LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	

SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	DECEMBRE	JANVIER	FEVRIER
MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET	AOUT

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	

SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	DECEMBRE	JANVIER	FEVRIER
MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET	AOUT

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	

SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	DECEMBRE	JANVIER	FEVRIER
MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET	AOUT

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	

SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	DECEMBRE	JANVIER	FEVRIER
MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET	AOUT

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	

SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	DECEMBRE	JANVIER	FEVRIER
MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET	AOUT

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	

SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	DECEMBRE	JANVIER	FEVRIER
MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET	AOUT

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE

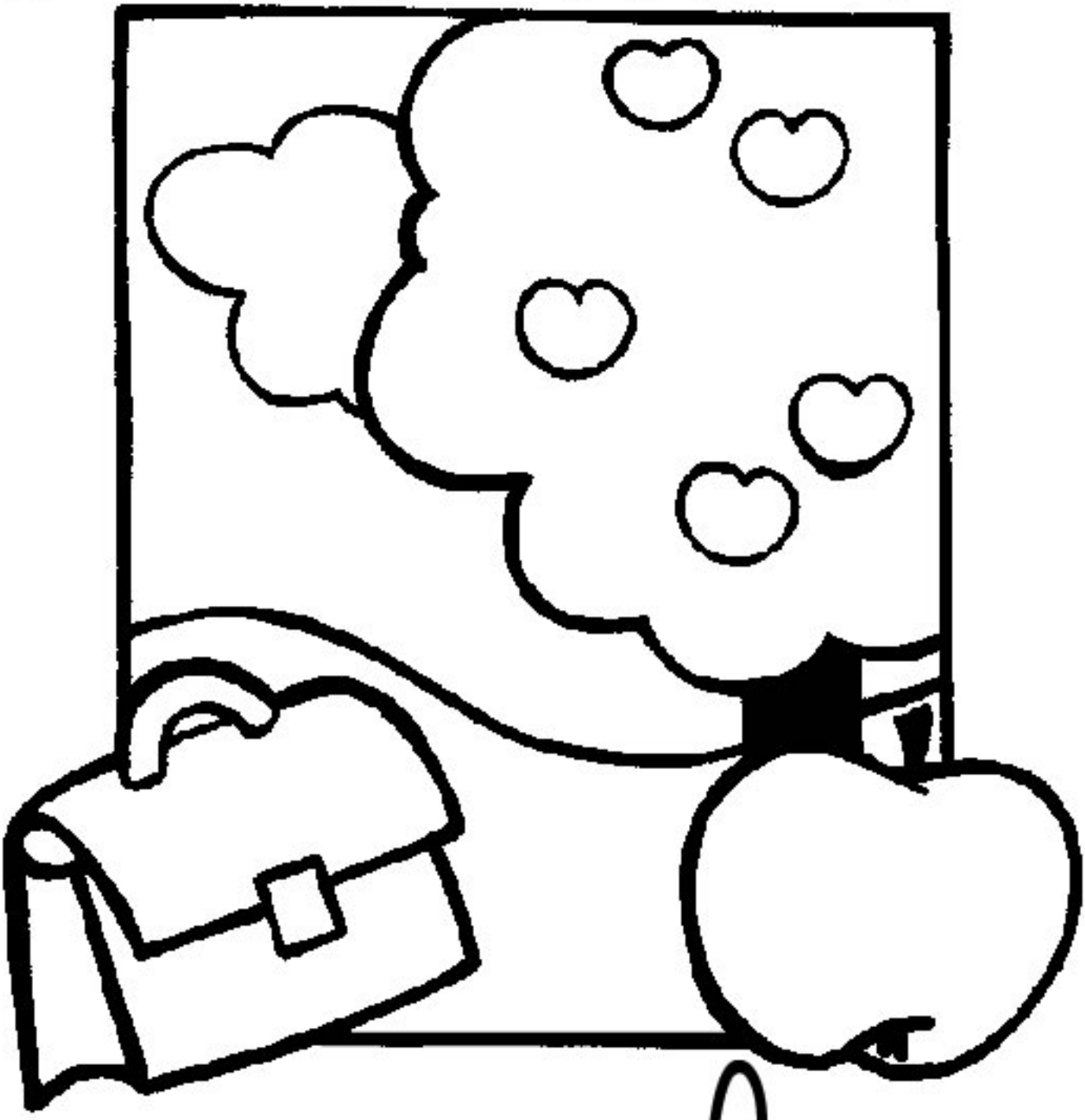
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	

SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	DECEMBRE	JANVIER	FEVRIER
MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET	AOUT

Date .....

Mon prénom .....

SEPTEMBRE

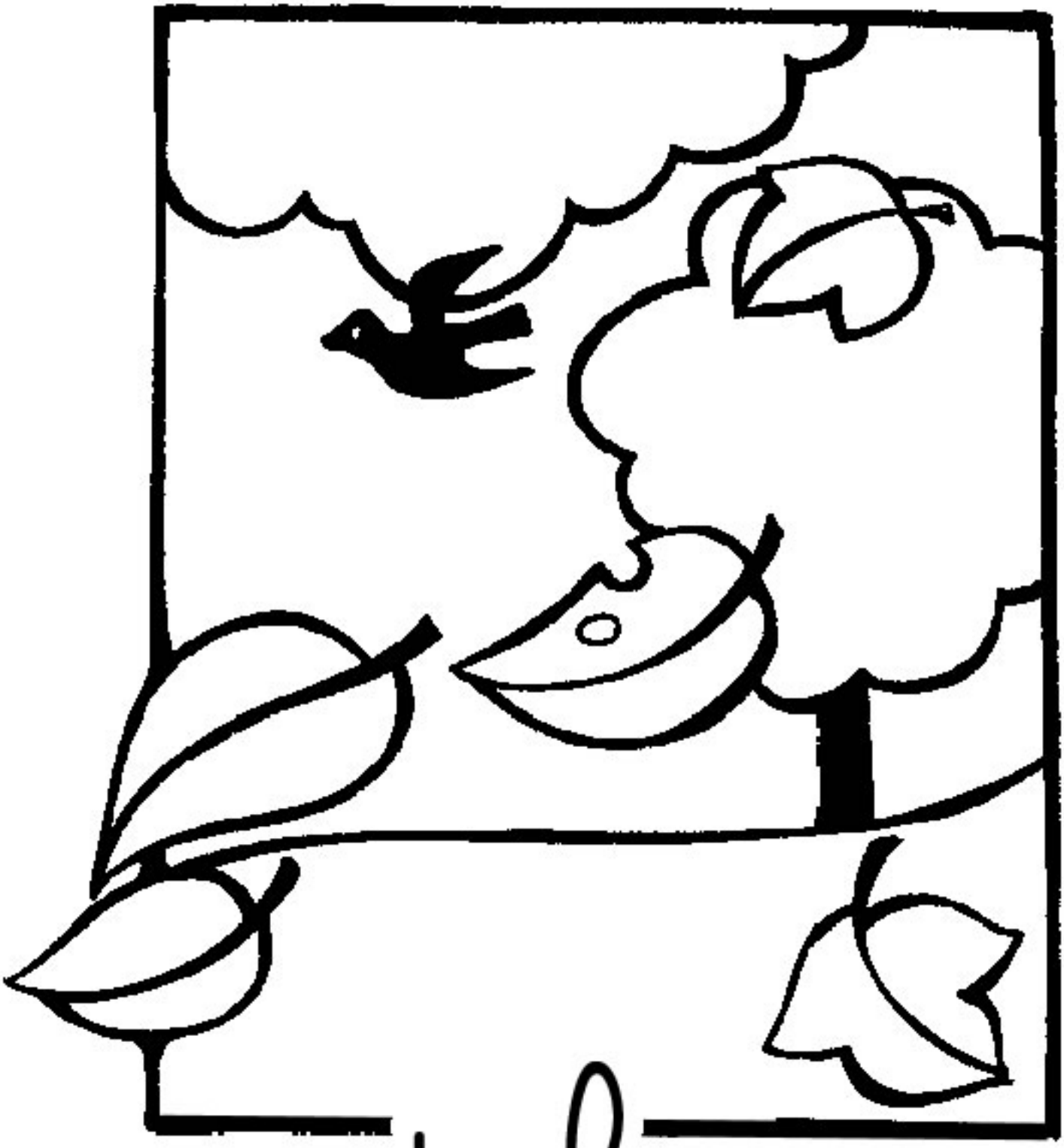


septembre

Date .....

Mon prénom .....

OCTOBRE

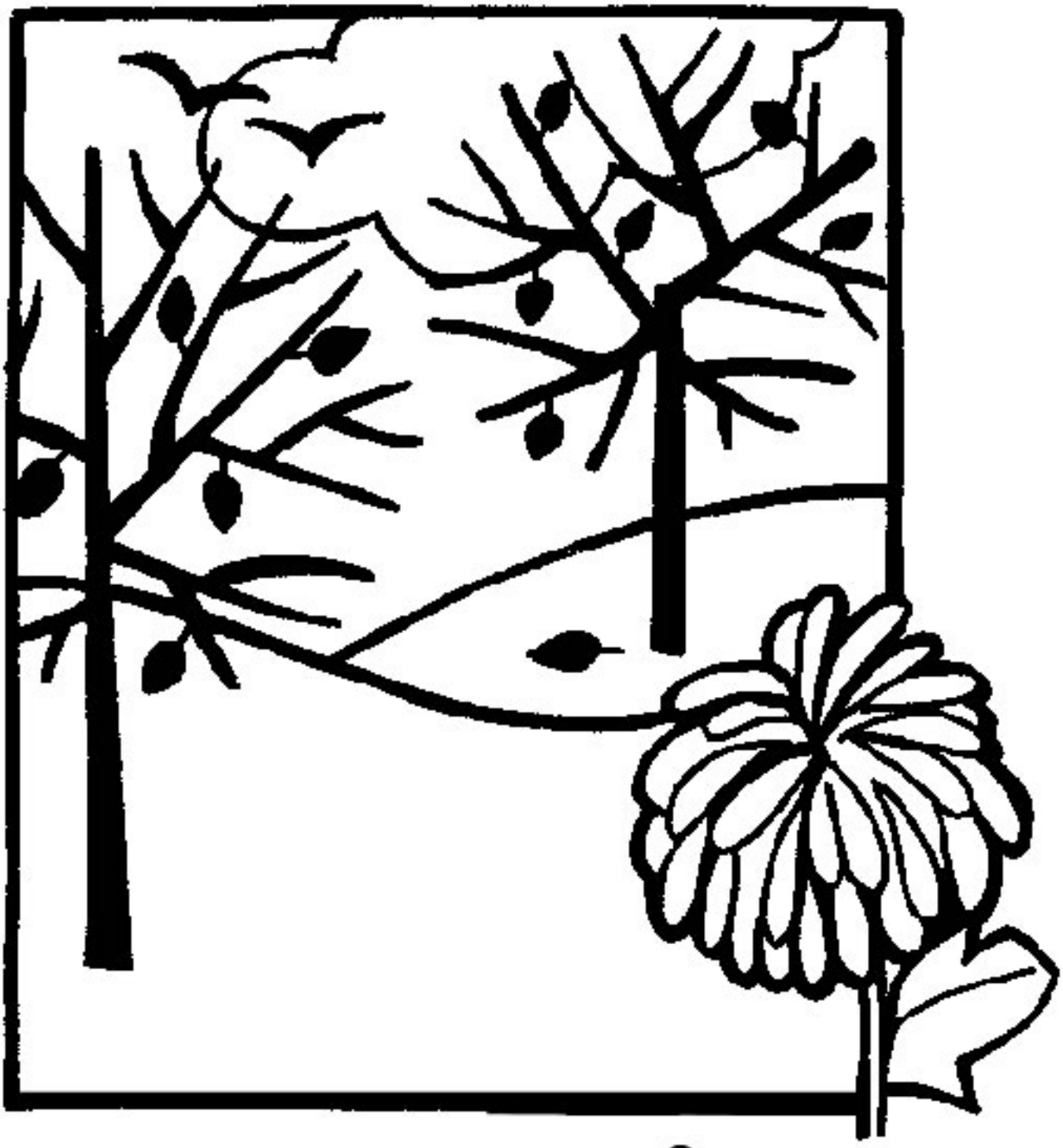


octobre

Date .....

Mon prénom .....

NOVEMBRE

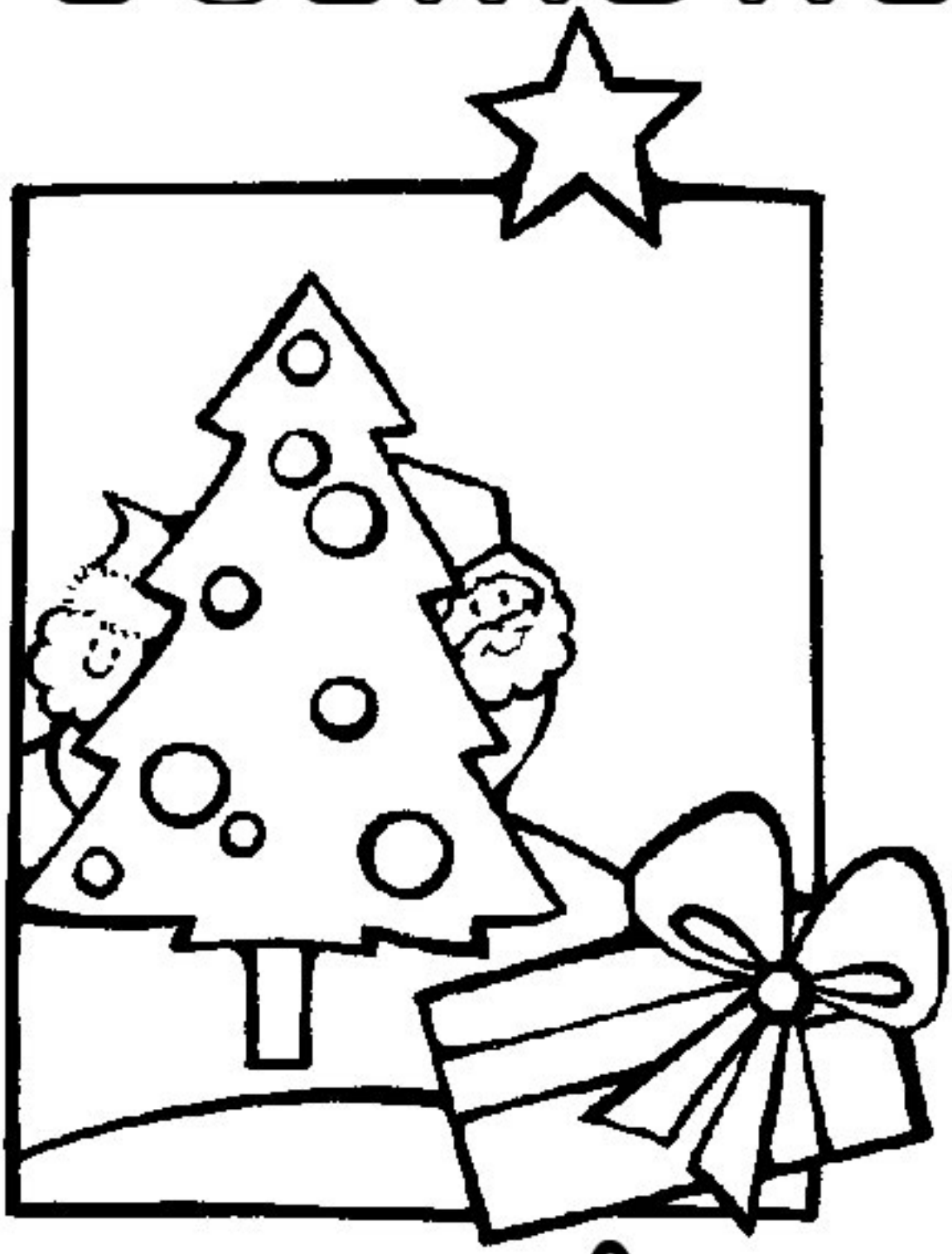


novembre

Date .....

Mon prénom .....

DÉCEMBRE



décembre

Date .....

Mon prénom .....

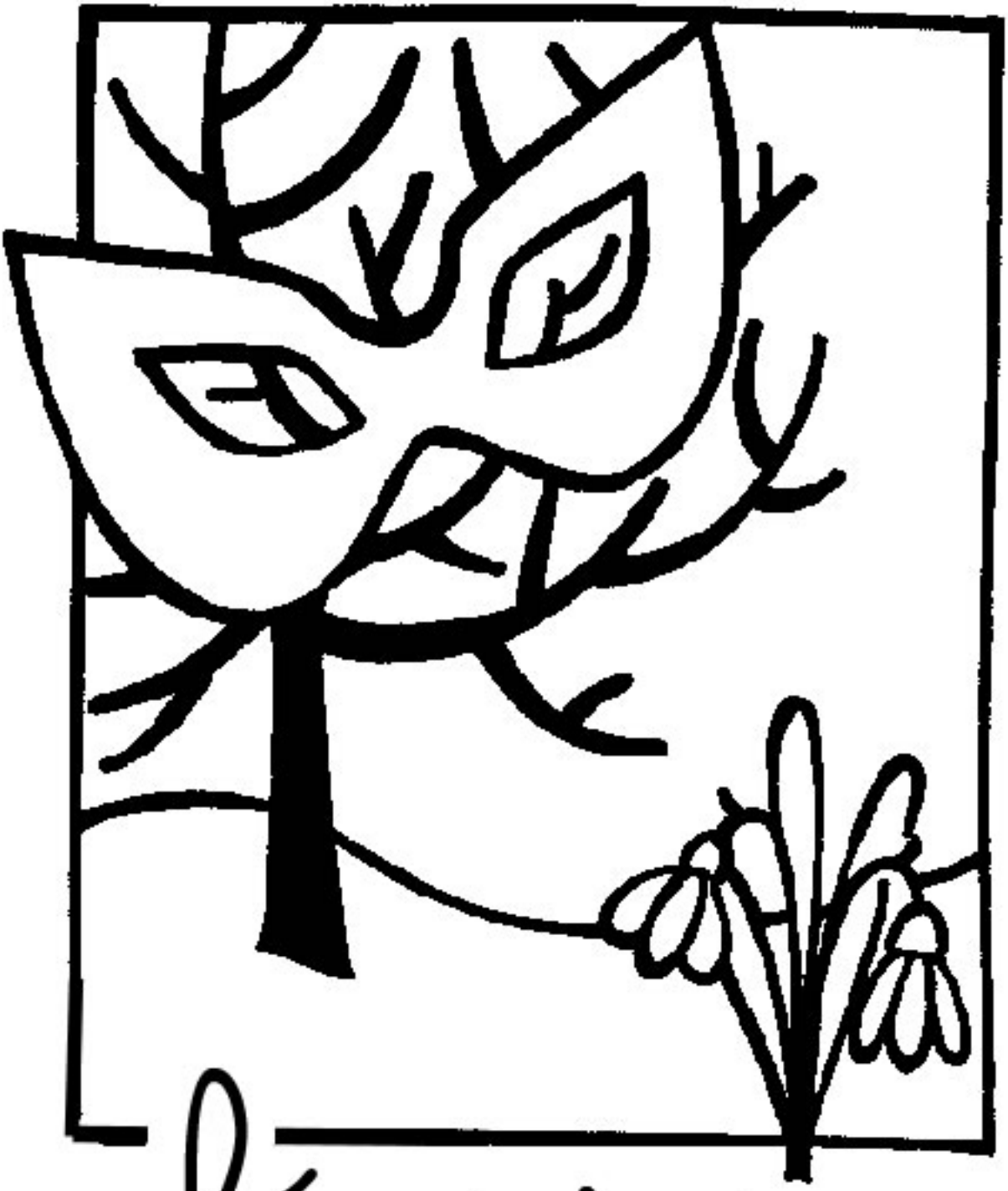
JANVIER

janvier

Date .....

Mon prénom .....

FÉVRIER



février

Date .....

Mon prénom .....

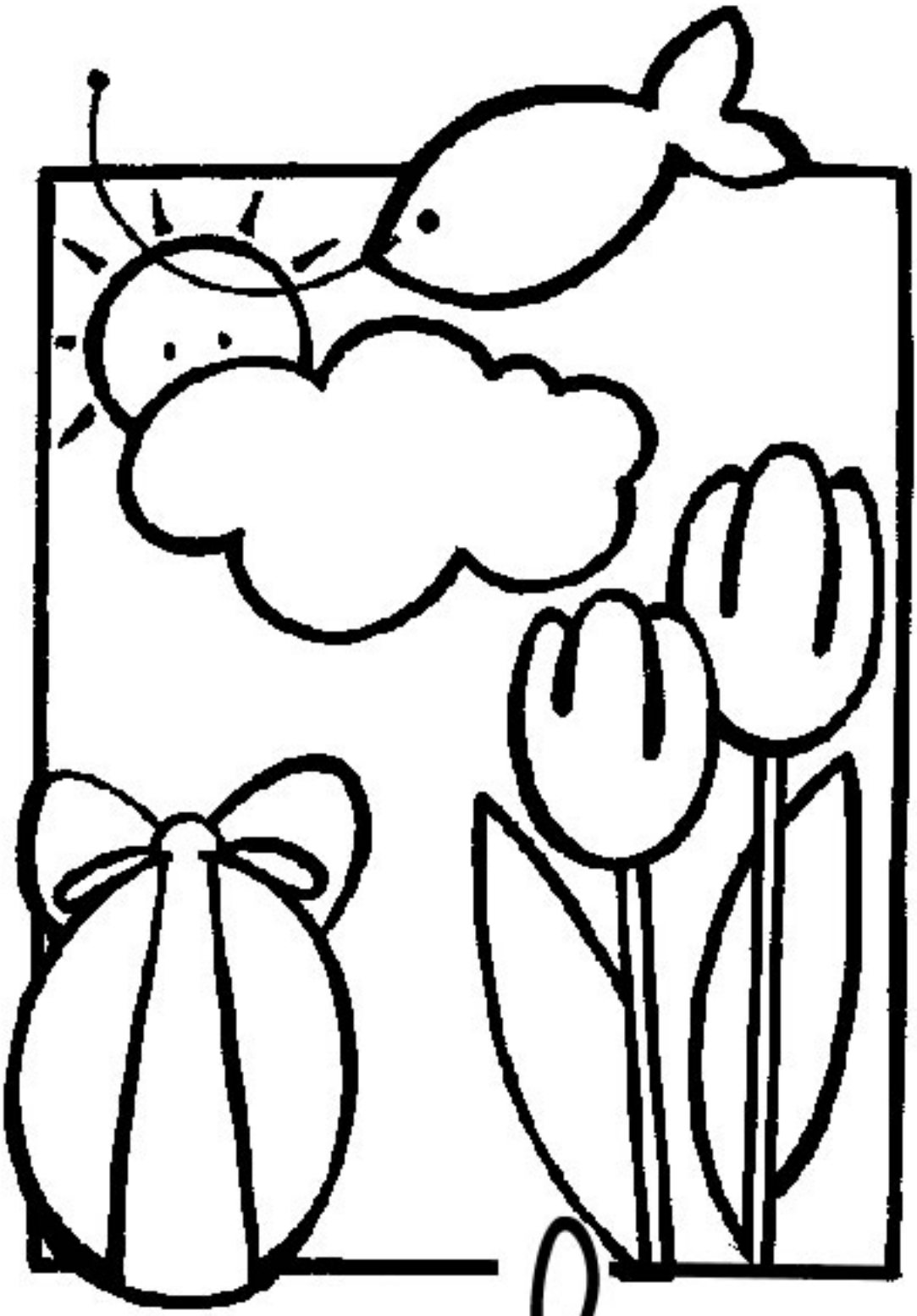
MARS

mars

Date .....

Mon prénom .....

AVRIL

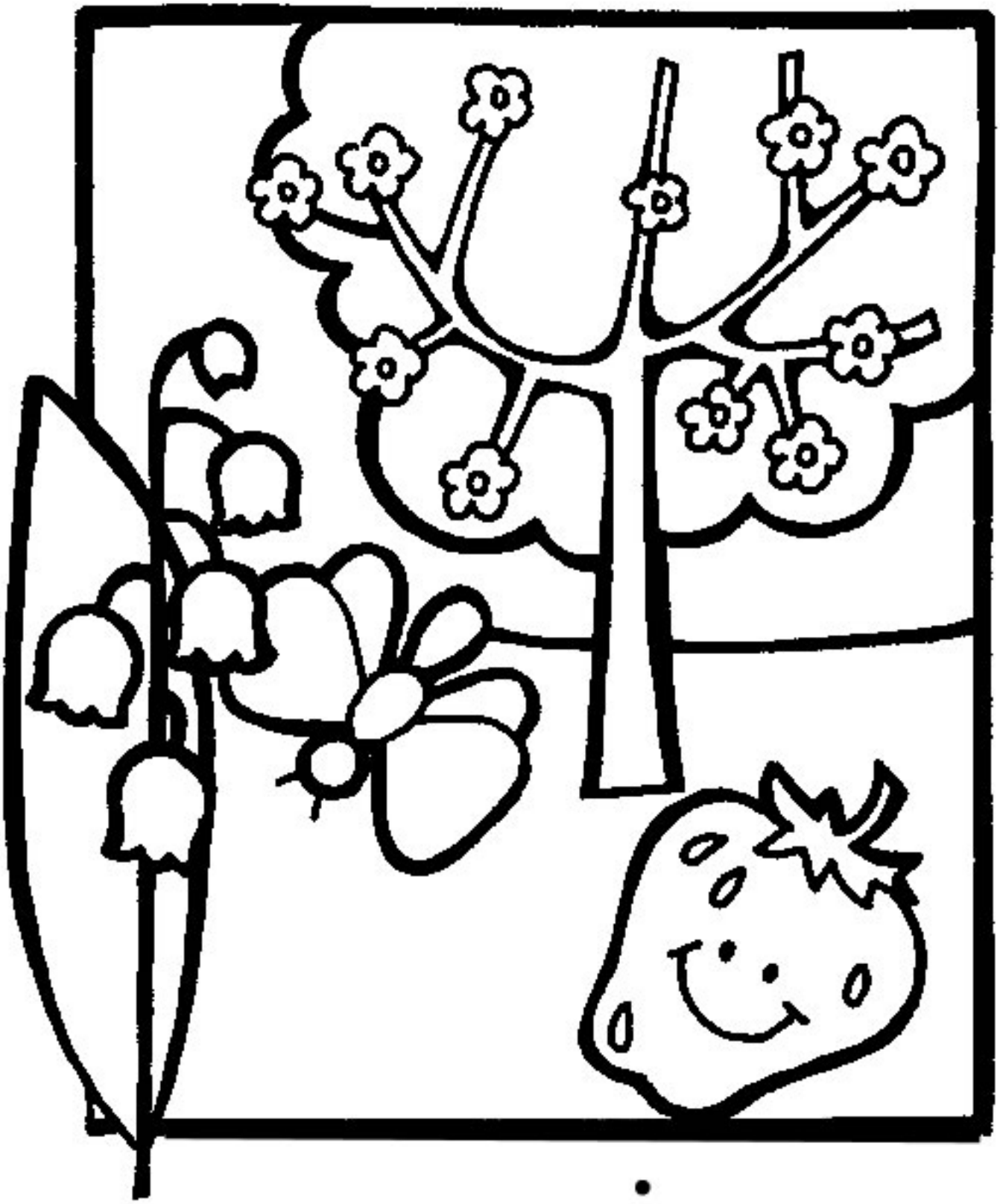


avril

Date .....

Mon prénom .....

MAI

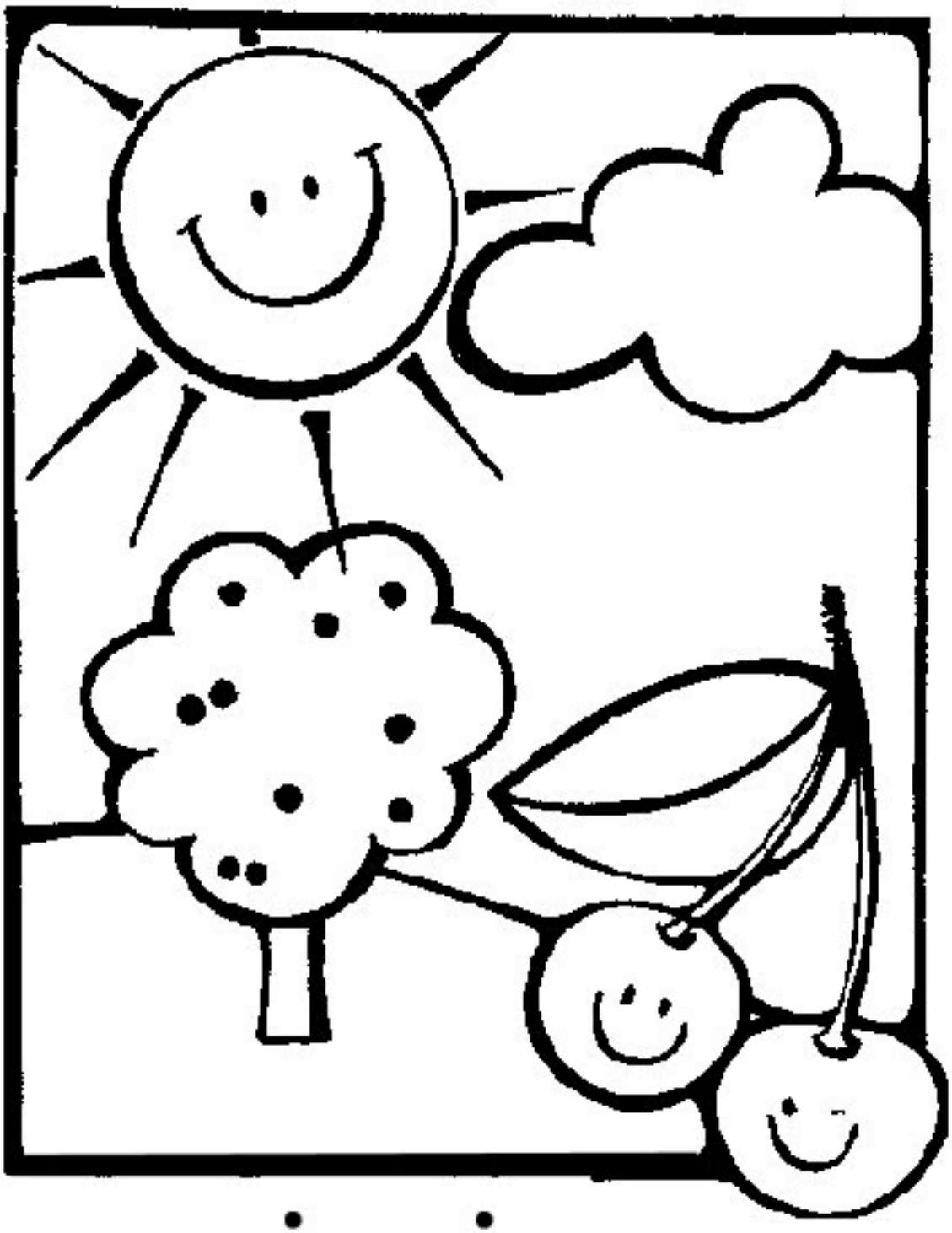


mai

Date .....

Mon prénom .....

JUIN

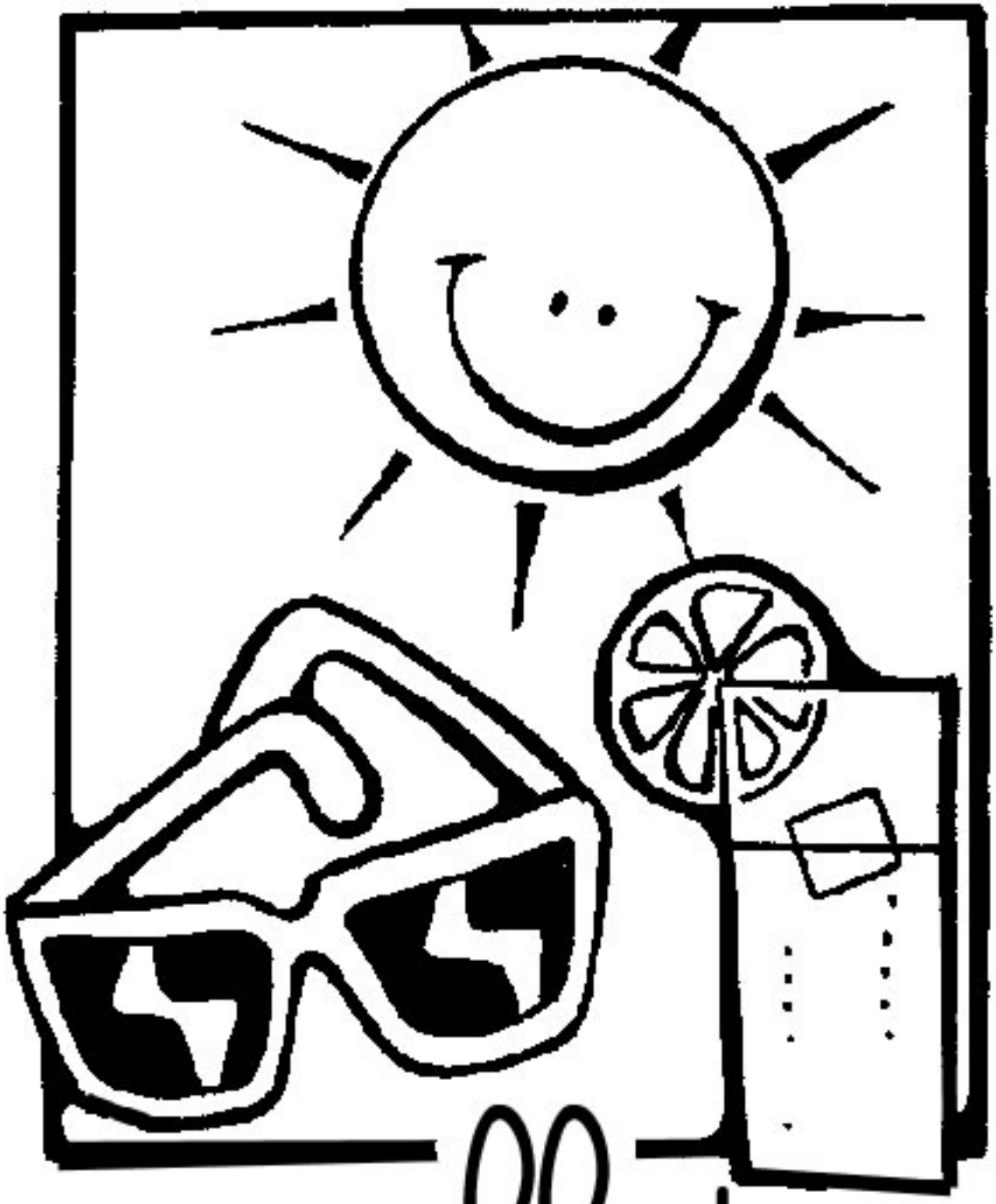


juin

Date .....

Mon prénom .....

JUILLET

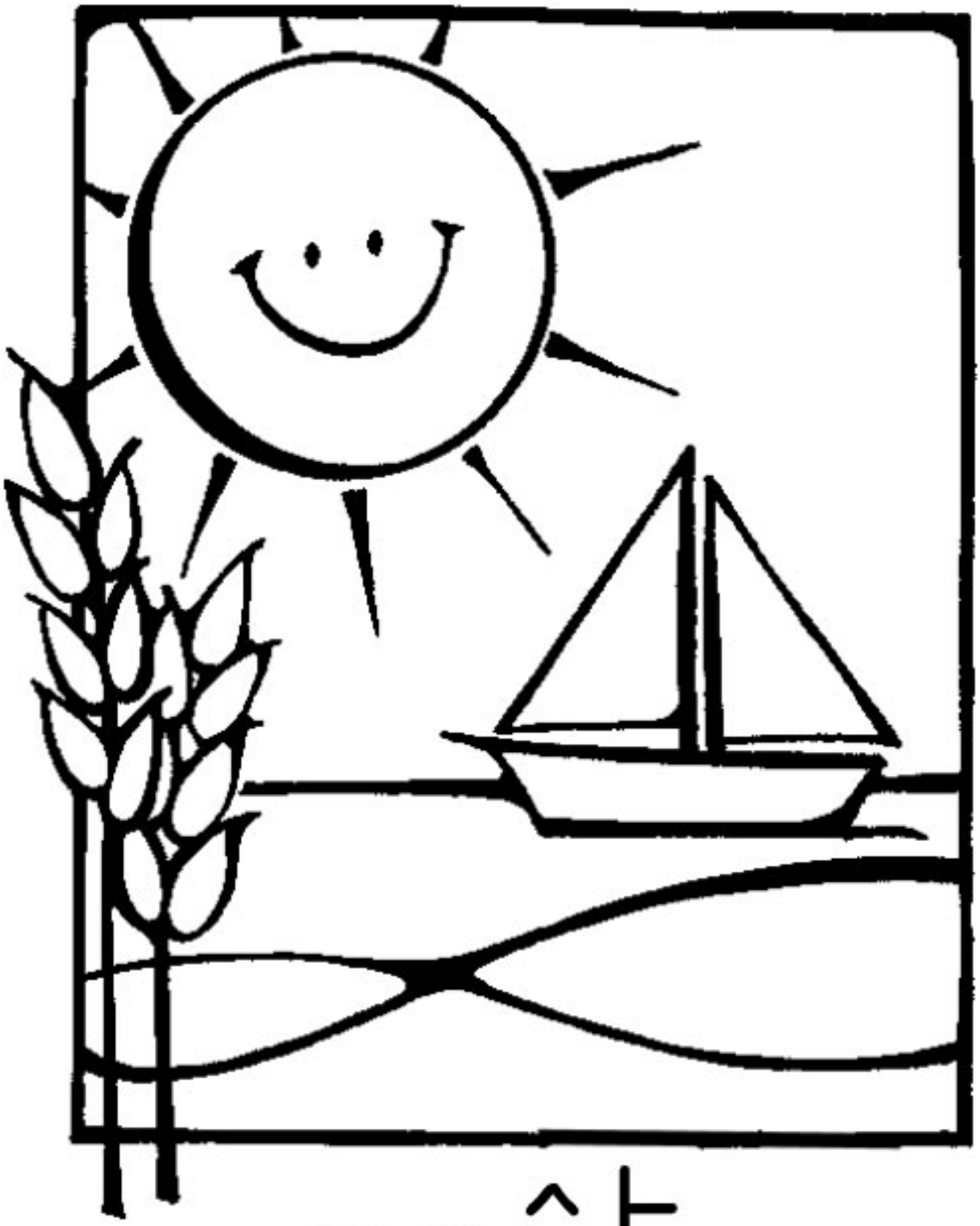


juillet

Date .....

Mon prénom .....

AOÛT



août

Date .....

Mon prénom .....

0

ZERO

0 0 0 0 0 0

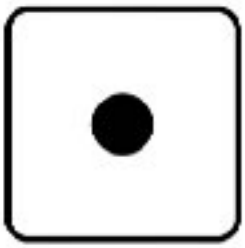
0 0 0 0 0 0

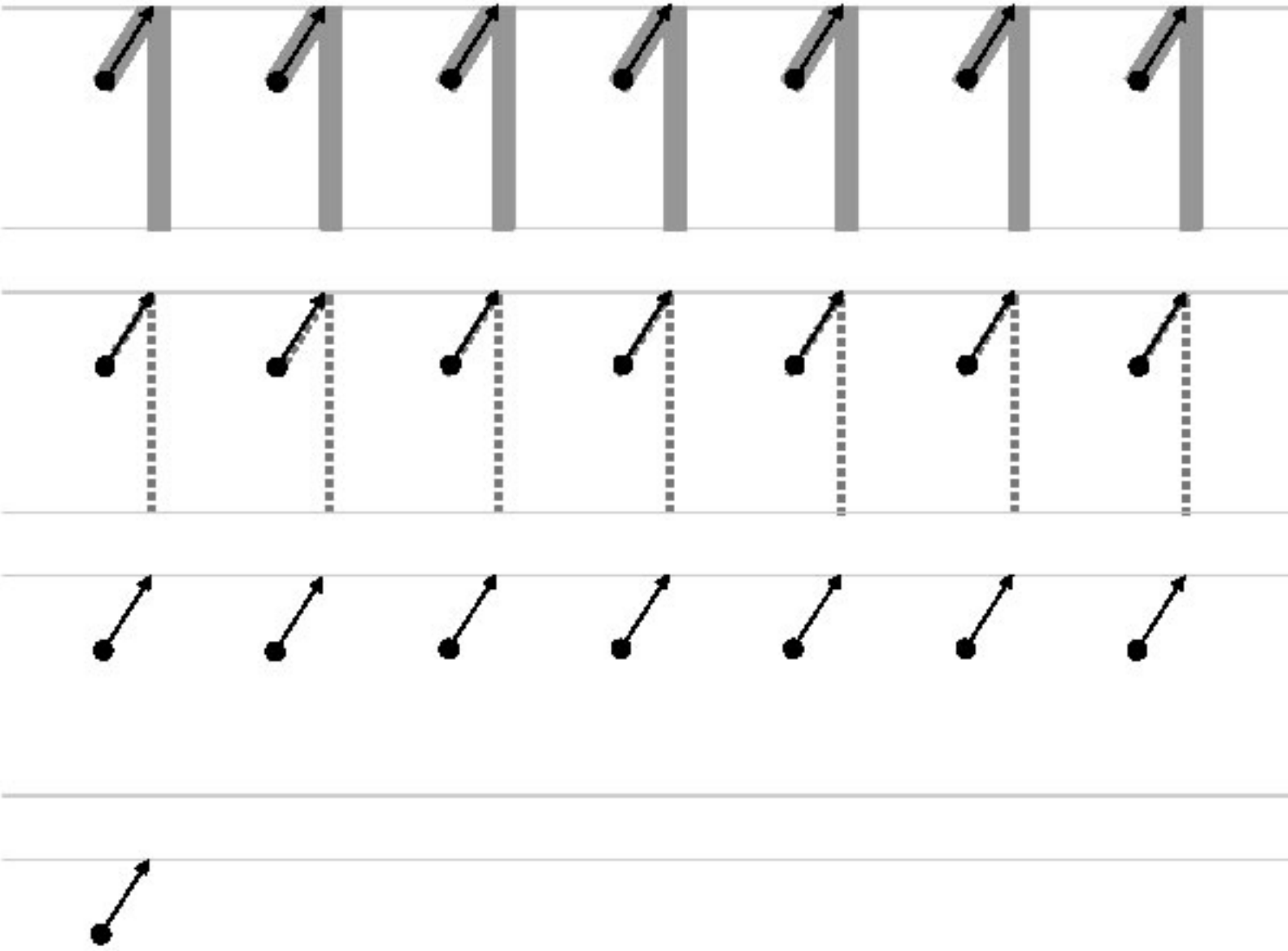
Date .....

Mon prénom .....

1

UN





Date .....

Mon prénom .....

2

DEUX

2 2 2 2 2 2

Date .....

Mon prénom .....

3

TROIS

3 3 3 3 3 3

3 3 3 3 3 3

Date .....

Mon prénom .....

4

QUATRE

4 4 4 4 4 4

4 4 4 4 4 4

Date .....

Mon prénom .....

5

CINQ

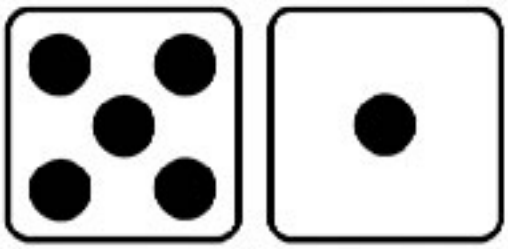
5 5 5 5 5 5

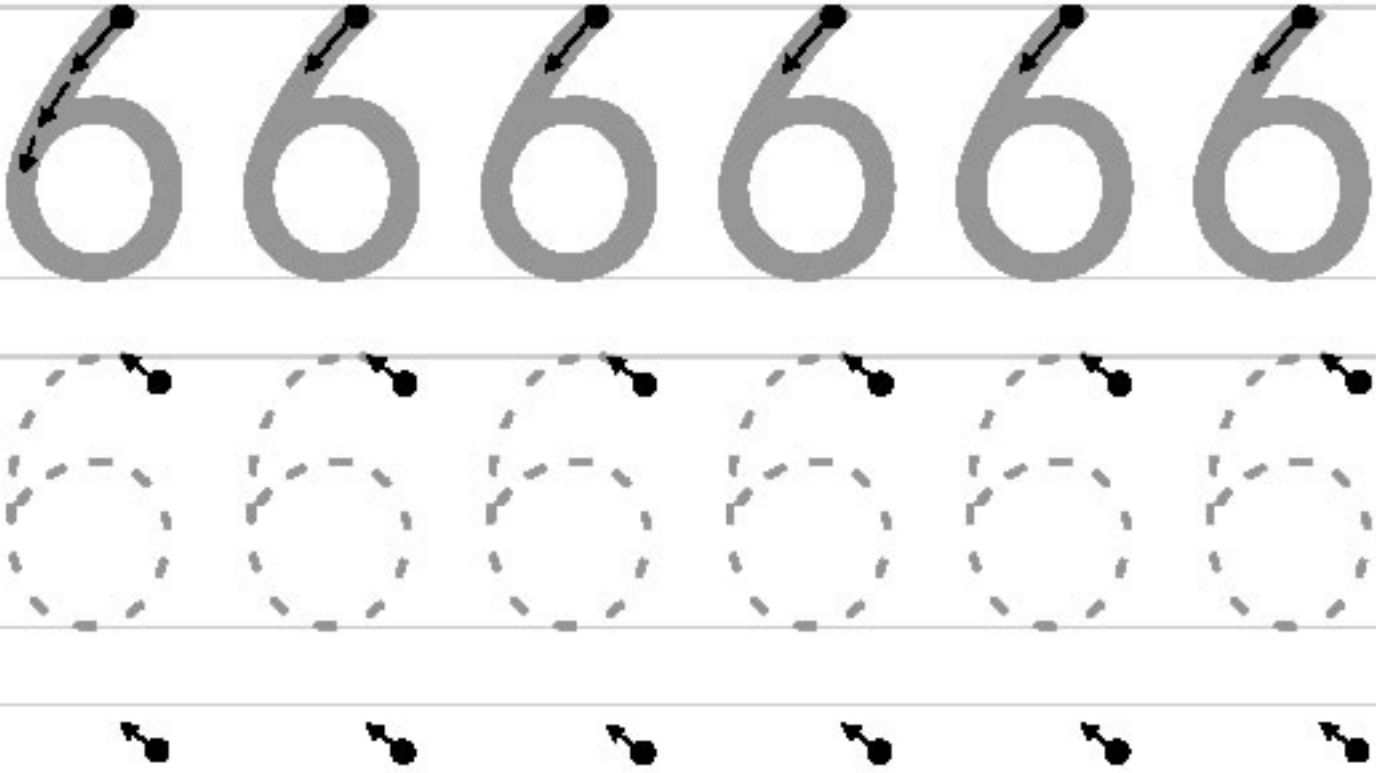
Date .....

Mon prénom .....

6

SIX



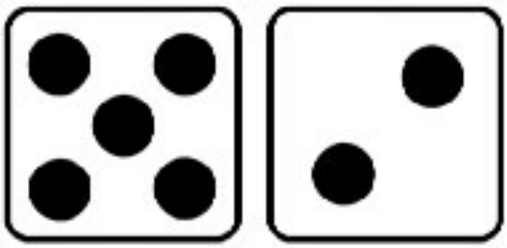


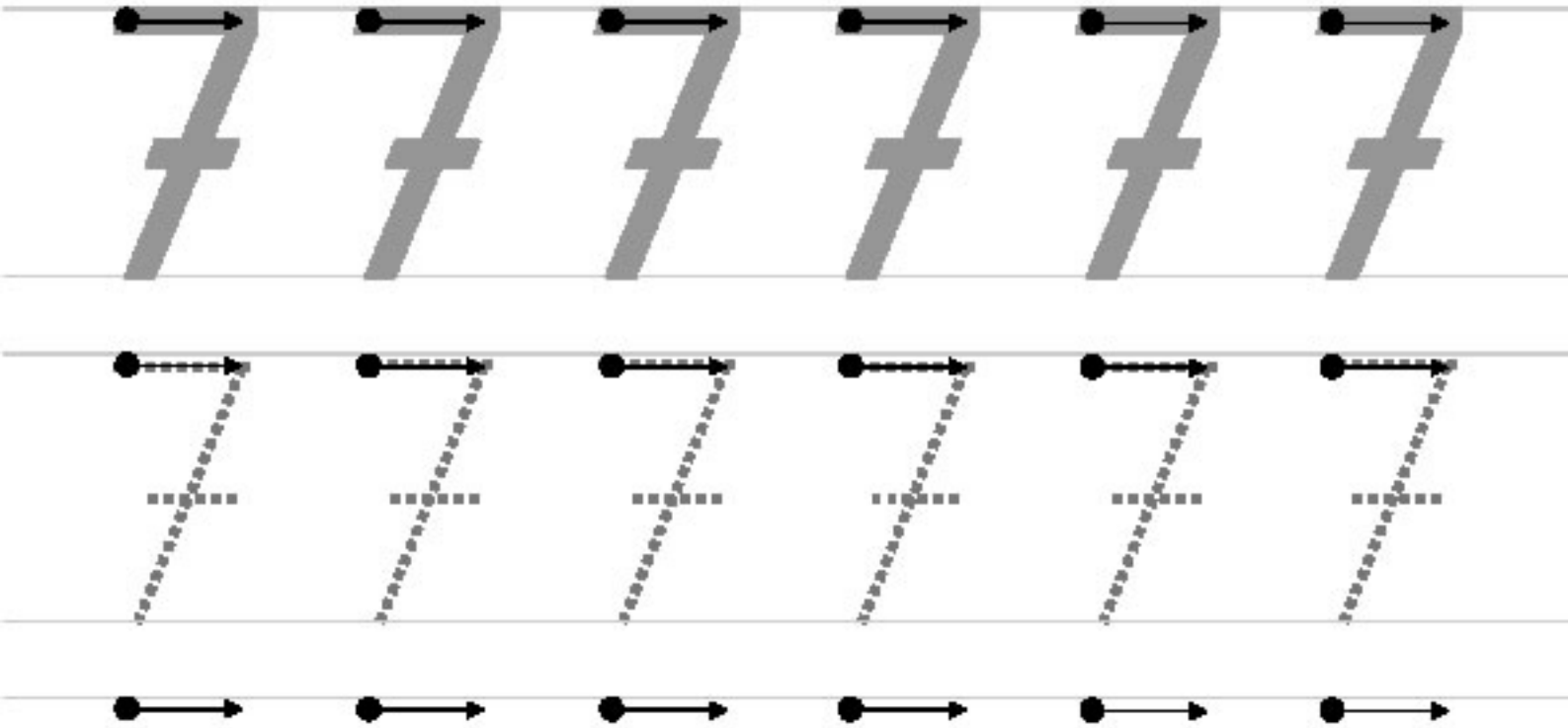
Date .....

Mon prénom .....

7

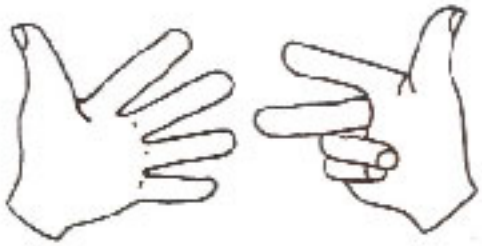
SEPT





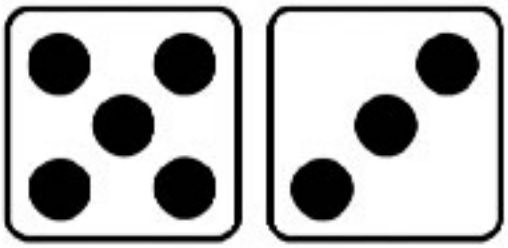
Date .....

Mon prénom .....



8

HUIT



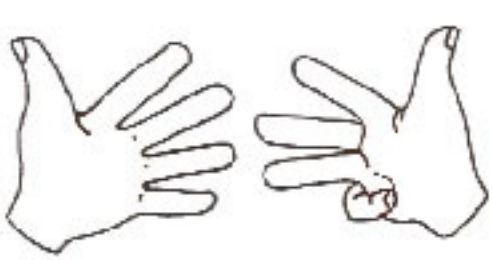
8 8 8 8 8 8

8 8 8 8 8 8

8 8

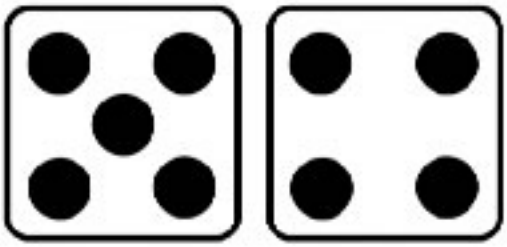
Date .....

Mon prénom .....



9

NEUF



9 9 9 9 9 9

9 9 9 9 9 9

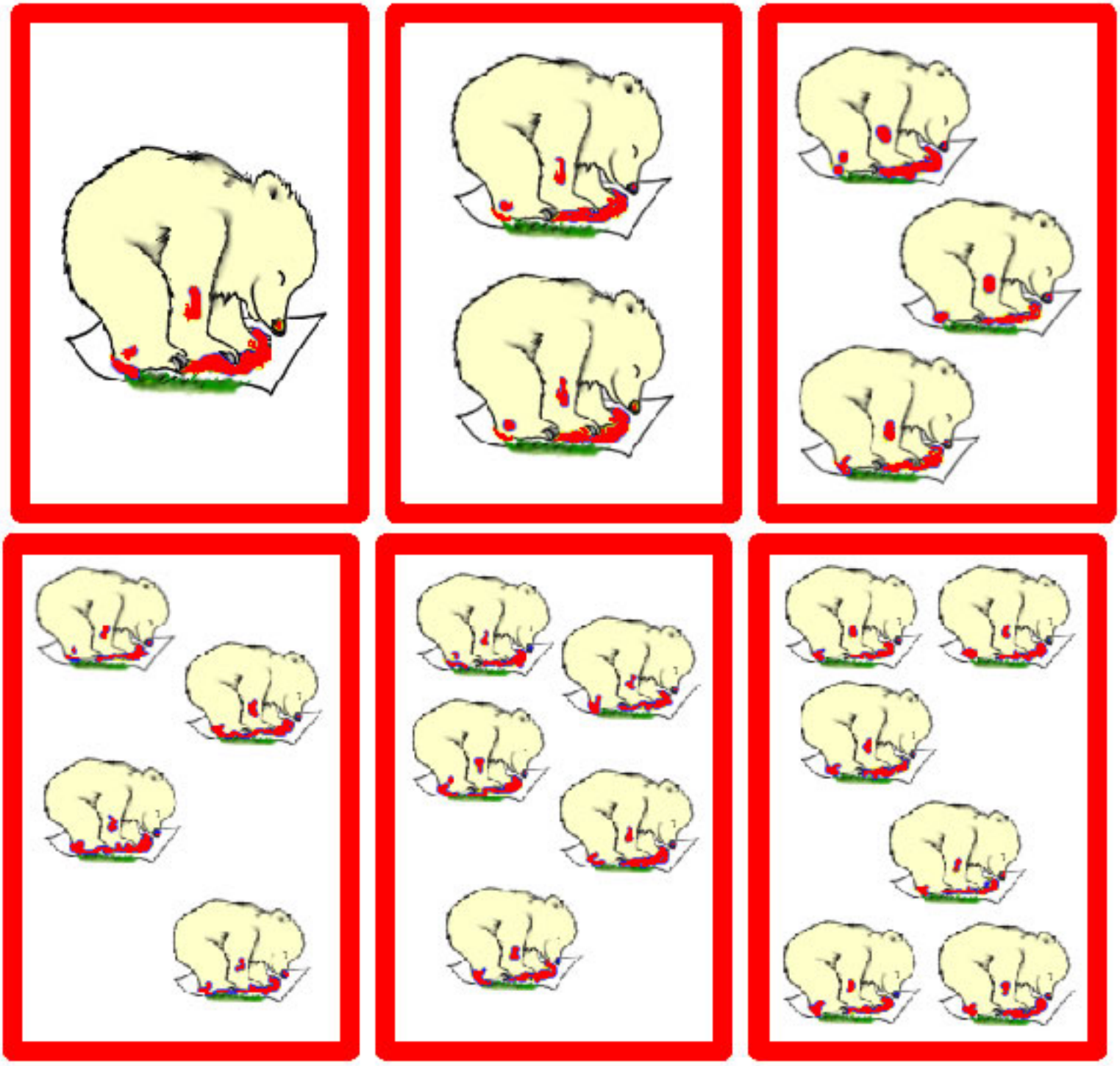
Voici un jeu de Uno à l'effigie de Calinours:

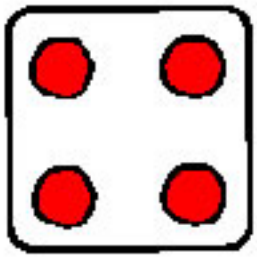
jouer avec les quantites, configurations de dè, constellations de doigts, écritures chiffées de 1 a 6 * 4 couleurs.

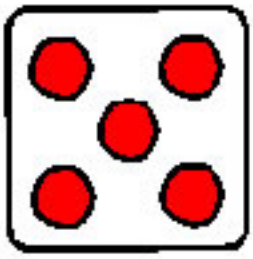
Ce jeu s'adresse à des GS (debut d'annee ou MS fin d'année) mais il est possible de l'adapter it des MS debut d'annee (en retirant des cartes selon les compétences acquises ou à acquérir). Le but du jeu est d'être le premier à se debarasser de toutes ses cartes.

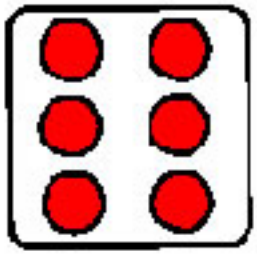
On distribue 7 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche qui est retournée face contre table. On pose la première carte de la pioche face visible sur la table. Le joueur désigné a le choix entre: poser une carte de même valeur numérique (quelque soit sa representation: quantité, écriture chiffrée, dè, doigts) soit poser une carte de même couleur (quelque soit sa valeur numérique).

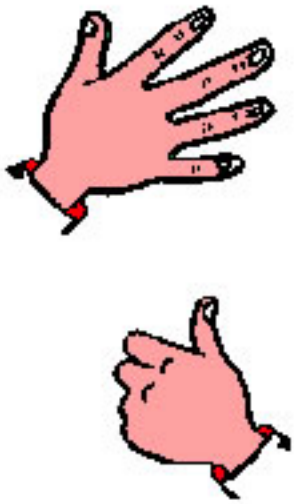
S'il ne possède ni l'une, ni l'autre il pioche et peut jouer tout de suite la carte piochee si celle-ci convient. Puis c'est au tour du joueur suivant. Dans le véritable jeu de Uno il n'y a ni doigts, ni dés, ni quantités mais il y a en plus des cartes spéciales qui complexifient la règle. Je les ai donc oté pour que ce jeu soit plus abordable par des enfants de maternelle. (C'est un jeu que j'ai teste et qui marchait bien même en moyenne section et ou les enfants etaient capables de jouer en autonomie lorsqu'ils maîtrisaient la règle).







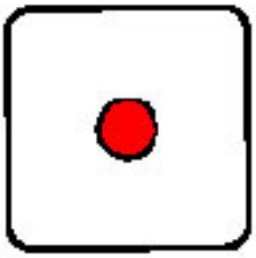


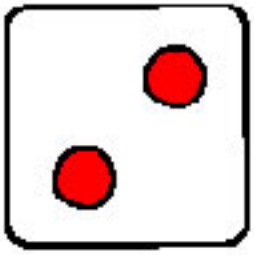


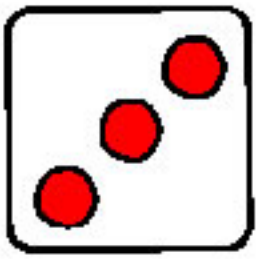
4

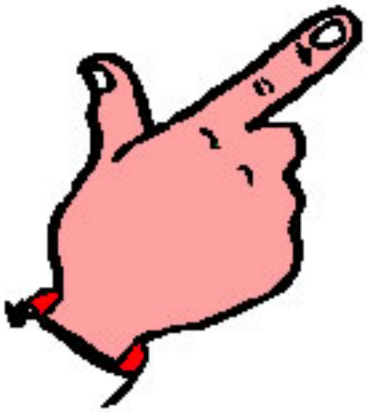
5

6





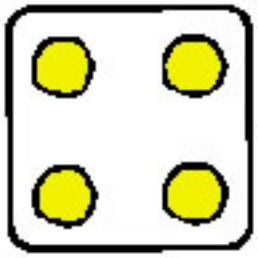


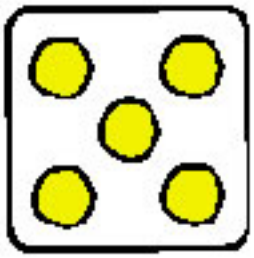


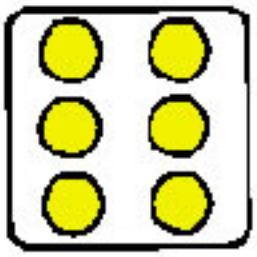
1

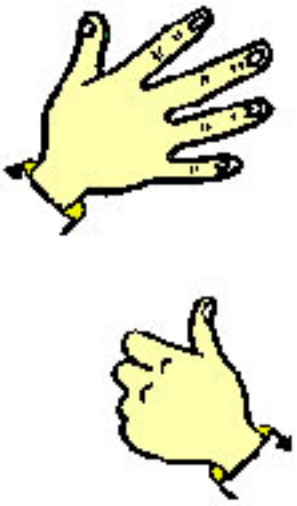
2

3





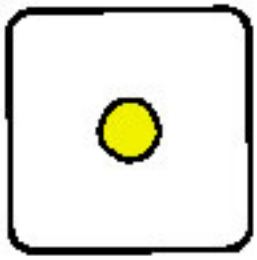


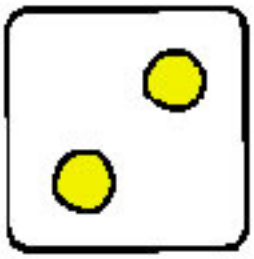


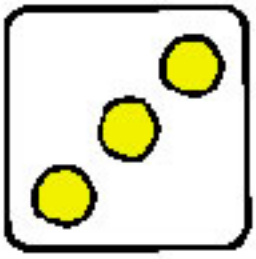
4

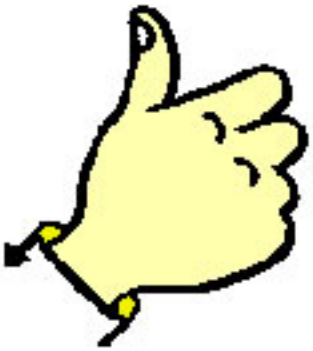
5

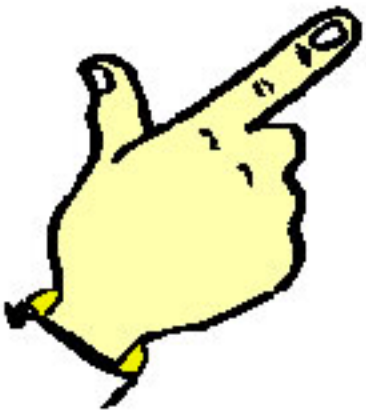
6







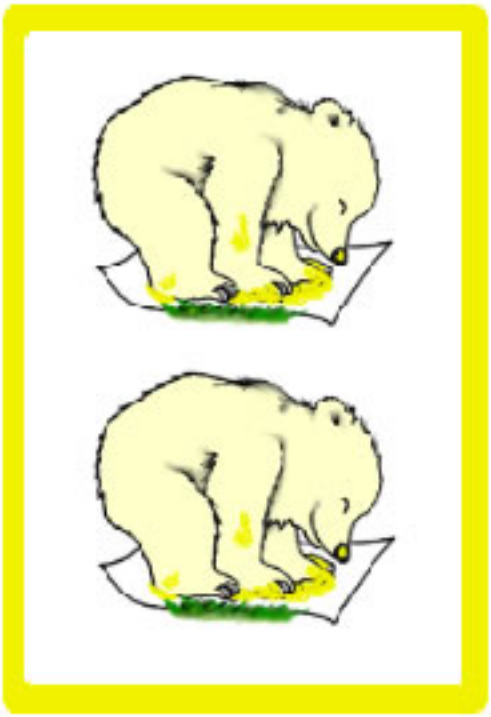


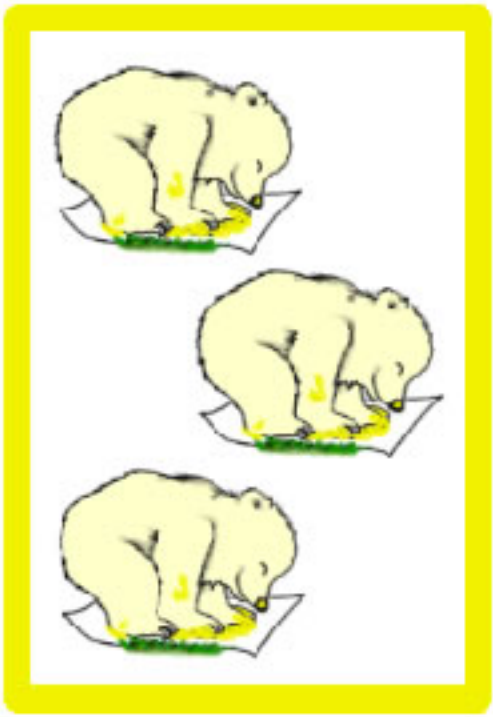


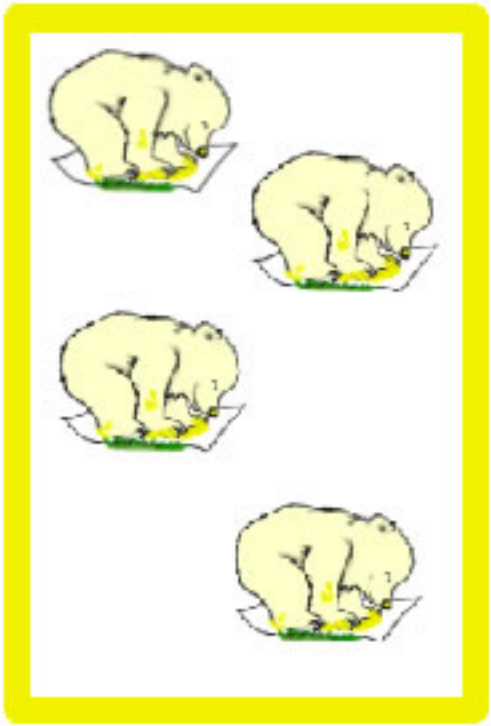
1

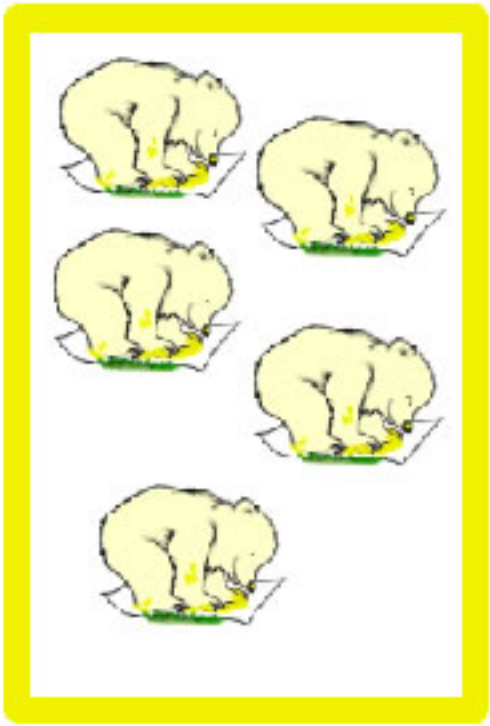
2

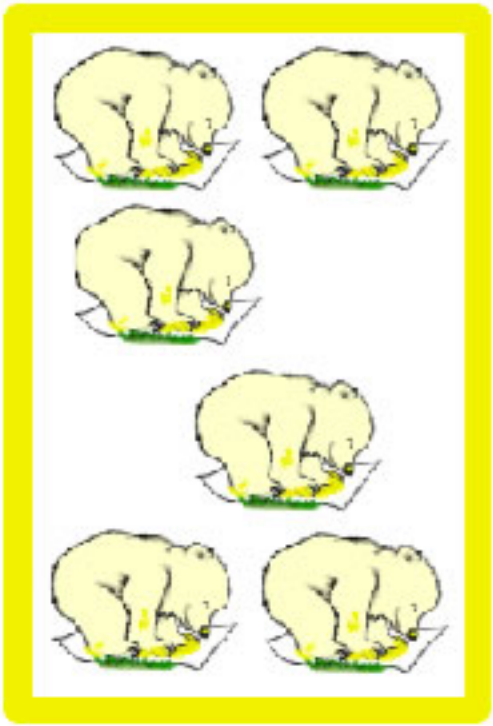
3

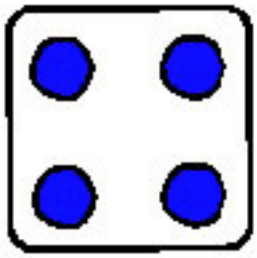


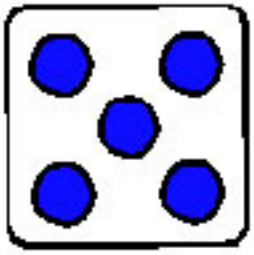


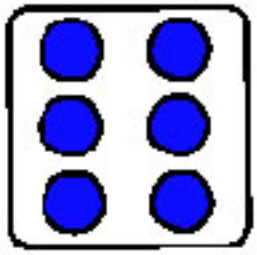


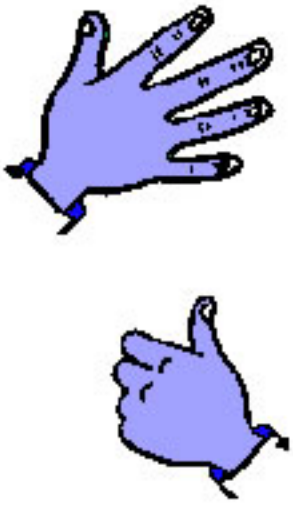








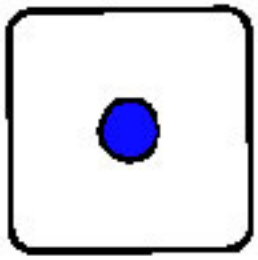


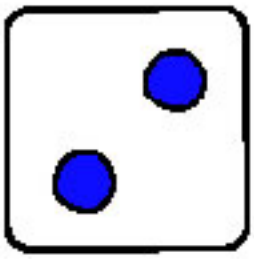


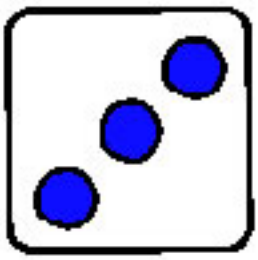
4

5

6



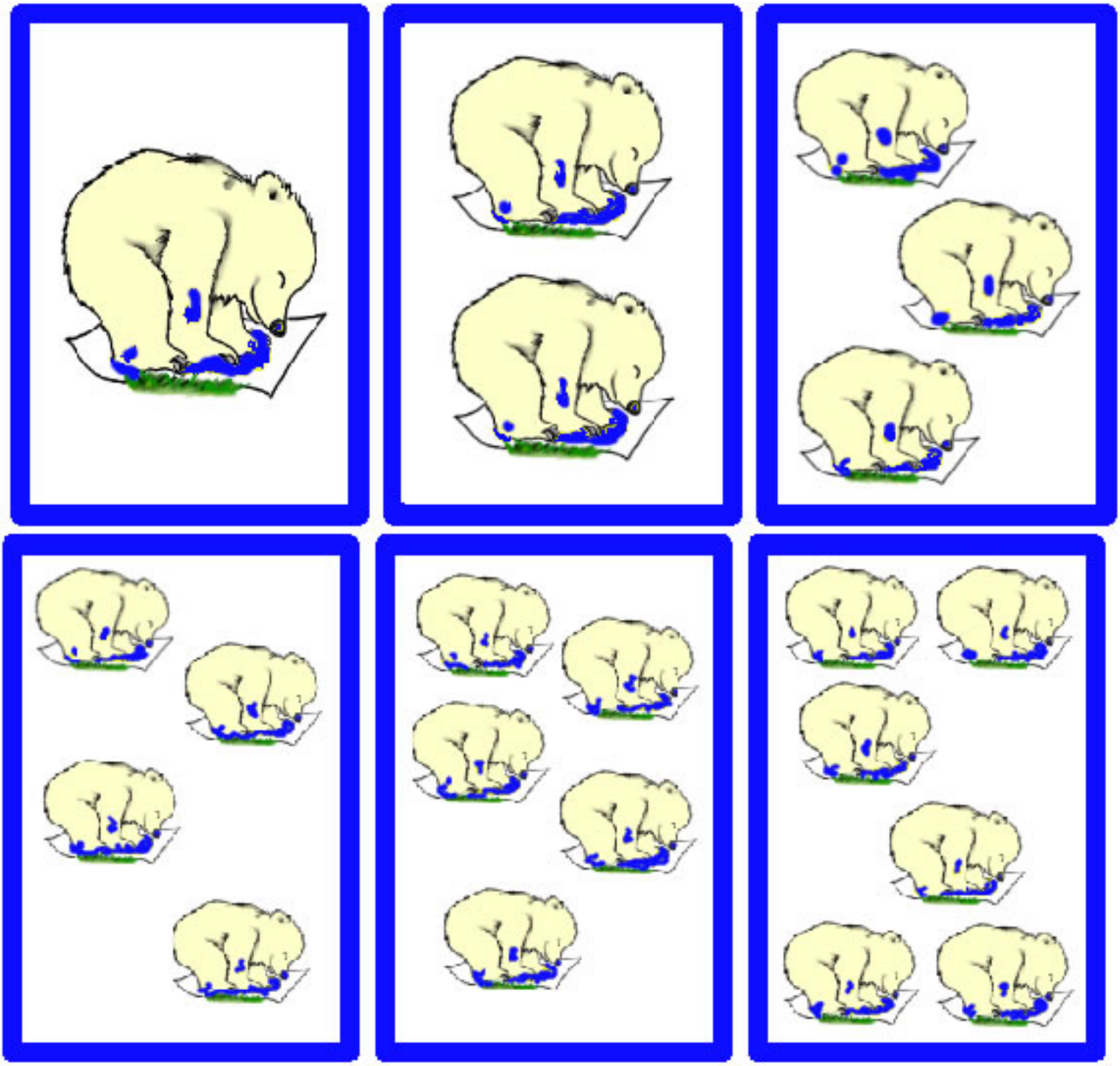


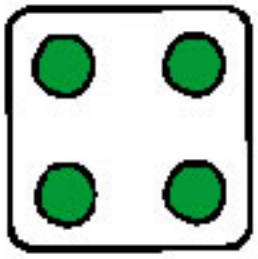


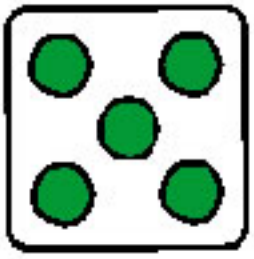
1

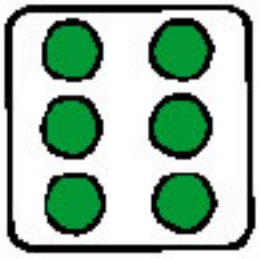
2

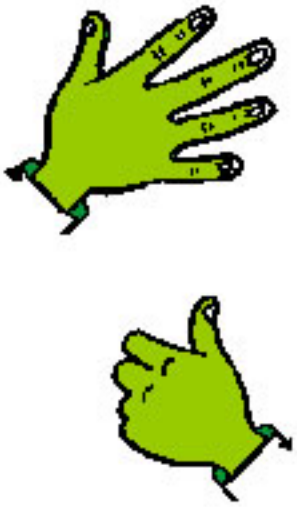
3







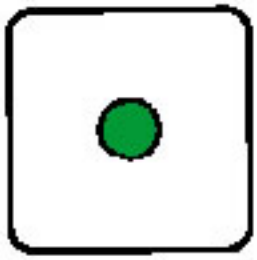


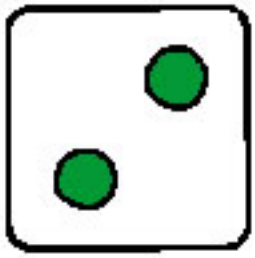


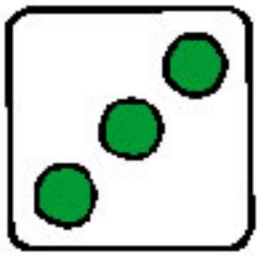
4

5

6



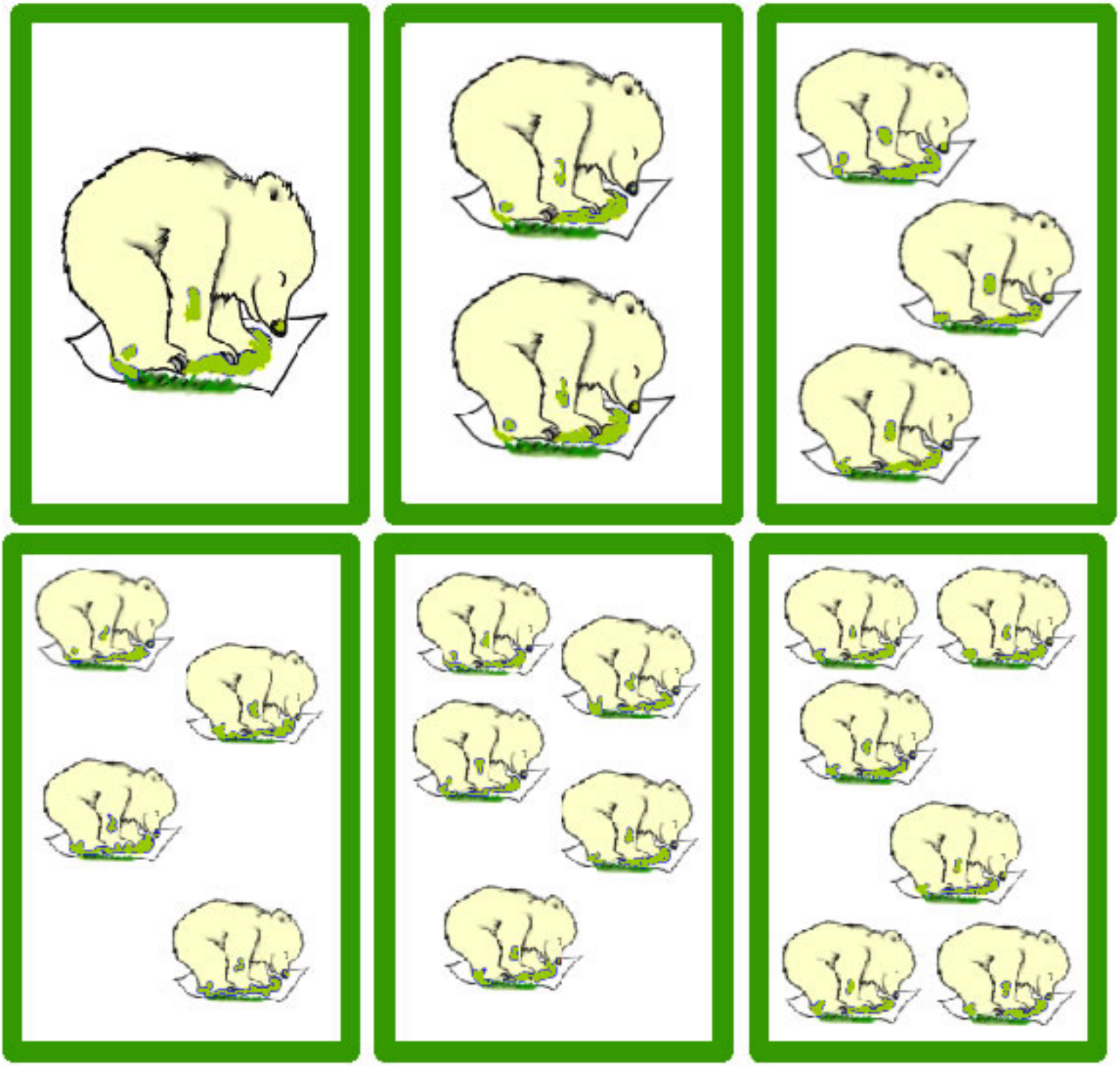




1

2

3



Date .....

Mon prénom .....

AVION

A A A A A A

A A A A A A

A

A

Date .....

Mon prénom .....

BATEAU

B B B B B B

B B B B B B

B

B

Date .....

Mon prénom .....

CLOWN

C C C C C C

Date .....

Mon prénom .....

DINOSAURE

D D D D D D

Date .....

Mon prénom .....

ELEPHANT

E E E E E E

Date .....

Mon prénom .....

Fee

F F F F F F

Date .....

Mon prénom .....

GRENOUILLE

G G G G G G

G G G G G G

Date .....

Mon prénom .....

HIBOU

H H H H H H

Date .....

Mon prénom .....

IGLOO

Date .....

Mon prénom .....

JOURNAL

J J J J J J

Date .....

Mon prénom .....

KANGOUROU

K K K K K K

K K K K K K

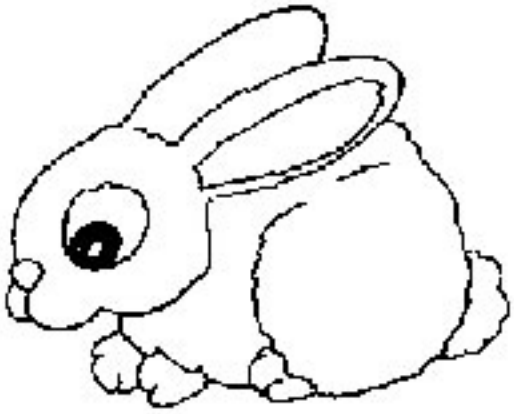
K

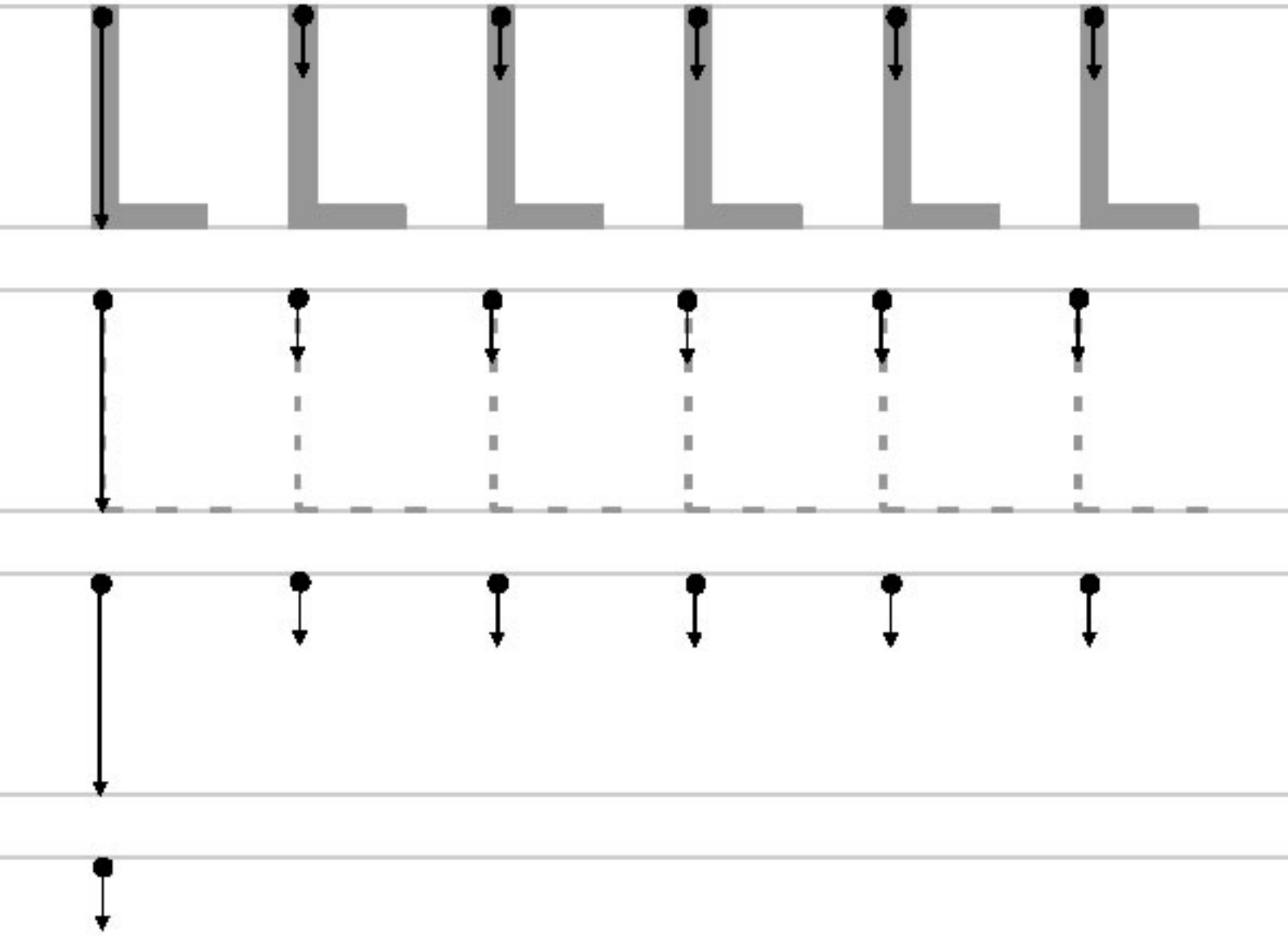
K

Date .....

Mon prénom .....

LAPIN

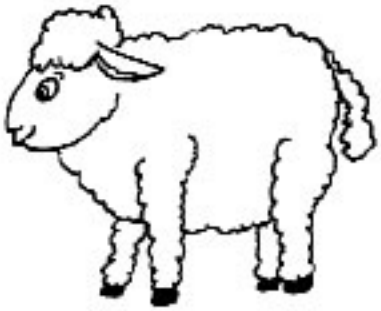




Date .....

Mon prénom .....

MOUTON



M M M M M M

m m m m m m

Date .....

Mon prénom .....

NUAGE

N N N N N N

N N N N N N

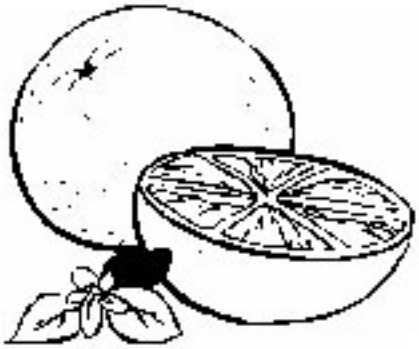
N N N N N N

N

Date .....

Mon prénom .....

ORANGE



O O O O O O

O O O O O O

Date .....

Mon prénom .....

POMME

P P P P P P

Date .....

Mon prénom .....

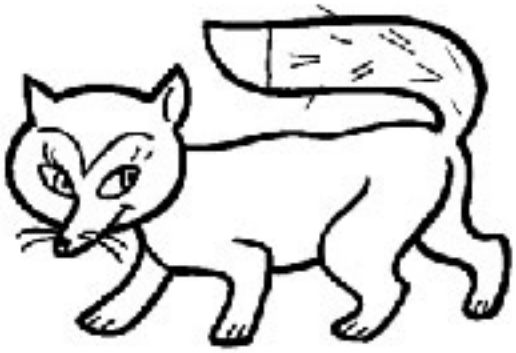
QUILLE

Q Q Q Q Q Q

Date .....

Mon prénom .....

RENARD



R R R R R R

r r r r r r

Date .....

Mon prénom .....

Souris

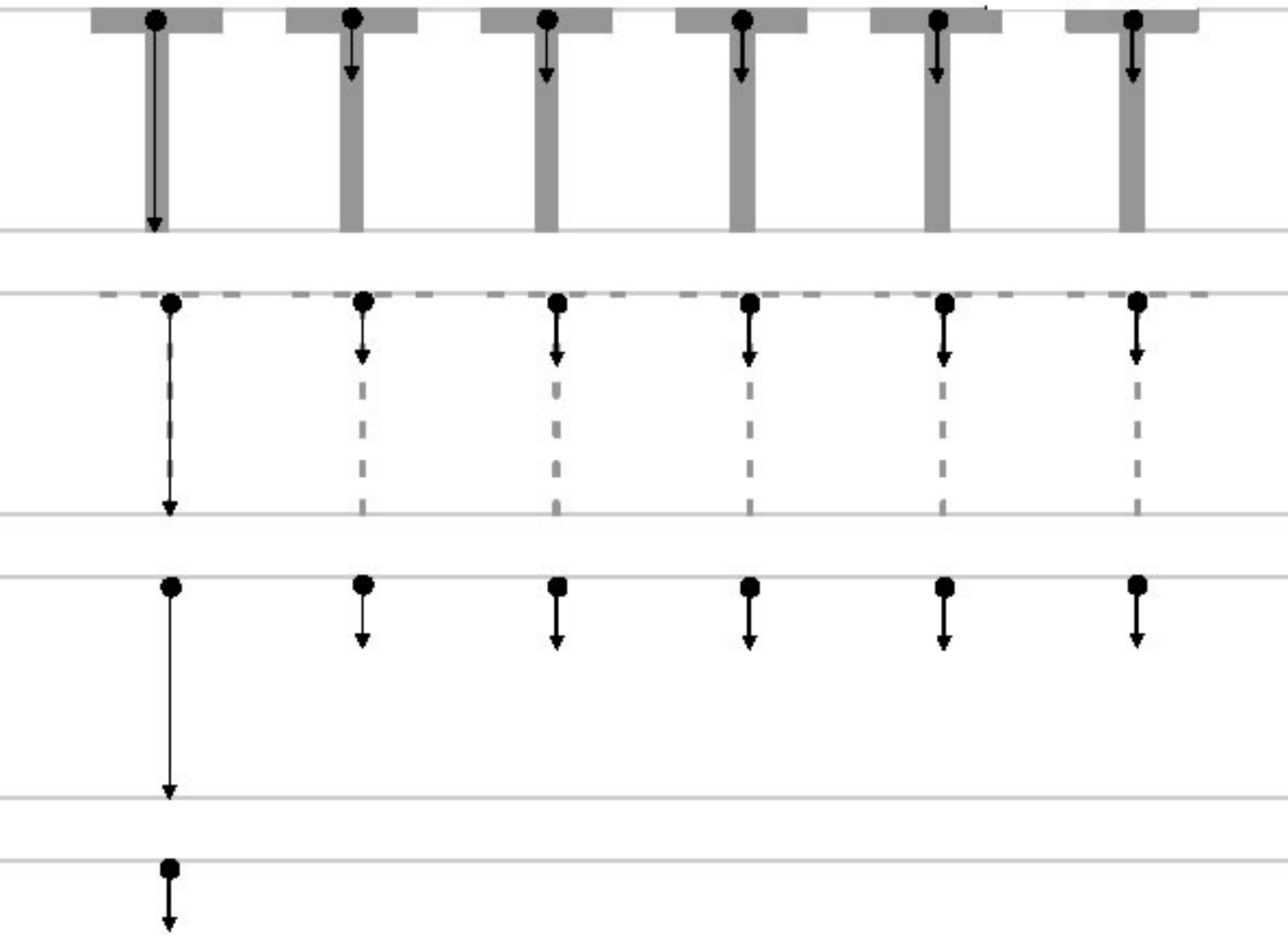
S S S S S S

s s s s s s

Date .....

Mon prénom .....

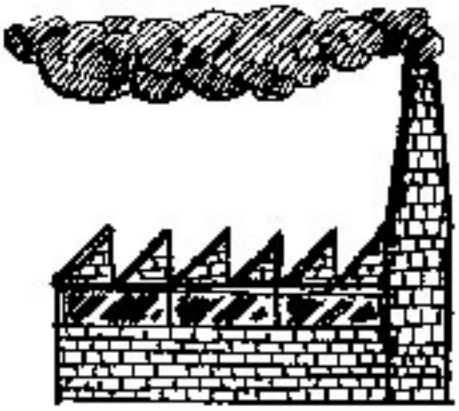
TULIPE

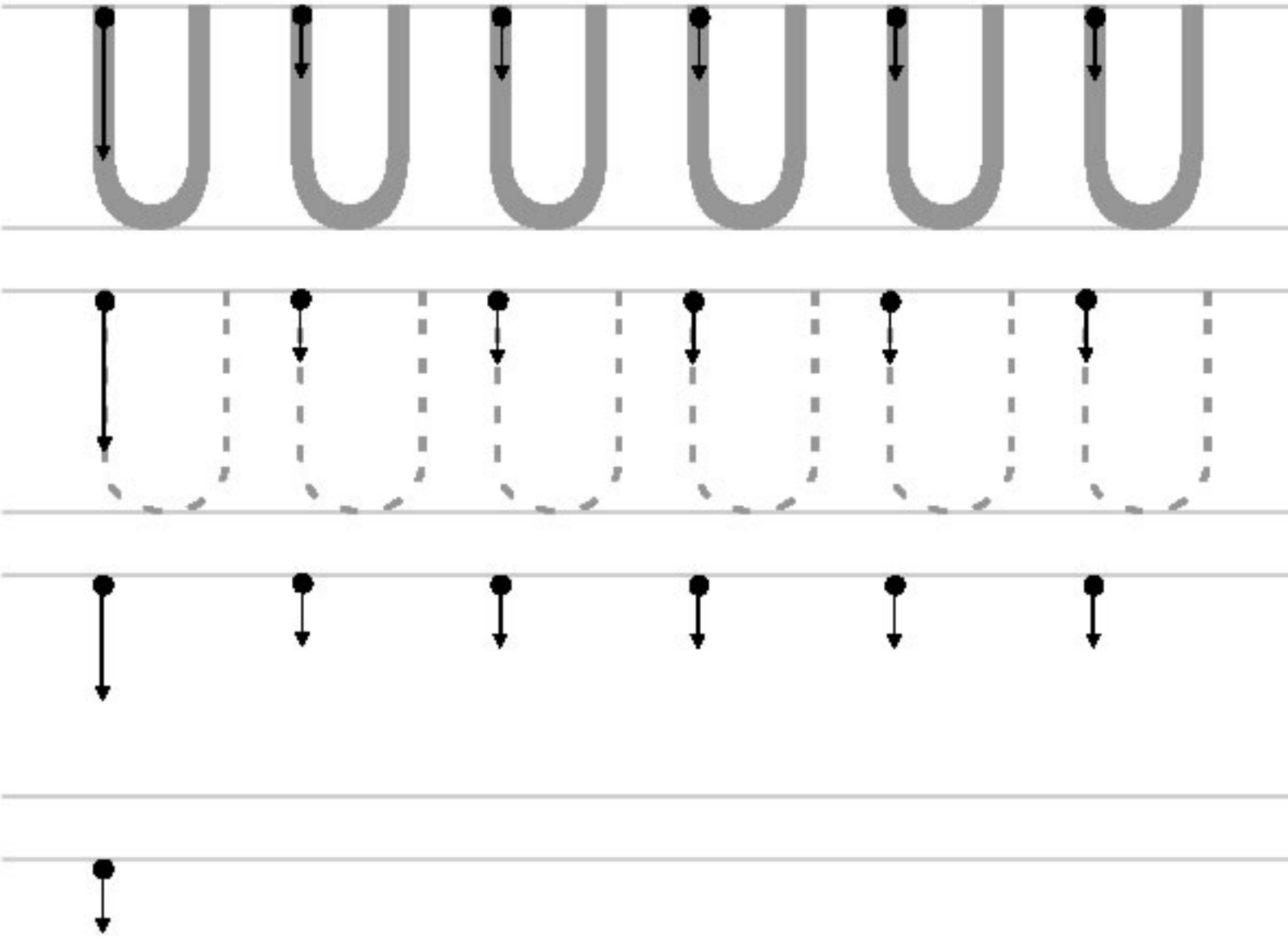


Date .....

Mon prénom .....

USINE



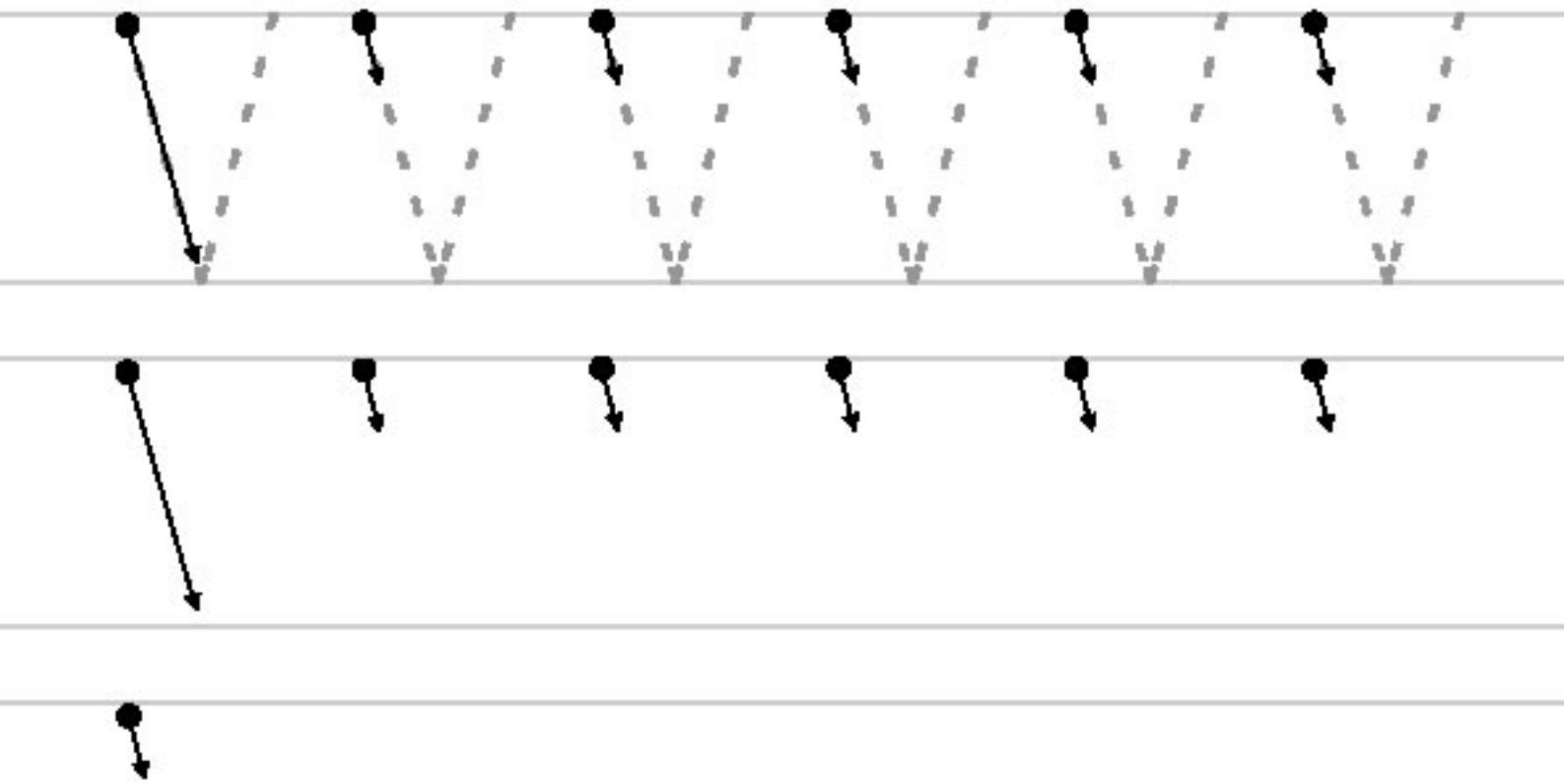


Date .....

Mon prénom .....

VACHE

V V V V V V



Date .....

Mon prénom .....

Wapiti

W W W W W W

A A A A A A

W W W W W W

Date .....

Mon prénom .....

XYLOPHONE

XXXXXX

Date .....

Mon prénom .....

YEUX

Y Y Y Y Y Y

y y y y y y

Date .....

Mon prénom .....

ZEBRE

ZZZZZZ

Jeudi 2 Septembre 2010

me voilà en moyenne section de maternelle.

Je m'appelle :

J'ai : 3 4 5 6 ans.

Je me dessine :

Lettres à découper pour l'exercice de la page précédent.

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U
V	X	Z	K	Y
W				

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U
V	X	Z	K	Y
W				

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Le langage au couer des apprentissages
Objectif: Langage écrit, être capable de reconnaître son prénom en capitales d'imprimerie.
Consigne: Entoure ton prénom lorsque tu le reconnais.

☺ 😐 ☹

MATHIS MARIN OLIVIA MATHILDE ETHAN QUENTIN

LOUNA LANA RYAN MAYLIS VALENTIN ENZO LUCA

JESSY ALEXANDRE MATHILDE JULIA ALEXANDRA

MAYLIS MALORY MATHIS JADE ROXANE ALIX

MARIE-LUNA VALENTIN RYAN ORNELLA ENZO

ALEXANDRE LANA LOUNA GLORIA MARIE-LUNA

LANA MALORY RYAN JESSY ORNELLA JADE

LOUNA MAYLIS GLORIA LANA ROXANE OLIVIA

ORNELLA MARIE-LUNA VALENTIN LOUNA ALIX LUCA

LANA MALORY ALEXANDRE ENZO JULIA MARIN

GLORIA JESSY ALEXANDRA ROXANE LUCA

MALORY RYAN ETHAN JULIA JADE ALIX MATHIS

MAYLIS VALENTIN ALEXANDRA MARIN OLIVIA QUENTIN

ALEXANDRE MARIE-LUNA GLORIA MATHILDE LUCA

ETHAN ENZO JULIA ALIX MATHIS JESSY QUENTIN

ALEXANDRA JADE ROXANE MARIN OLIVIA ALEXANDRE

ORNELLA ETHAN ALEXANDRE LANA LOUNA GLORIA

Date .....

Mon prénom .....

Le langage au couer des apprentissages
Objectif: Langage écrit, activité de discrimination visuelle.
Consigne: Je reconstitue les mots en collant les lettres sous leur modèle.

B	O	N	N	E

R	E	N	T	R	E	E

A		T	O	U	S

Mots à découper pour l'exercice de la page précédent.

B	O	N	N	E

R	E	N	T	R	E	E

A		T	O	U	S

Date .....

Mon prénom .....

Langage
Objectif: Reconnaître une lettre et la nommer à l'aide du modèle, reconstituer un mot par collage des lettres.
Consigne: Je reconstitue les mots « TROGNON ET PEPIN» en collant les lettres sous leur modèle.

T	R	O	G	N	O	N

P	E	P	I	N

T	R	O	G	N	O	N

P	E	P	I	N

Mots à découper pour l'exercice précedent.

T	R	O	G	N	O	N
P	E	P	I	N		

T	R	O	G	N	O	N
P	E	P	I	N		

Date .....

Mon prénom .....

Imagier

OCTAVE

Octave

Octave

Date .....

Mon prénom .....

Imagier

MAMAN

Maman

Maman

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Imagier

LA MAÎTRESSE

La maîtresse

La maîtresse

Date .....

Mon prénom .....

Imagier

JEANINE

Jeanine

Jeanine

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Imagier

RAOUL

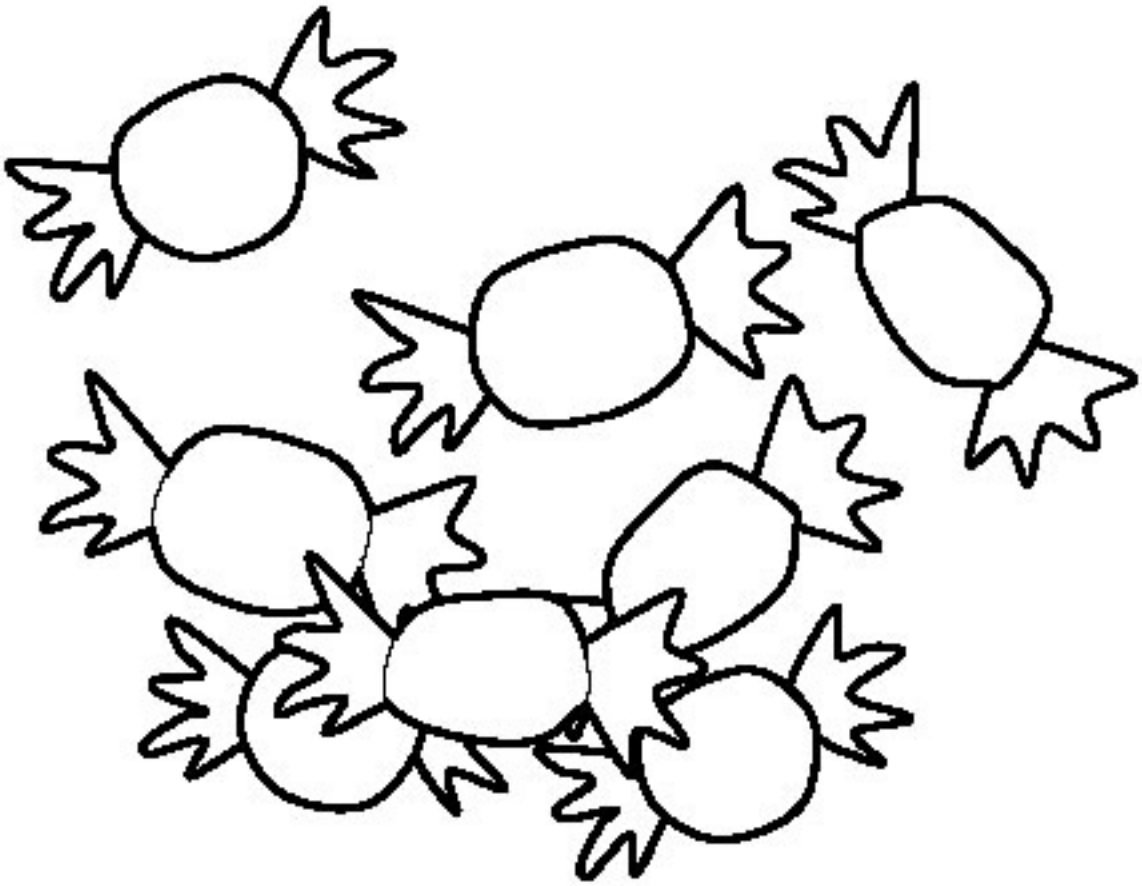
Raoul

Raoul

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Imagier



DES BONBONS

Des bonbons

Des bonbons

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Graphisme
Consigne: Colorie le personnage en respectant les couleurs de l'album.

Date .....

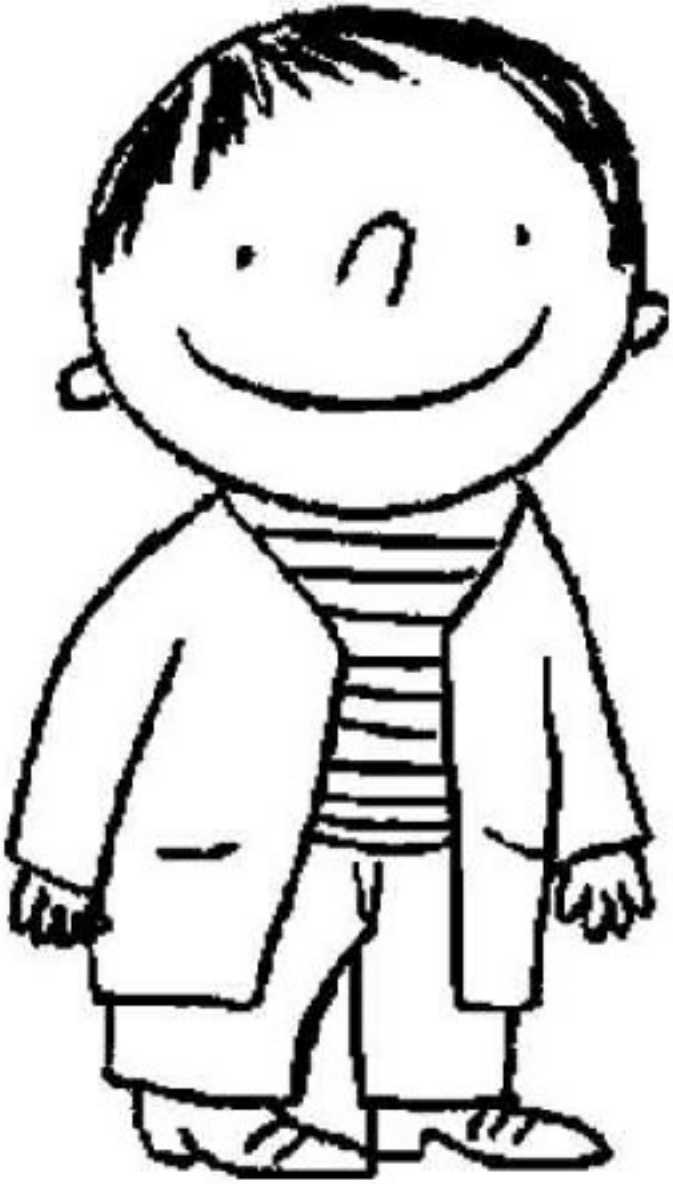
Mon prénom ✎ .....

Graphisme
Consigne: Colorie le personnage en respectant les couleurs de l'album.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Graphisme / Langage Écrit
Consigne: Colorie Léon en respectant les couleurs de l'album. Découpe les lettres en bas de page et recompose son prénom.



L	E	O	N

✂----------

N	O	E	L

Date .....

Mon prénom .....

Graphisme / Langage Écrit
Consigne: Colorie Octave en respectant les couleurs de l'album. Découpe les lettres en bas de page et recompose son prénom.

O	C	T	A	V	E

V	T	E	A	O	C

Date .....

Mon prénom .....

Numération
Consigne: Colorie le nombre de Léon domandé.

	2
	4
	5
	6
	3
	1
	6

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Savoir écrire un mot en lettres capitales.
Consigne: Copie le nom du personnage. Ecris une lettre par case dans le premier tableau. Dans le second tableau, copie le mot en commençant à la croix.

O	C	T	A	V	E

OCTAVE
X

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Savoir écrire un mot en lettres capitales.
Consigne: Copie le nom du personnage. Ecris une lettre par case dans le premier tableau. Dans le second tableau, copie le mot en commençant à la croix.

J	E	A	N	I	N	E

JEANINE
X

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Savoir écrire un mot en lettres capitales.
Consigne: Copie le nom du personnage. Ecris une lettre par case dans le premier tableau. Dans le second tableau, copie le mot en commeçant à la croix.

R	A	O	U	L

RAOUL
X

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Savoir écrire un mot en lettres capitales.
Consigne: Copie le nom du personnage. Ecris une lettre par case dans le premier tableau. Dans le second tableau, copie le mot en commençant à la croix.

M	A	M	A	N

MAMAN
X

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Savoir écrire un mot en lettres capitales.
Consigne: Copie le nom du personnage. Ecris une lettre par case dans le premier tableau. Dans le second tableau, copie le mot en commençant à la croix.

M	A	I	T	R	E	S	S	E

MAITRESSE
X

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Savoir écrire un mot en cursive.
Consigne: Copie le nom du personnage en commeçant à la croix.

Octave
X

Octave

X

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Savoir écrire un mot en cursive.
Consigne: Copie le nom du personnage en commeçant à la croix.

Jeanine
X

Jeanine

X

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Savoir écrire un mot en cursive.
Consigne: Copie le nom du personnage en commeçant à la croix.

Raoul
X

Raoul

X

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Savoir écrire un mot en cursive.
Consigne: Copie le nom du personnage en commeçant à la croix.

Maîtresse

X

Maîtresse

X

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Savoir écrire un mot en cursive.
Consigne: Copie le nom du personnage en commeçant à la croix.

Maman
X

Maman

X

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Savoir écrire un mot en cursive.
Consigne: Copie le nom du personnage en commeçant à la croix. (la croix de gauche pour les gauchers et celle de droite pour les droitiers.)

x Octave x

x Raoul x

x Maman x

x Maîtresse x

x Jeanine x

Date .....

Mon prénom ✎ .....

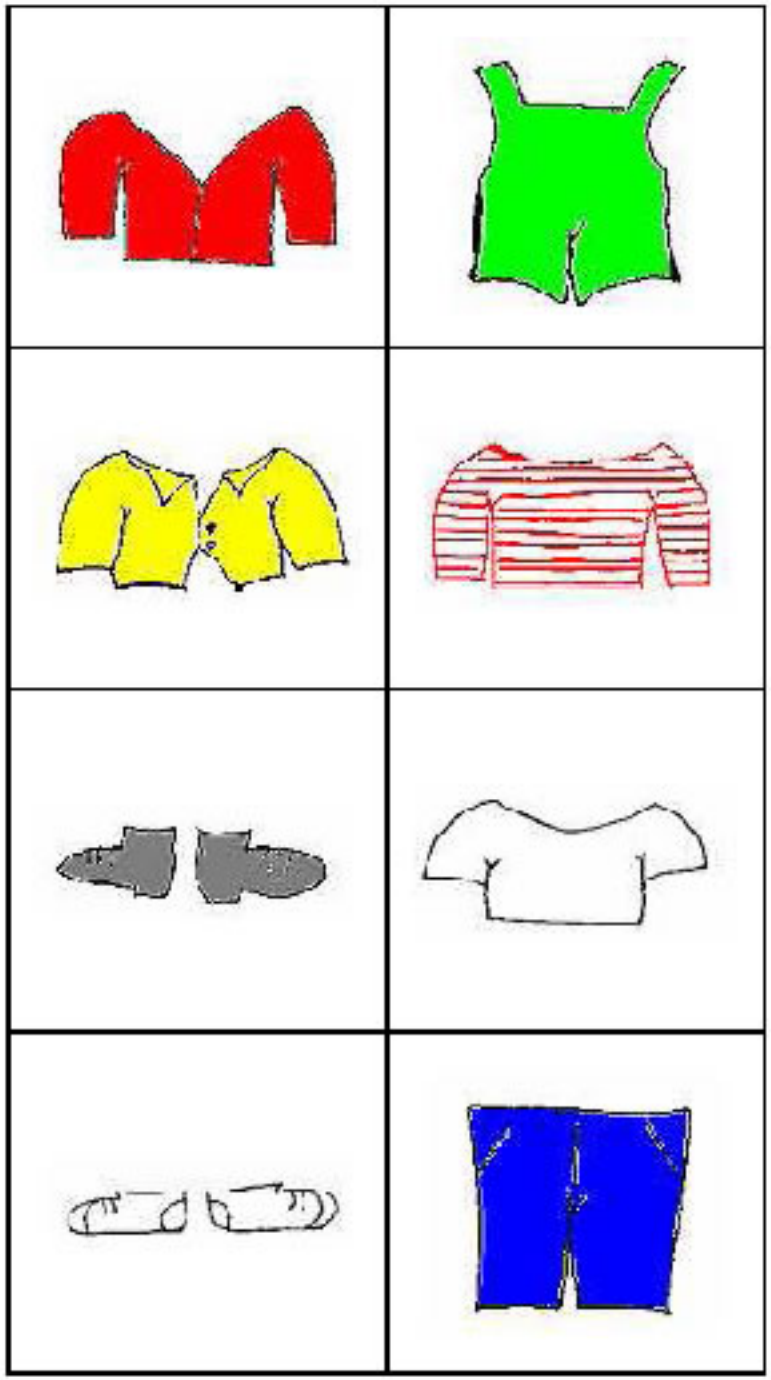
☺ 😐 ☹

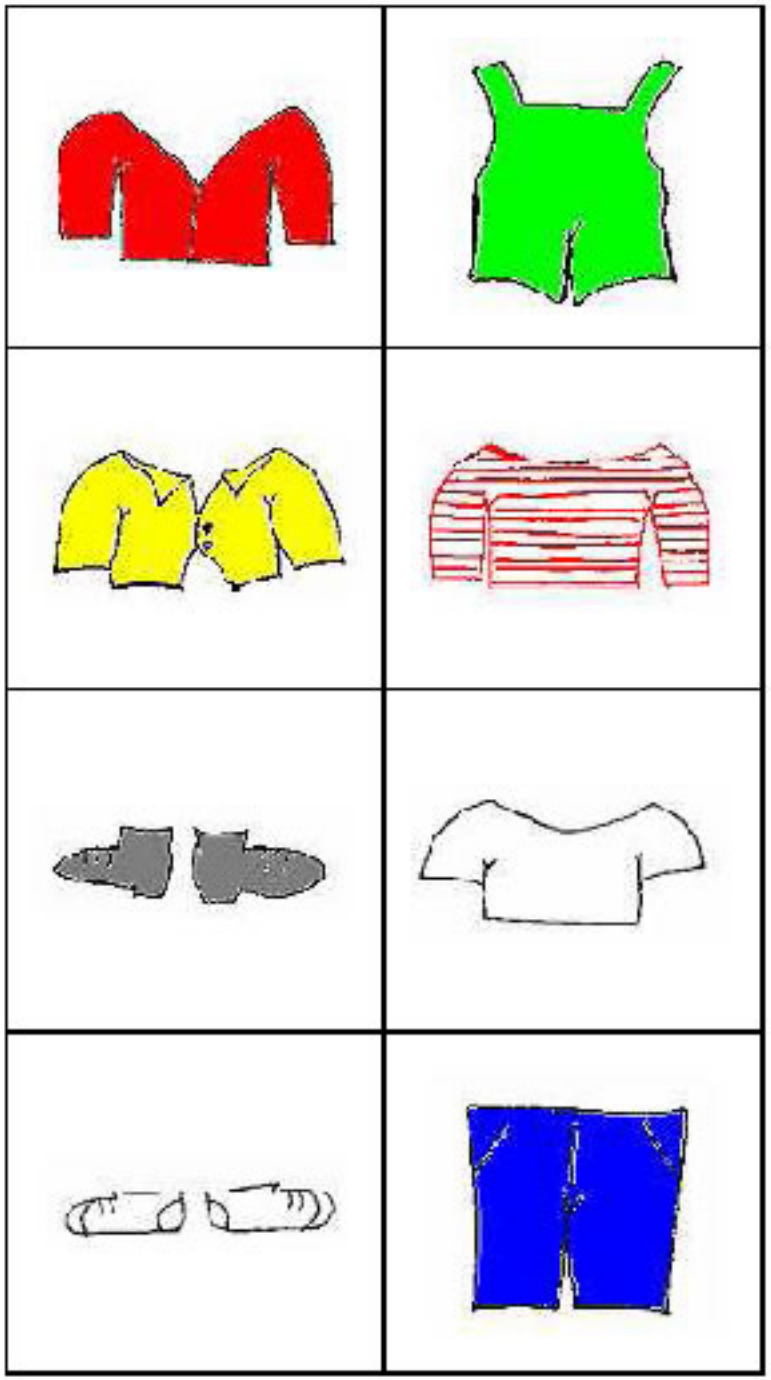
Objectif: Découvrir l'écrit.
Consigne: Retrouve les prénoms des personnages. Essaie de les copier.

✂----------

OCTAVE	LEON

Etiquettes à découper pour l'exercice de la page suivante.





Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Découvrir le monde / Tableau à une entrée
Consigne: Donne leur vêtements à Leon et à Octave.

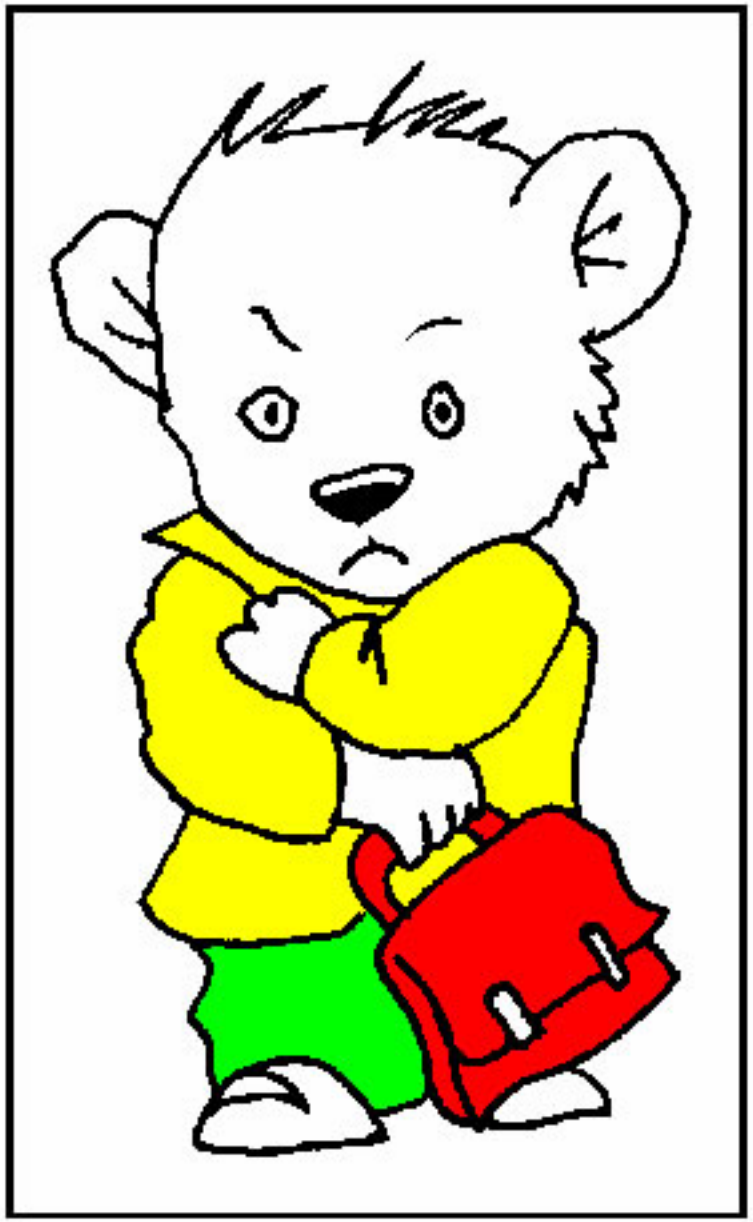
Dans ce fichier, je vous propose les images des personnages et de différentes scènes de l'histoire.

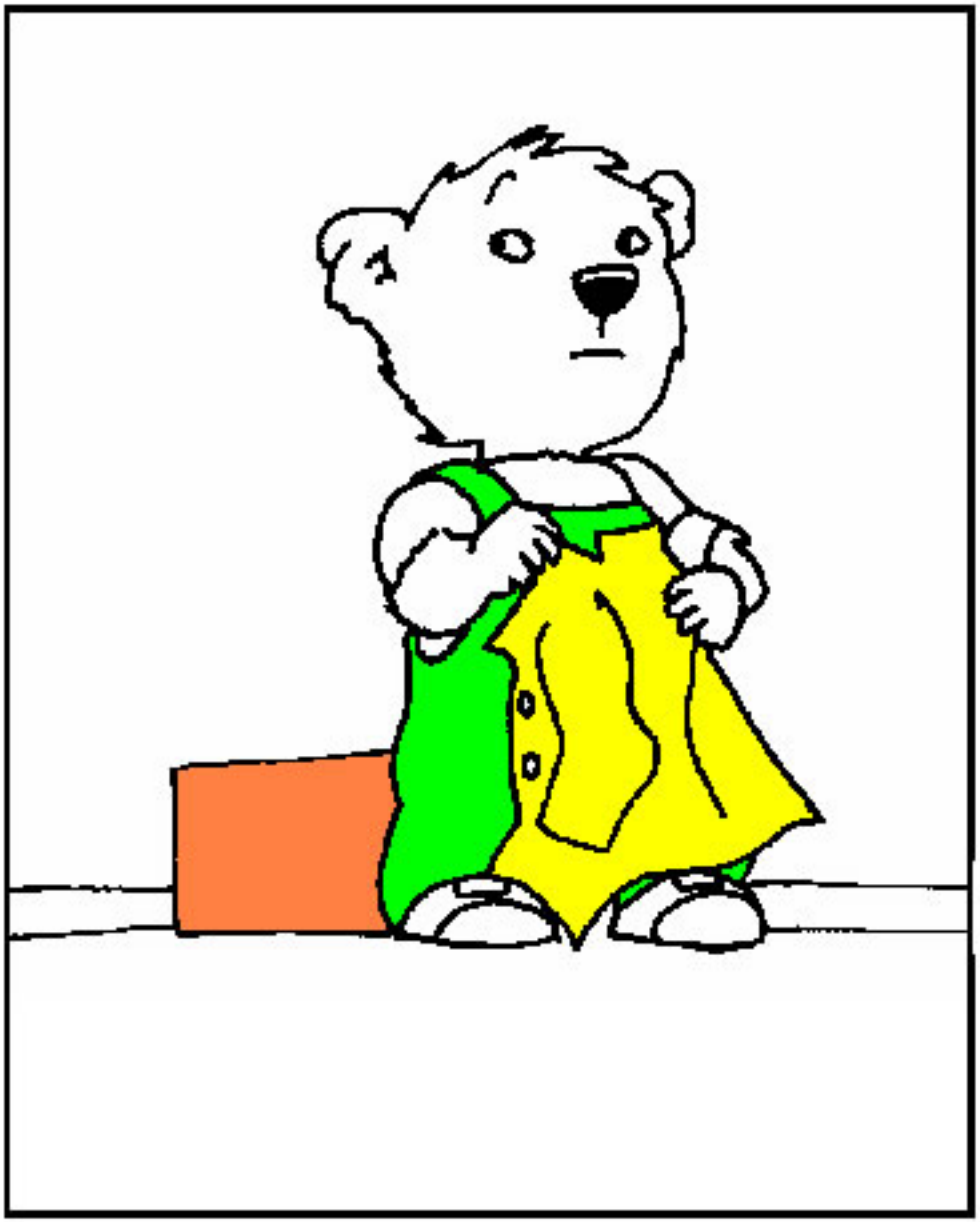
Vous pourrez ainsi, si vous le désirez, faire parler les enfants des trois sections en leur présentant les dessins.

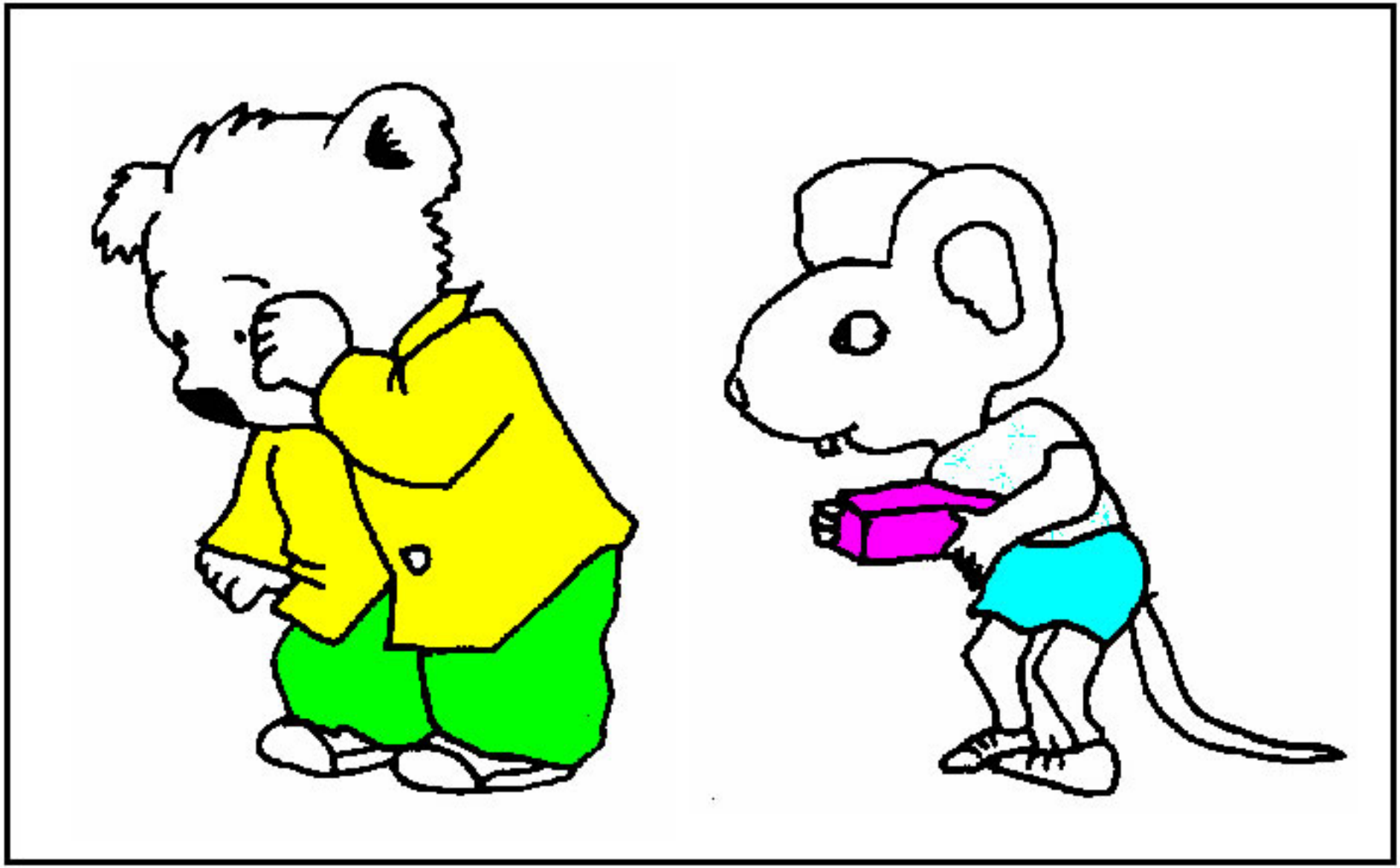
Pour les élèves de GS, ils pourront dialoguer et apprendre, par exemple, à poser des questions.

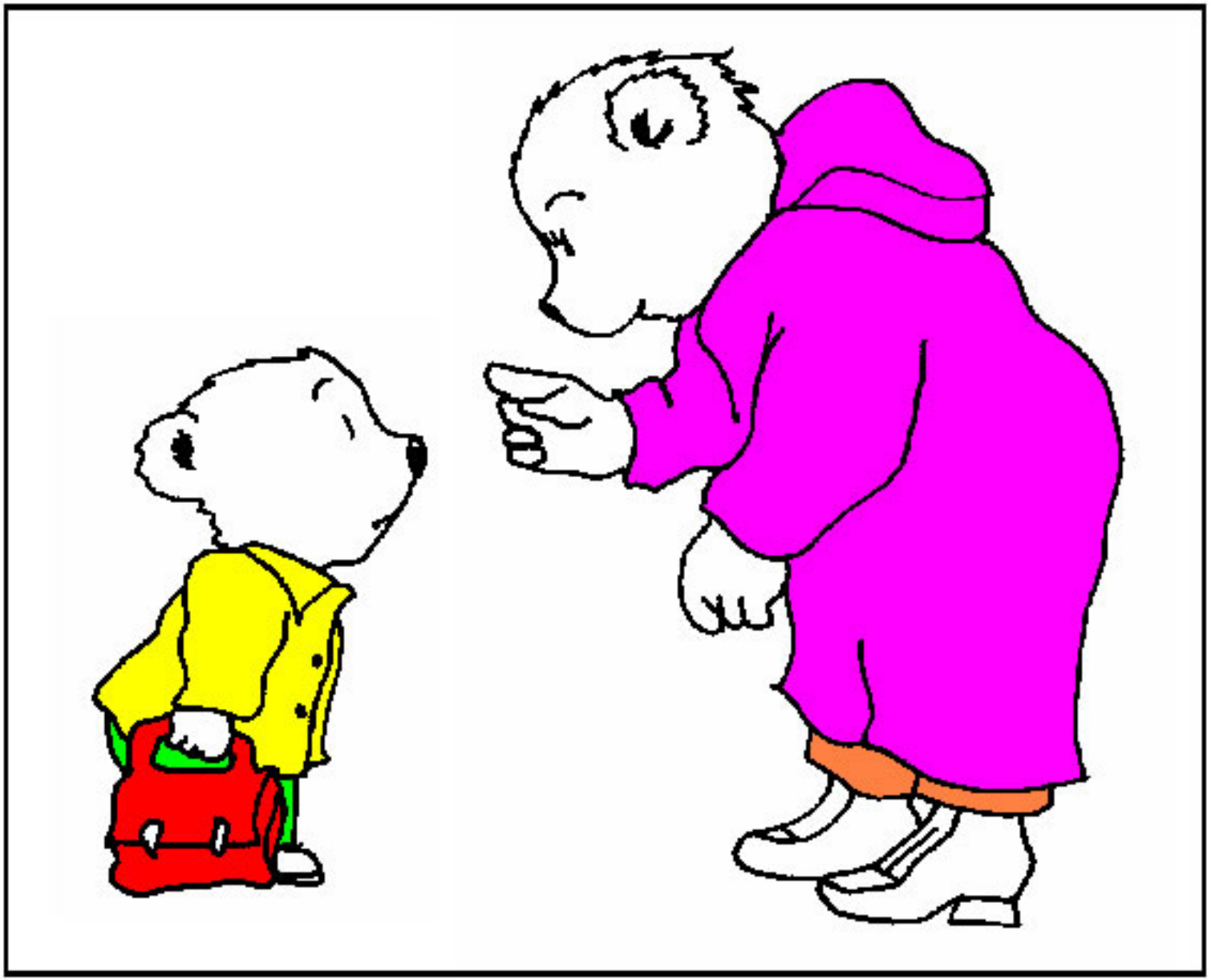
Il est possible aussi de travailler sur la chronologie de l'histoire, de créer des images séquentielles.

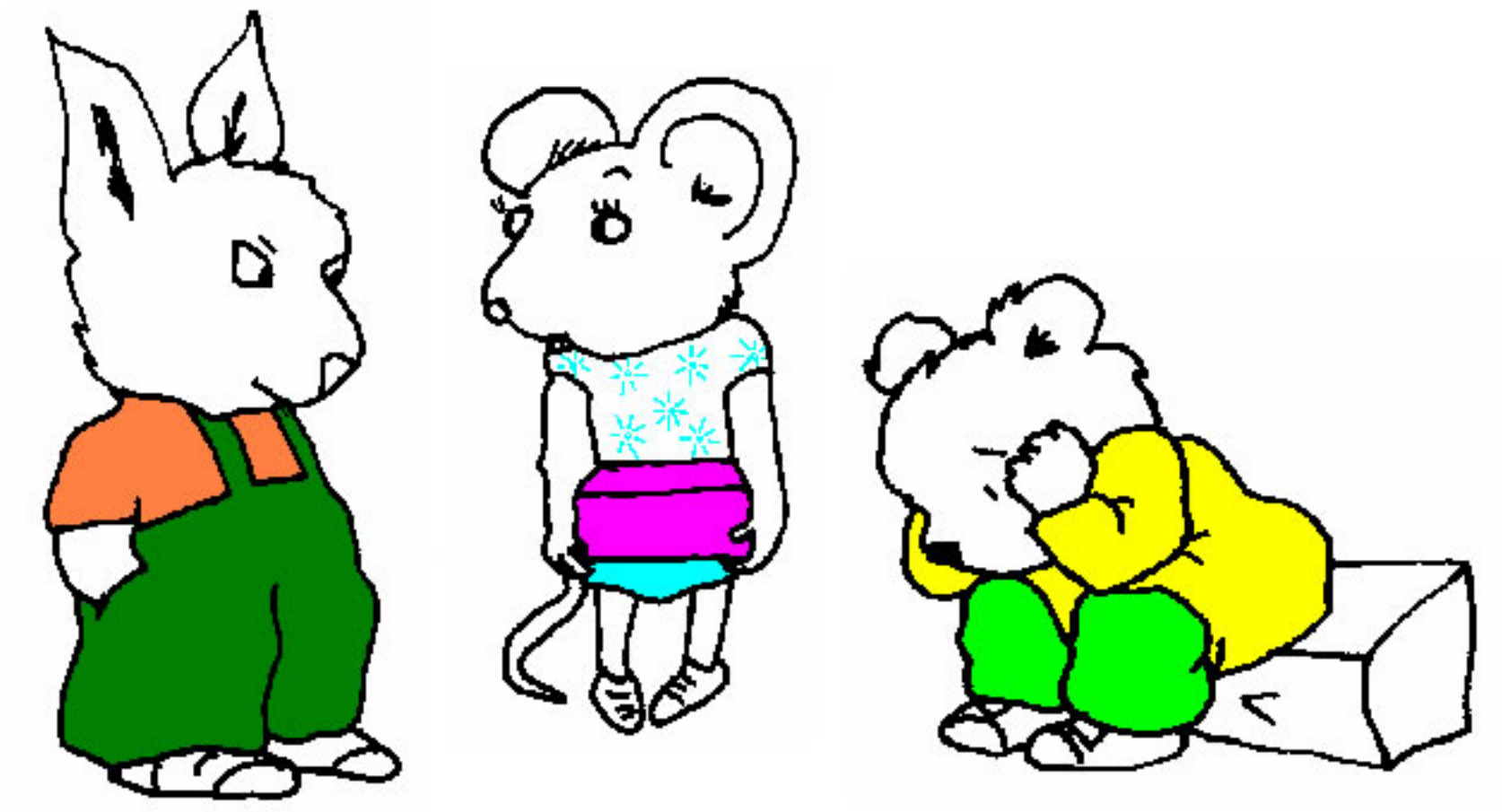
Je suis sûre que vous trouverez bien d'autres idées!

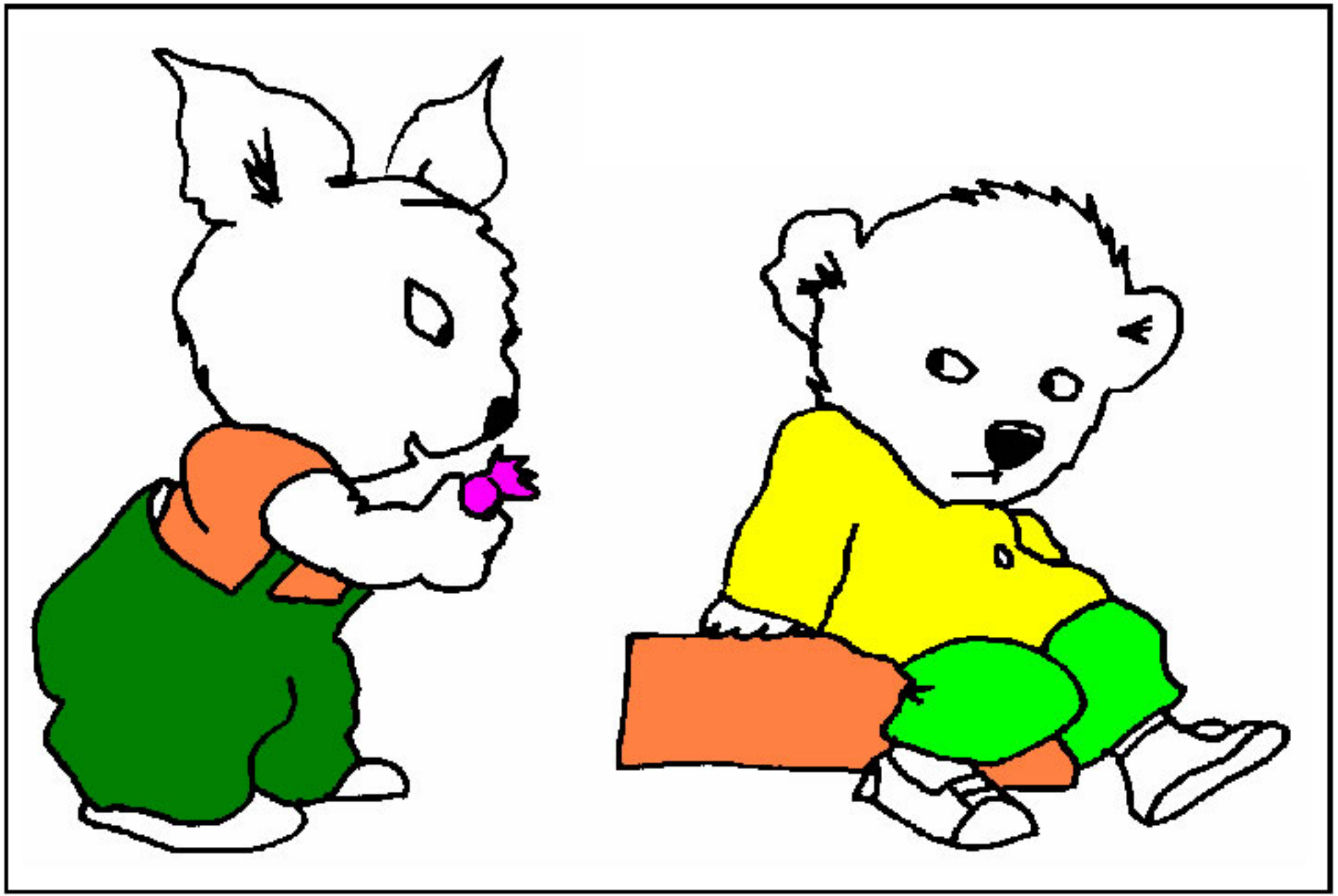


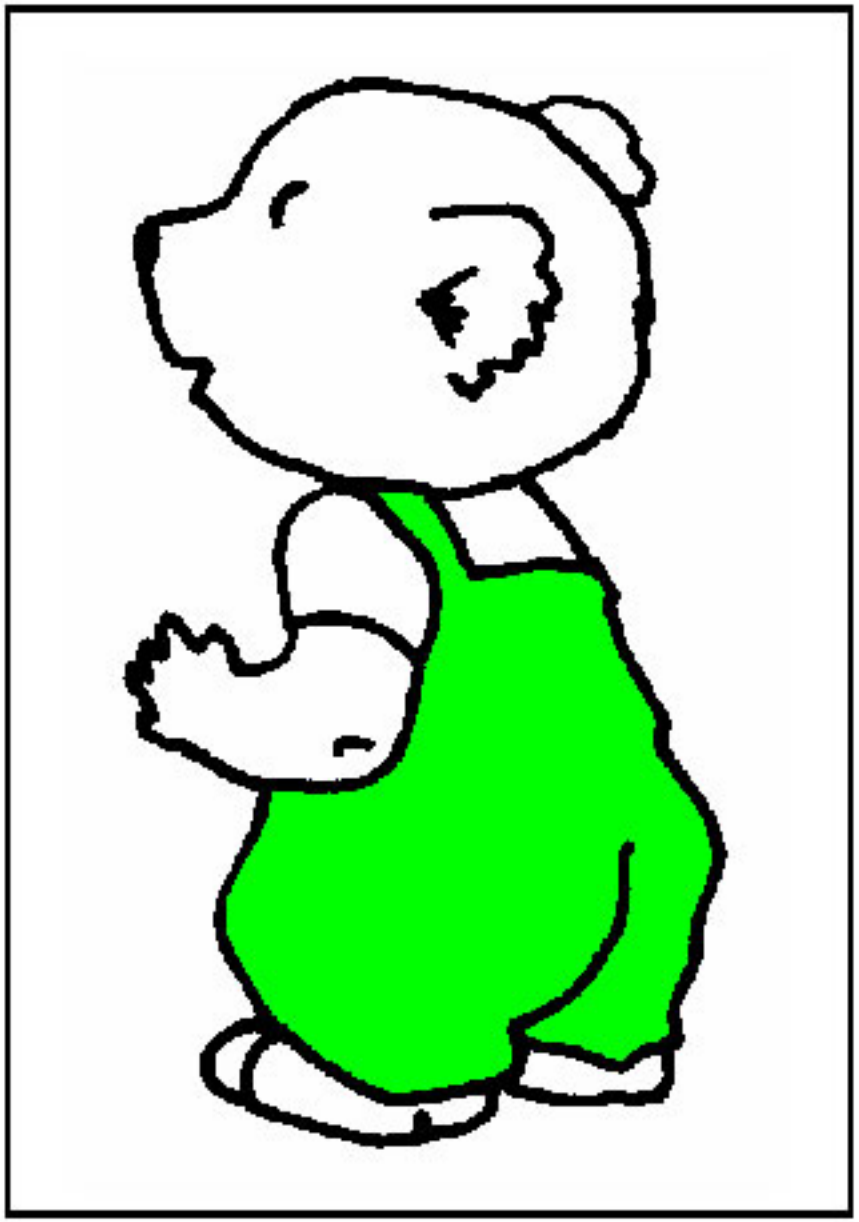


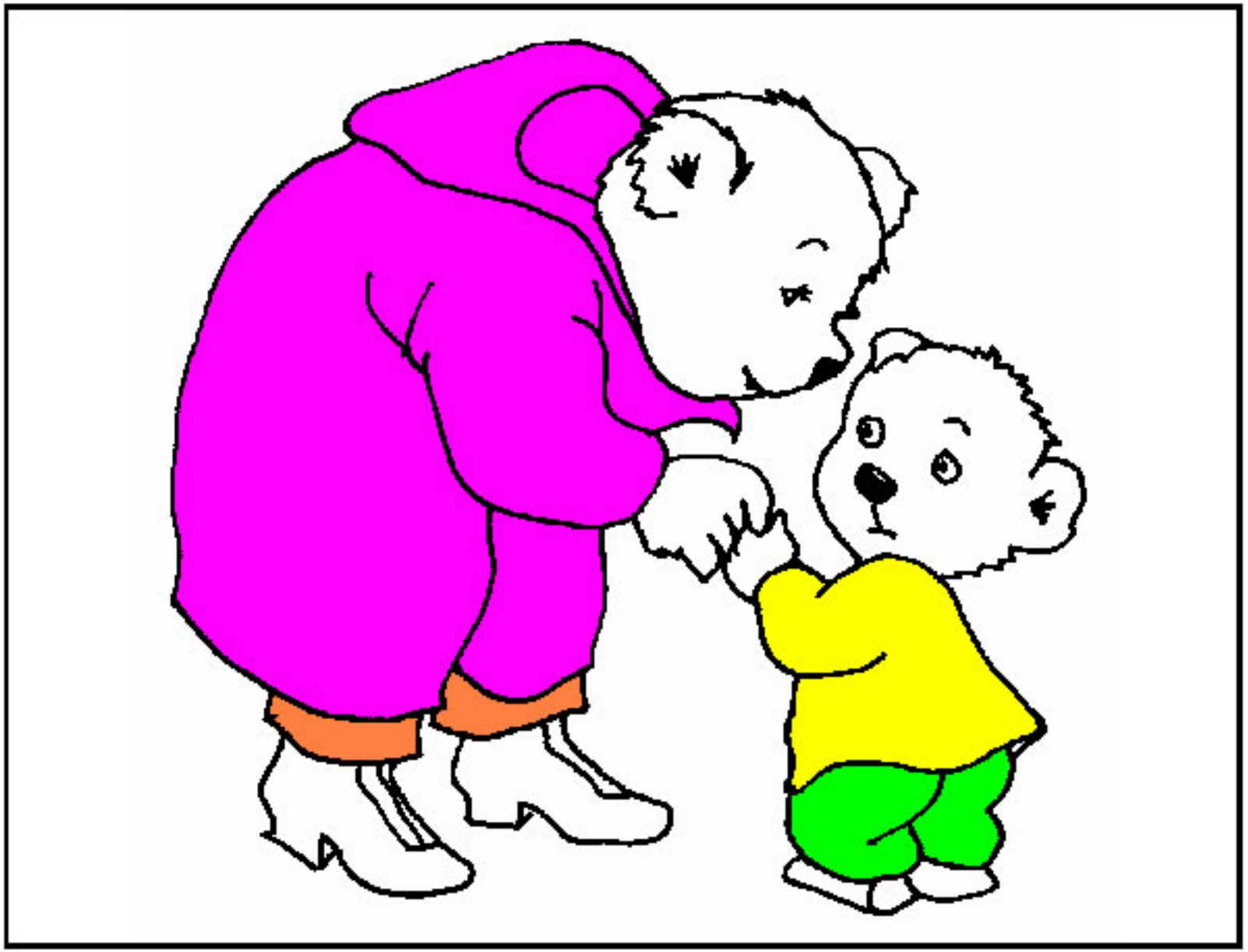


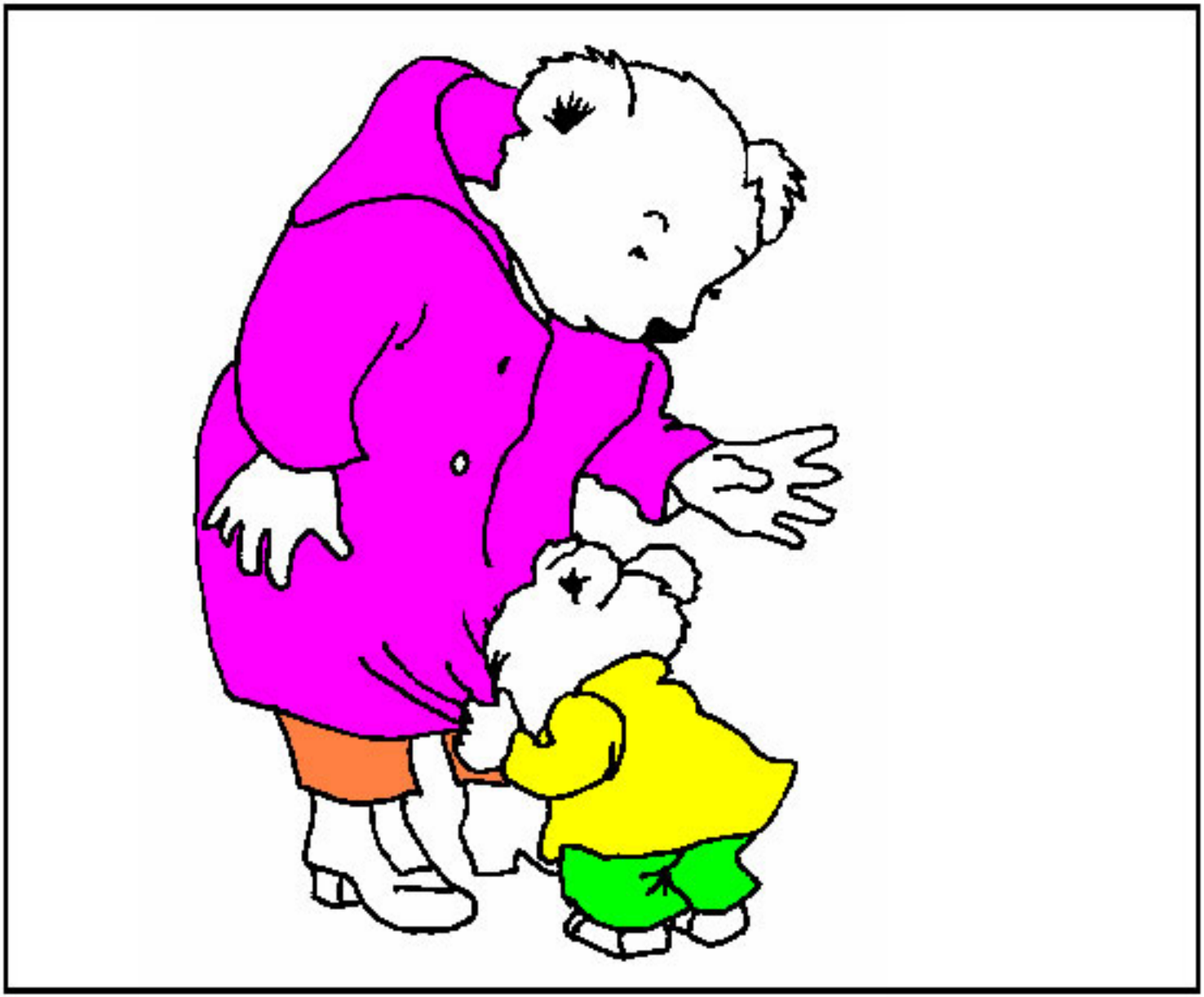


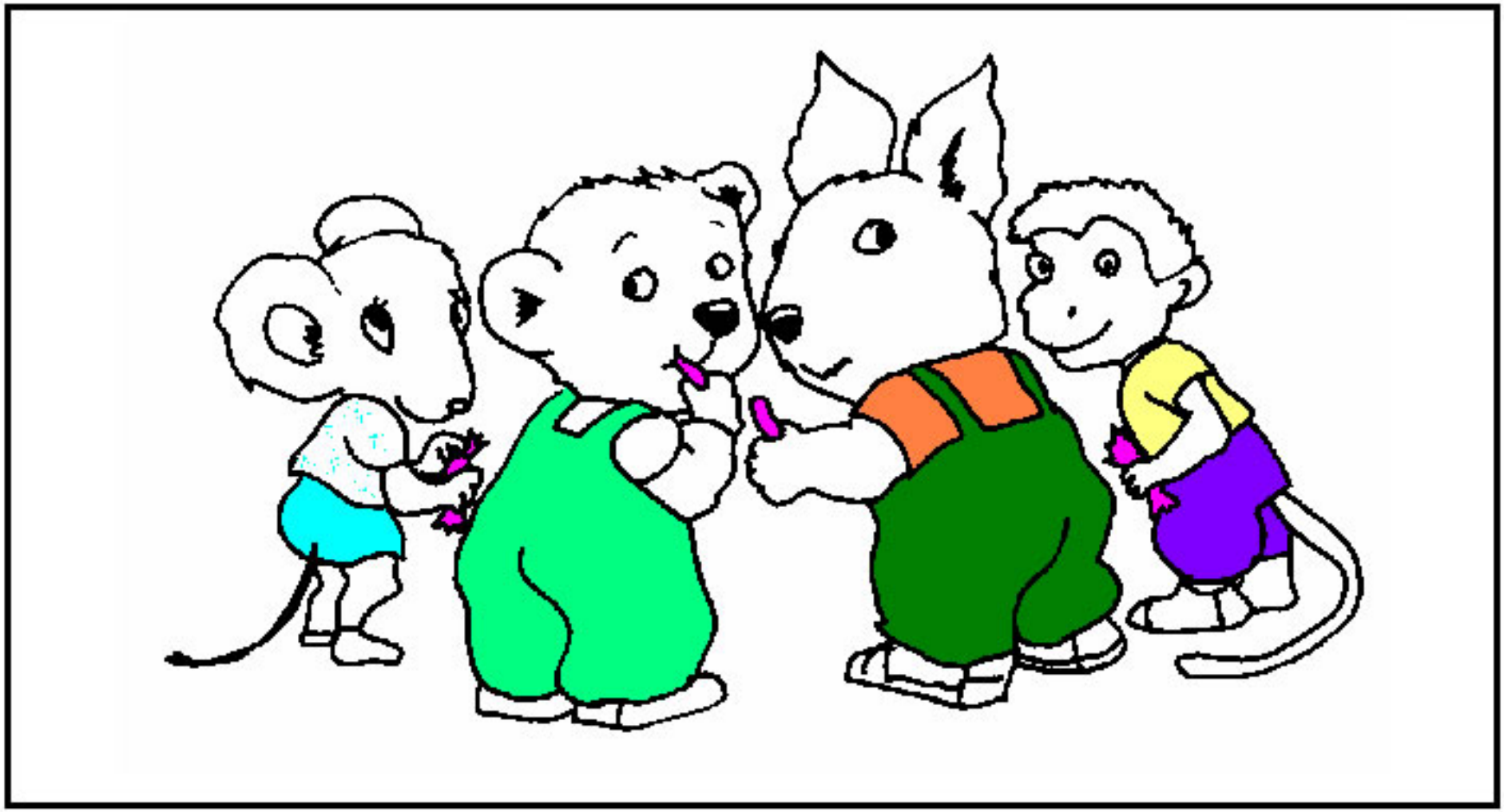












Modèle 1: **la couverture du livre.**

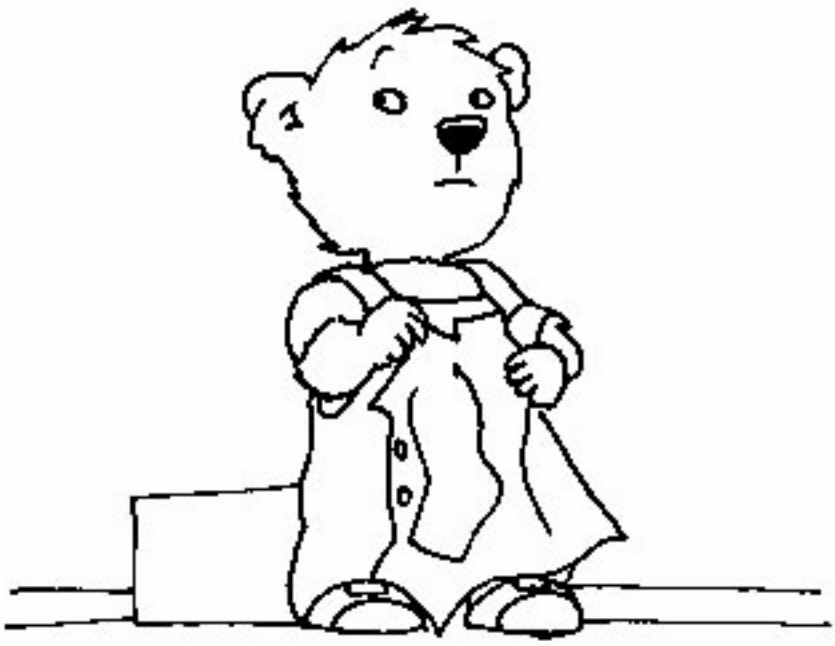
Mireille d' Allancé

Non, non et non !

Modèle 2: **la page de titre.**

Mireille d' Allancé

Non, non et non !



L'école des loisirs

Etiquettes à découper pour l'exercice de la page suivante.

Non, non et non !

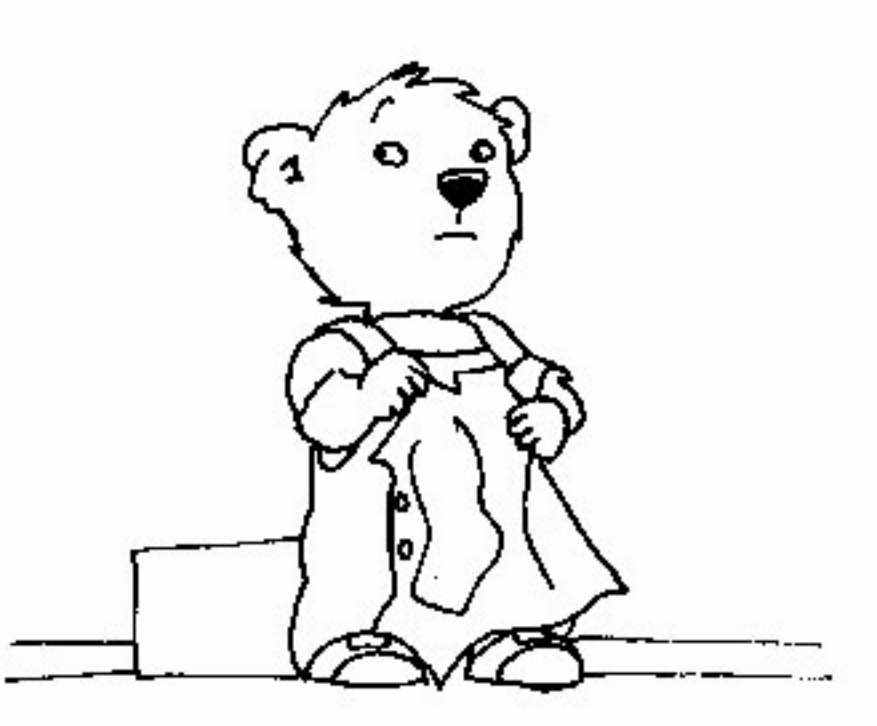
Mireille d' Allancé

Date .....

Mon prénom .....

Lecture
Objectif: Repérer le titre, l'auteur sur la couverture.
Consigne: Reconstitue la couverture du livre en collant les éléments au bon endroit.

Etiquettes à découper pour l'exercice de la page suivante.



Mireille d' Allancé

L'école des loisirs

Non, non et non !

Date .....

Mon prénom .....

Lecture
Objectif: Repérer le titre, l'auteur et l'éditeur sur la page de titre.
Consigne: Reconstitue la page de titre du livre en collant les éléments au bon endroit.

Etiquettes à découper pour l'exercice de la page suivante.

Non,	Non,
non	non
et	et
non !	non !

Date .....

Mon prénom .....

Lecture
Objectif: Remettre en ordre des mots en tenant compte de la majuscule et de la ponctuation.
Consigne: Reconstitue le titre du livre en collant les étiquettes dans le bon ordre. Tu pourras ensuite colorie Octave.

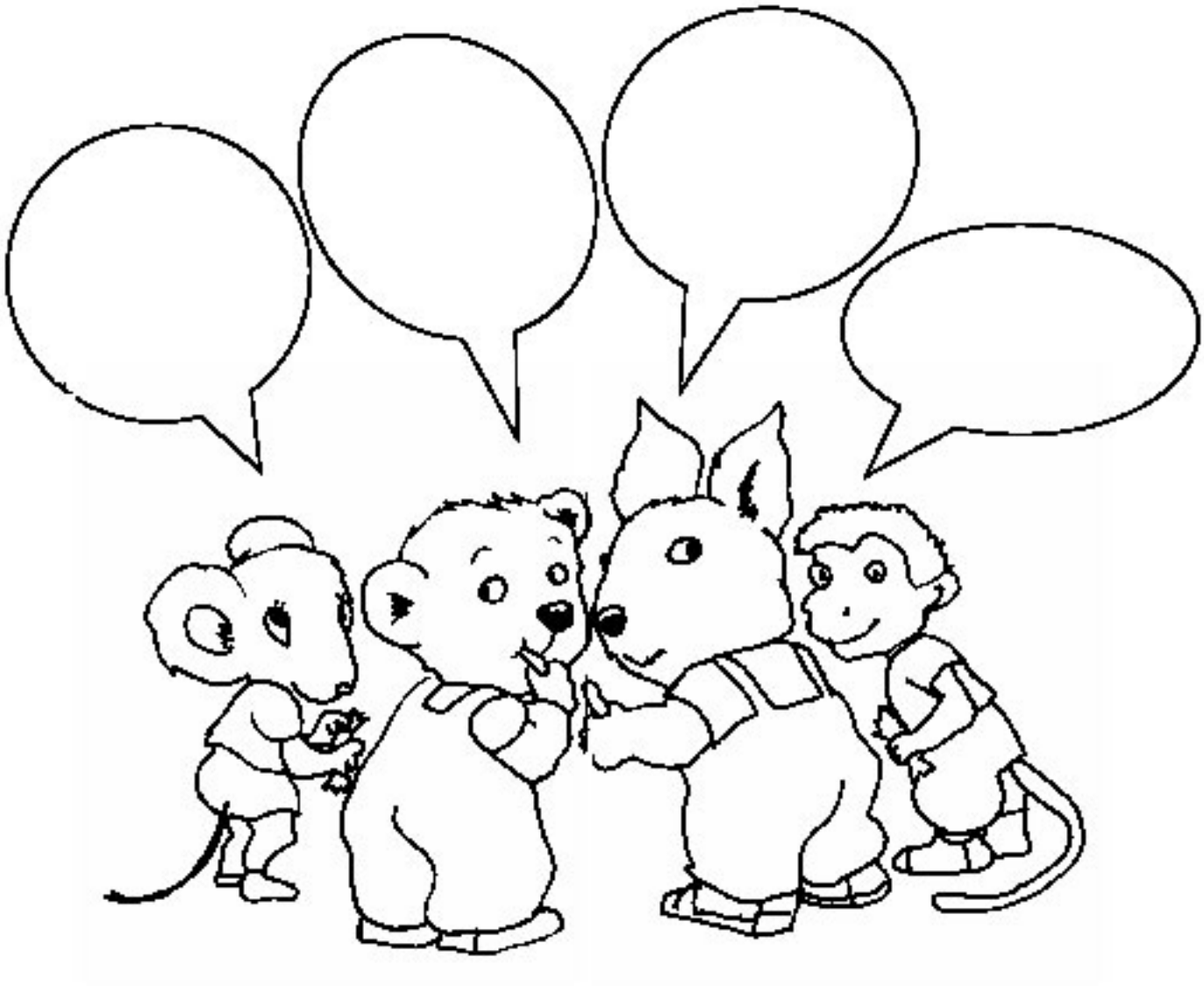
Etiquettes à découper pour l'exercice de la page suivante.

N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!
N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!
N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!
N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!
N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!
N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!
N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!
N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!
N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!	N	o	n!

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Lecture
Objectif: Notion de mot.
Consigne: Chaque personnage crie: Non!
Colle les lettres du mot "Non" dans chaque bulle.



Etiquettes à découper pour les exercices des pages suivantes.

O	C	T	A	V	E
O	c	t	a	v	e

O	C	T	A	V	E
O	c	t	a	v	e

O	C	T	A	V	E
O	c	t	a	v	e

O	C	T	A	V	E
O	c	t	a	v	e

Date .....

Mon prénom .....

Lecture
Objectif: Notion de mot.
Consigne: Reconstitue le nom du personnage en collant une lettre par case suivant le modèle.

O	C	T	A	V	E

O	c	t	a	v	e

Date .....

Mon prénom .....

Lecture
Objectif: Notion de mot.
Consigne: Reconstitue le nom du personnage en collant une lettre par case suivant le modèle.

OCTAVE

Octave

Date .....

Mon prénom .....

Lecture
Objectif: Notion de mot.
Consigne: Colle la lettre manquante pour pouvoir lire correctement le nom du personnage à chaque ligne.

O	C		A	V	E
	C	T	A	V	E
O	C	T	A		E
O		T	A	V	E
O	C	T		V	E
O	C	T	A	V	

Date .....

Mon prénom .....

Lecture
Objectif: Notion de mot.
Consigne: Colle la lettre manquante pour pouvoir lire correctement le nom du personnage à chaque ligne.

O	c	t	a		e
O		t	a	v	e
O	c	t	a	v	
	c	t	a	v	e
O	c	t		v	e
O	c		a	v	e

Etiquettes à découper pour les exercices des pages suivantes.

OCTAVE	RAOUL	JEANINE
OCTAVE	RAOUL	JEANINE

Octave	Raoul	Jeanine
Octave	Raoul	Jeanine

Octave	Raoul	Jeanine
Octave	Raoul	Jeanine

Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Lecture
Objectif: Reconnaître globalement des mots.
Consigne: Colle le nom de chaque personnage sous le dessin correspondant en t'aidant de l'imagier.

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître globalement des mots.
Consigne: Colle le nom de chaque personnage sous le dessin correspondant en t'aidant de l'imagier.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

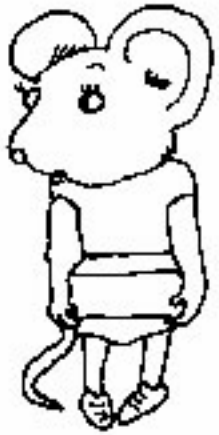
☺ 😐 ☹

Lecture
Objectif: Reconnaître globalement des mots.
Consigne: Colle le nom de chaque personnage sous le dessin correspondant en t'aidant de l'imagier.

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître globalement des mots et les associer les trois écritures.
Consigne: Colle le nom de chaque personnage sous le dessin correspondant en t'aidant de l'imagier.



Etiquettes à découper pour les exercices des pages suivantes.

OCTAVE	MAMAN	LA MAITRESSE
OCTAVE	MAMAN	LA MAITRESSE

Octave	Maman	la maîtresse
Octave	Maman	la maîtresse

Octave	Maman	la maîtresse
Octave	Maman	la maîtresse

Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Lecture
Objectif: Reconnaître globalement des mots.
Consigne: Colle le nom de chaque personnage sous le dessin correspondant en t'aidant de l'imagier.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Lecture
Objectif: Reconnaître globalement des mots.
Consigne: Colle le nom de chaque personnage sous le dessin correspondant en t'aidant de l'imagier.

Date .....

Mon prénom .....

Lecture
Objectif: Reconnaître globalement des mots.
Consigne: Colle le nom de chaque personnage sous le dessin correspondant en t'aidant de l'imagier.

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître globalement des mots.
Consigne: Colle le nom de chaque personnage sous le dessin correspondant en t'aidant de l'imagier.

Date .....

Mon prénom .....

Lecture
Objectif: Reconnaître globalement des mots.
Consigne: Colorie les mêmes mots de la même couleur.

OCTAVE

JEANINE

RAOUL

OCTAVE

JEANINE

RAOUL

Etiquettes à découper pour les exercices des pages suivantes.

Octave	Raoul	Jeanine
Octave	Raoul	Jeanine
Octave	Raoul	Jeanine

Octave	Raoul	Jeanine
Octave	Raoul	Jeanine
Octave	Raoul	Jeanine

Date .....

Mon prénom .....

Lecture
Objectif: Reconnaître globalement des mots.
Consigne: Colle dans chaque case les mots identiques au modèle.

Jeanine			

Octave			

Raoul			

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître globalement des mots.
Consigne: Relie les étiquettes au modèle.

Octave

Jeanine

Raoul

Octave	Raoul	Jeanine

Raoul

Octave

Jeanine

Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Lecture
Objectif: Reconnaître globalement des mots.
Consigne: Entoure les mêmes mots de la même couleur.

LA MAITRESSE

MAMAN

LA MAITRESSE

OCTAVE

MAMAN

OCTAVE

OCTAVE

MAMAN

LA MAITRESSE

Date .....

Mon prénom .....

Lecture
Objectif: Reconnaître globalement des mots.
Consigne: Relie les mêmes mots par un trait de même couleur.

Octave

Maman

la maîtresse

Octave

Octave

Maman

la maîtresse

la maîtresse

Maman

Etiquettes à découper pour les exercices de la page suivante.

Octave	Maman	la maîtresse
Octave	Maman	la maîtresse
Octave	Maman	la maîtresse

Octave	Maman	la maîtresse
Octave	Maman	la maîtresse
Octave	Maman	la maîtresse

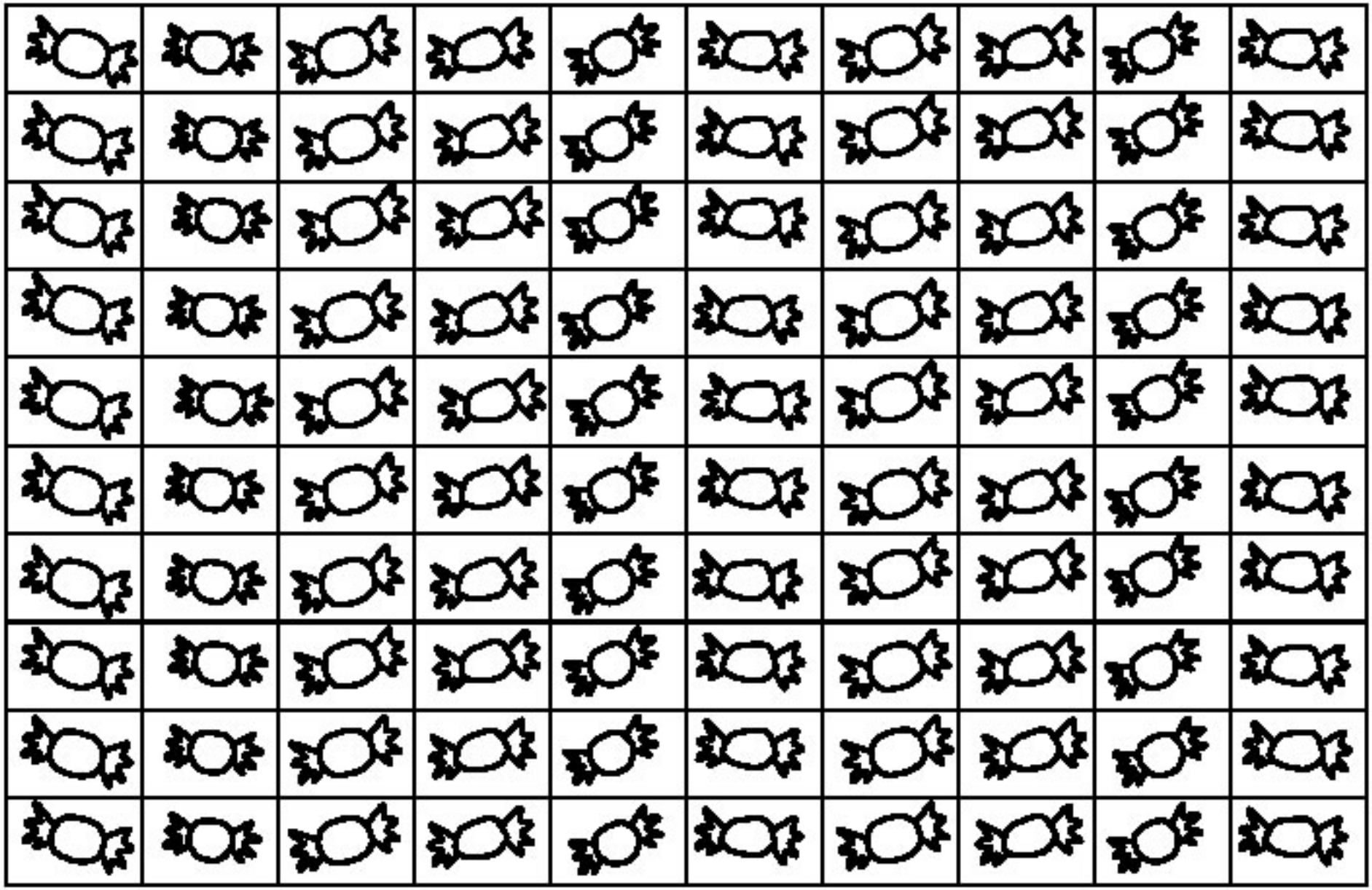
Date .....

Mon prénom .....

Lecture
Objectif: Reconnaître globalement des mots.
Consigne: Colle les trois mots identiques sous chacun des modèles.

Octave	la maîtresse	Maman

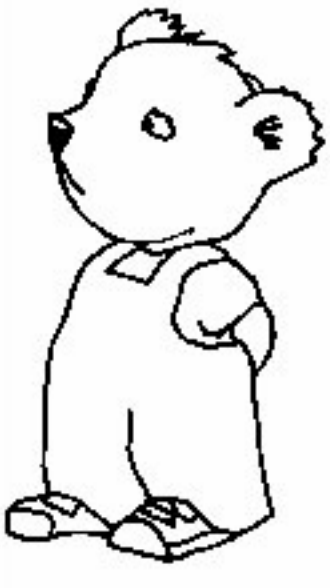
Planche à découper.



Date .....

Mon prénom .....

Maths
Objectif: Distribuer un objet à chacun.
Consigne: Donne un bonbon à chaque personnage et colle le dans chaque case.

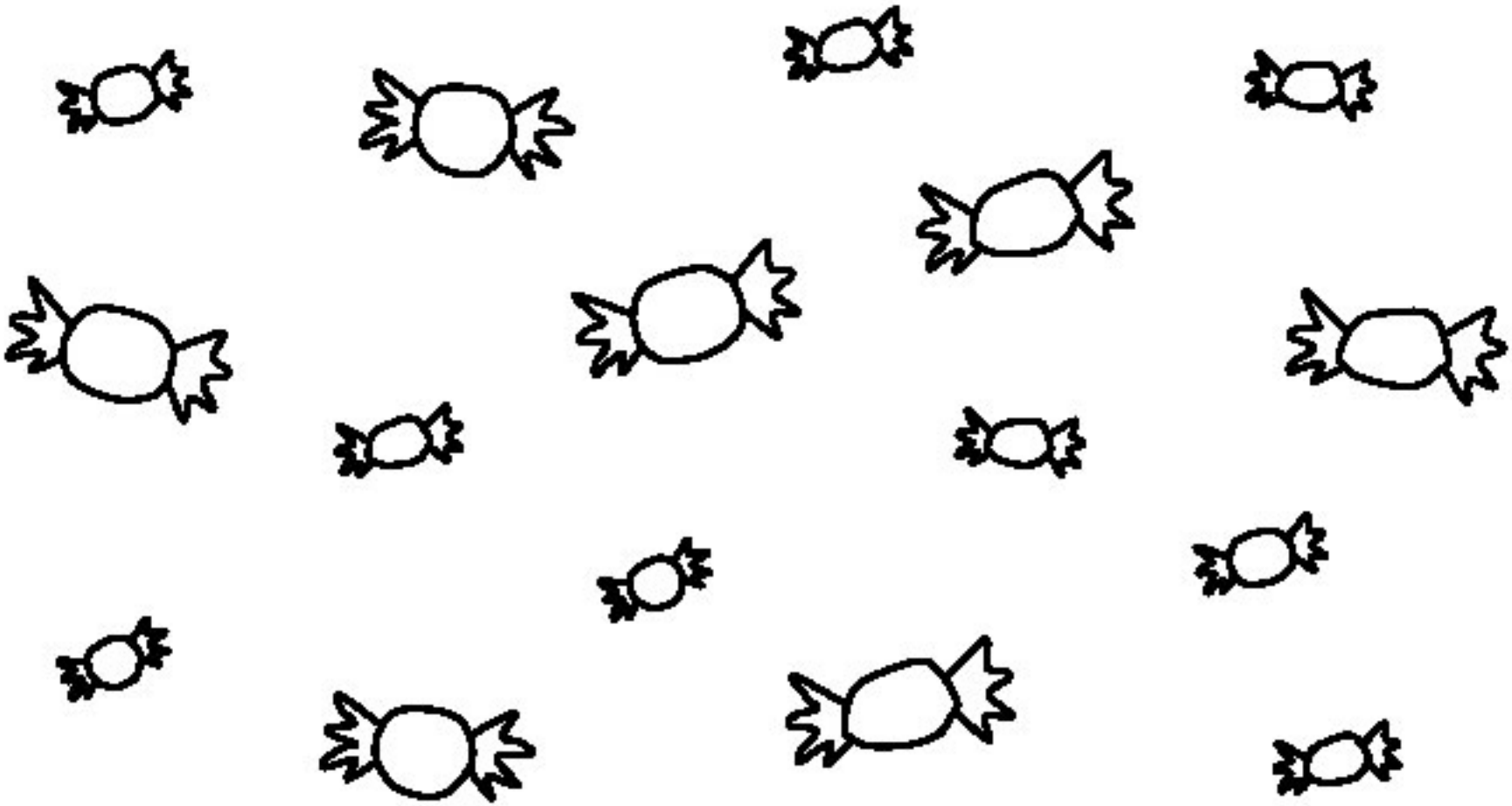


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Maths
Objectif: Trier des objets suivant un critère.
Consigne: Montre à ton maître tous les petits bonbons puis colle une gommette sur chacun d'eux. Montre tous les gros bonbons puis colorie les.



Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Maths
Objectif: Réaliser des collections d'objets.

Consigne: Colle ☐ bonbons dans chaque case.

☐ ☐ ☐

Date .....

Mon prénom .....

Maths
Objectif: Correspondance entre un chiffre et une quantité.
Consigne: Colle le bon nombre de bonbons dans chaque case.

2

4

3

Date .....

Mon prénom .....

Maths
Objectif: Correspondance entre un chiffre et une quantité.
Consigne: Colle le bon nombre de bonbons dans chaque case.

4

6

5

Date .....

Mon prénom .....

Maths
Objectif: Correspondance entre un chiffre et une quantité.
Consigne: Colle le bon nombre de bonbons dans chaque tableau.

5

3

Date .....

Mon prénom .....

Maths
Objectif: Correspondance entre un chiffre et une quantité.
Consigne: Colle le bon nombre de bonbons dans chaque tableau.

8

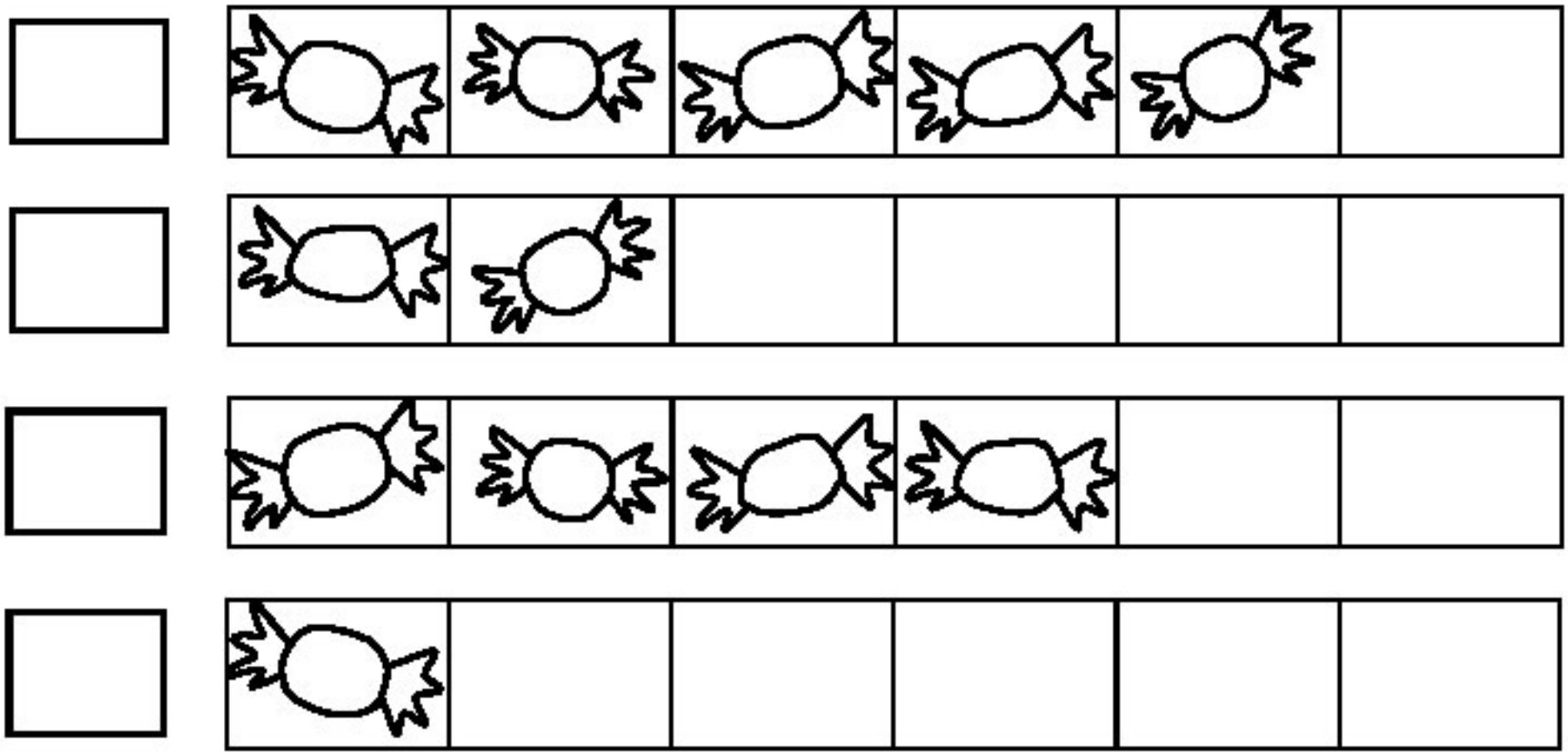
7

9

Date .....

Mon prénom .....

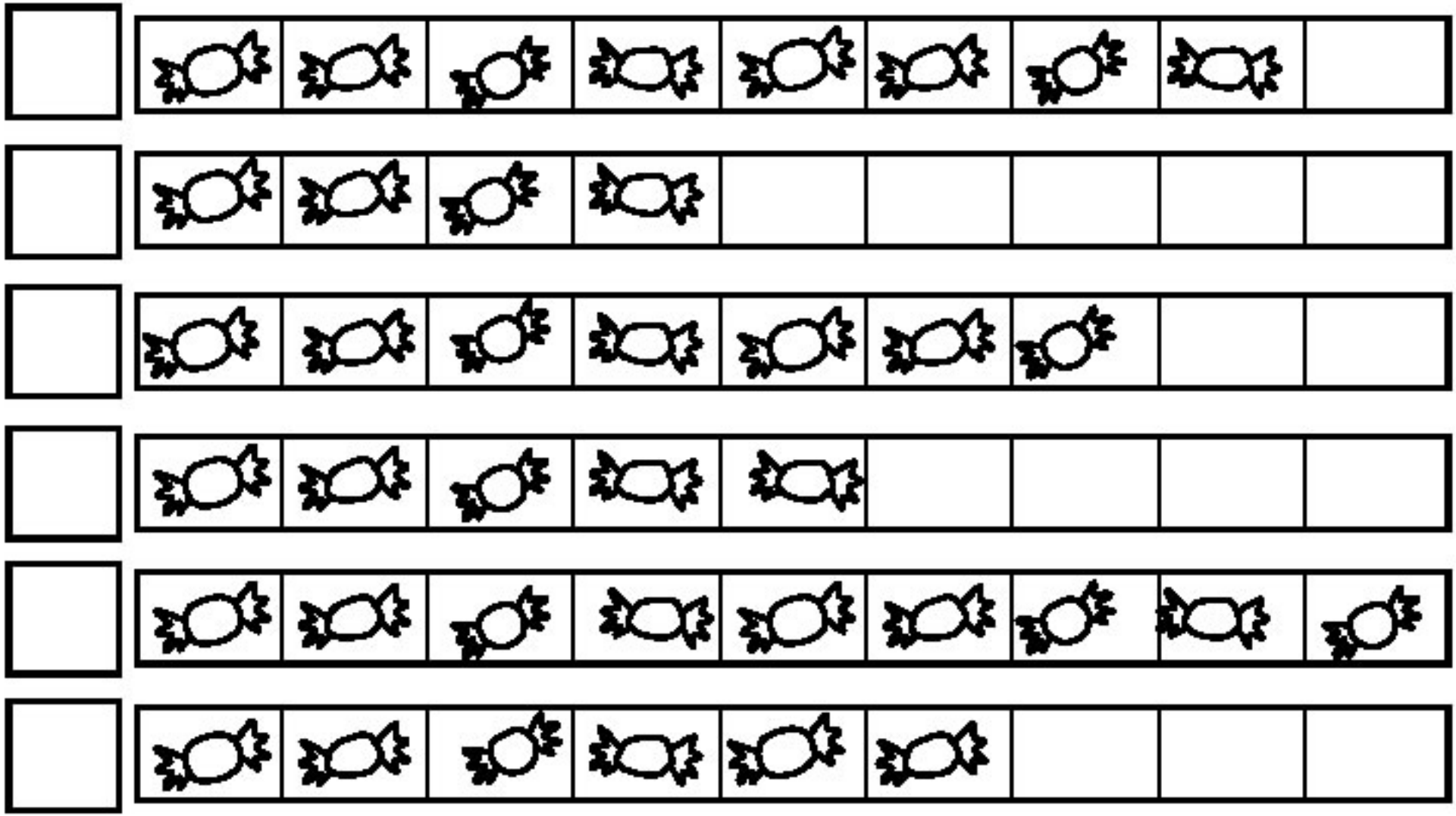
Maths
Objectif: Compter des objets.
Consigne: Compte les bonbons puis écris le nombre correspondant dans la case de gauche.



Date .....

Mon prénom .....

Maths
Objectif: Compter des objets.
Consigne: Compte les bonbons puis écris le nombre correspondant dans la case de gauche.



Date .....

Mon prénom .....

Maths
Objectif: Autant que.
Consigne: Colle autant de bonbons dans chaque case.

Date .....

Mon prénom .....

Maths
Objectif: Autant que.
Consigne: Chaque personnage a autant de bonbons l'un que l'autre. Colle autant de bonbons dans chaque case.

Date .....

Mon prénom .....

Maths
Objectif: Plus que.
Consigne: Octave a plus de bonbons que Raoul. Colle des bonbons dans chaque case.

Date .....

Mon prénom .....

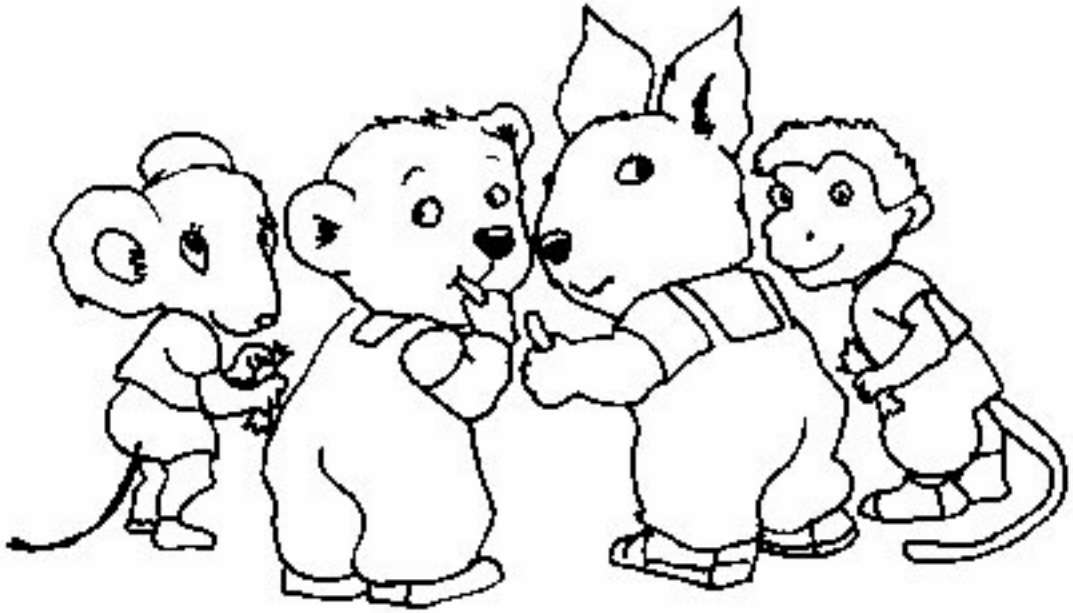
Maths
Objectif: Moins que.
Consigne: Octave a moins de bonbons que Jeanine. Colle des bonbons dans chaque case.

Date .....

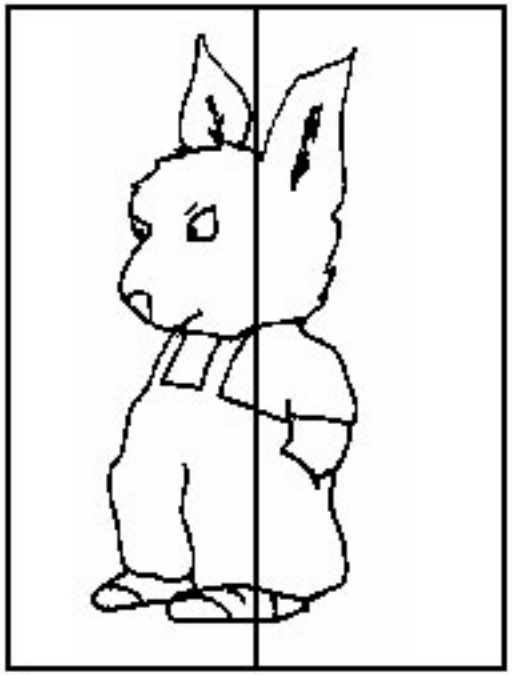
Mon prénom ✎ .....

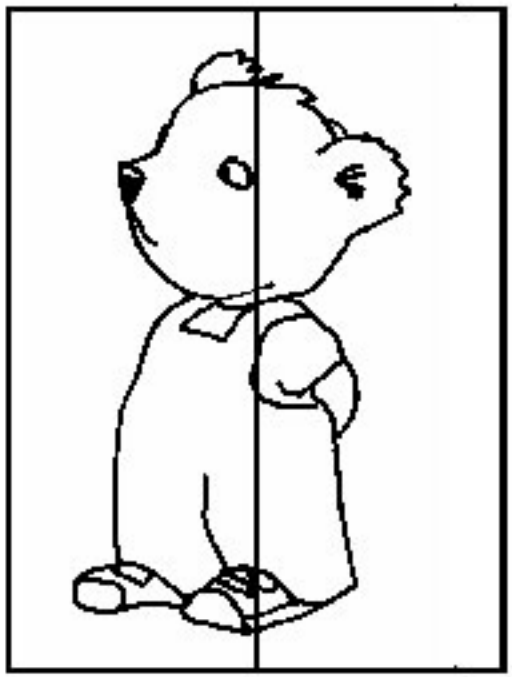
☺ 😐 ☹

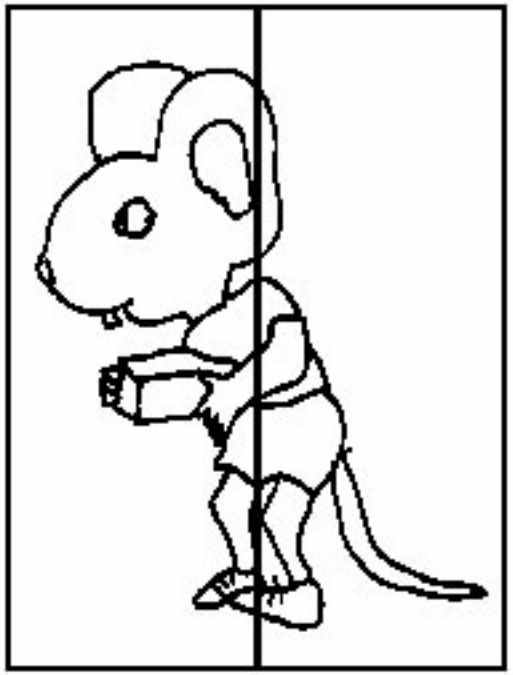
Maths
Objectif: Autant que.
Consigne: Distribue les bonbons pour chaque personnage en ait autant l'un que l'autre. (S'il reste des bonbons, barre les).



Puzzles 1 à decouper pour l'exercice de la page suivante.



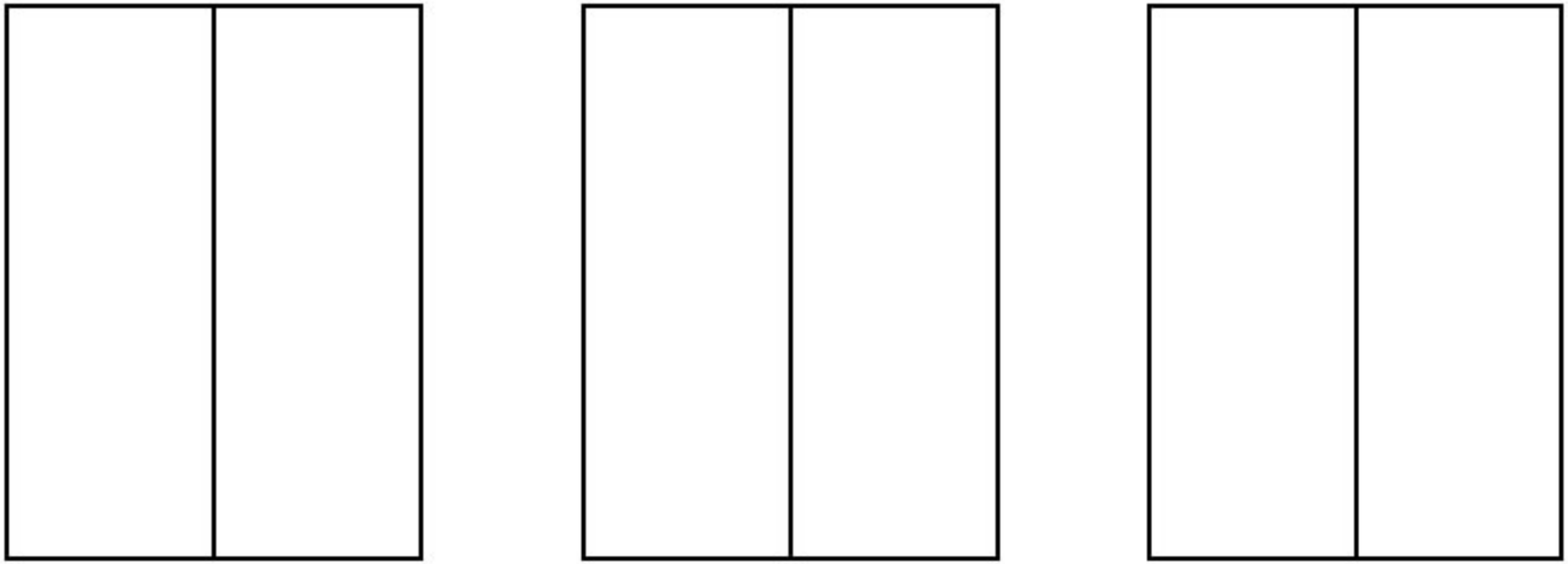




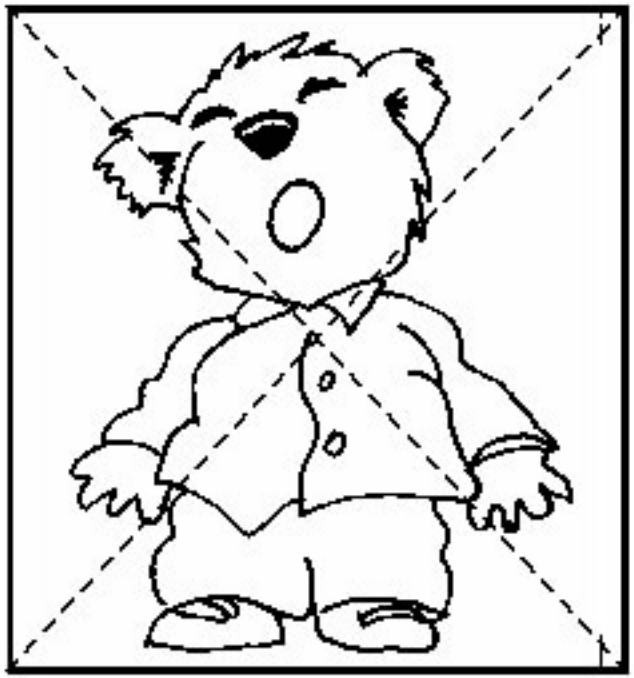
Date .....

Mon prénom .....

Puzzles 1
Objectif: Organisation spatiale.
Consigne: Reconstitue les puzzles à deux pièces.



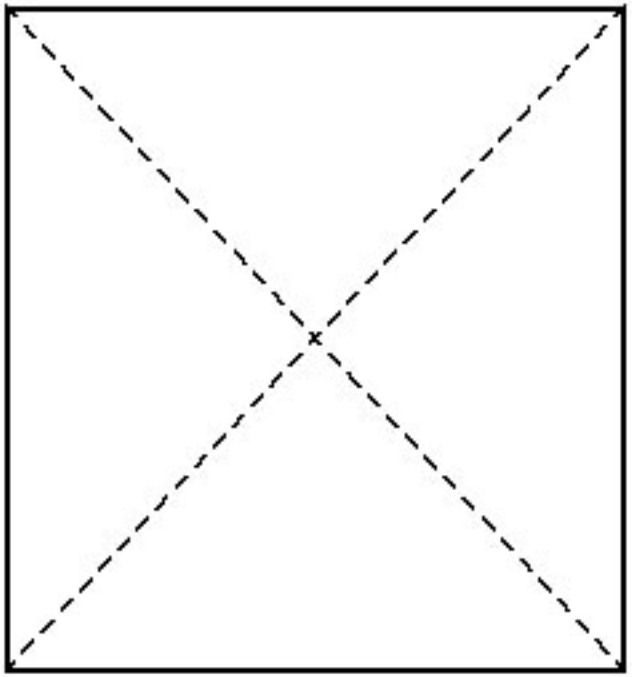
Puzzles 2 à decouper pour l'exercice de la page suivante.

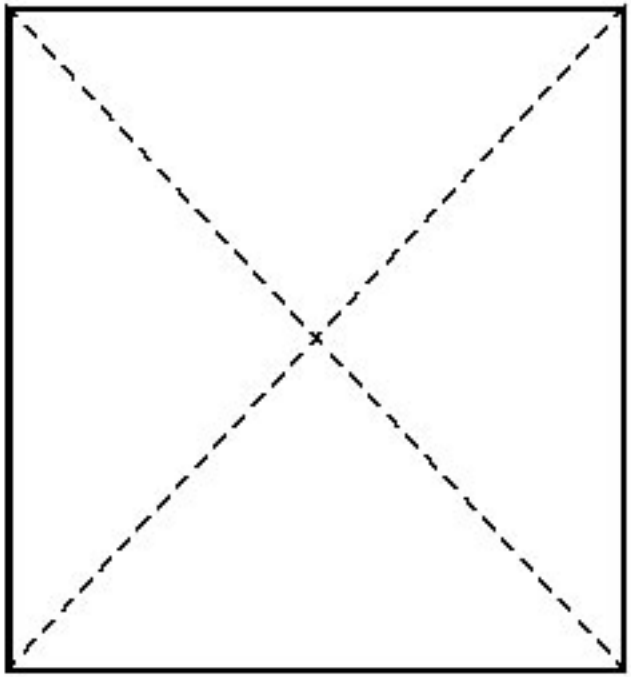


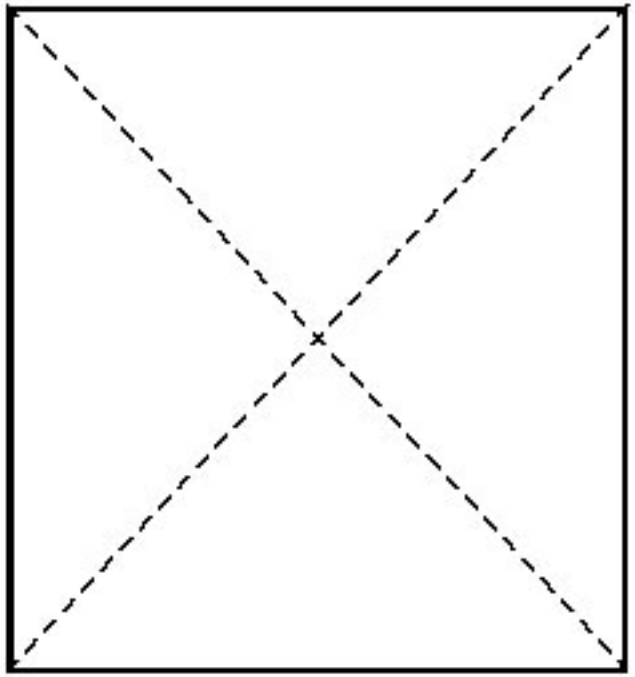
Date .....

Mon prénom .....

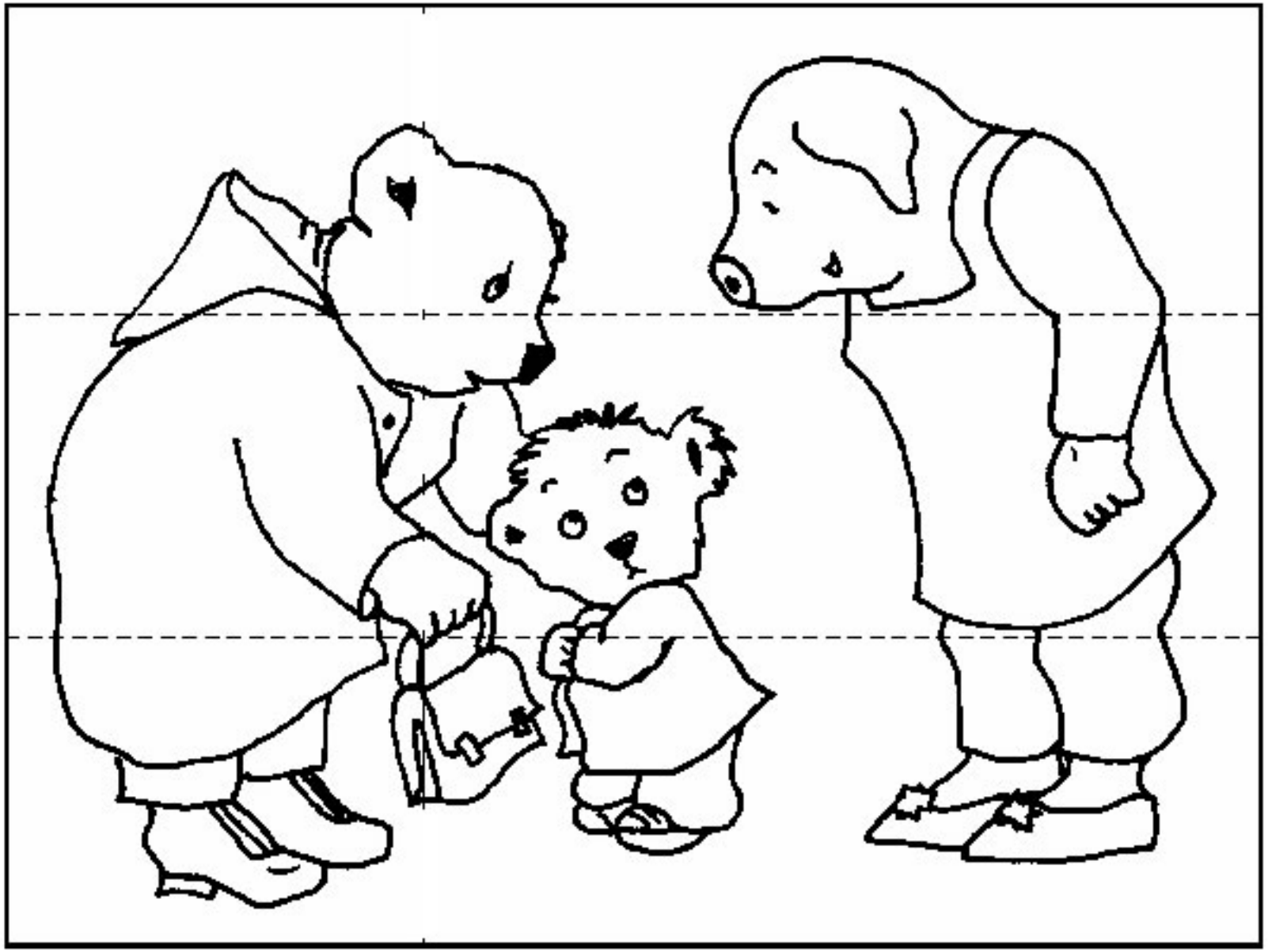
Puzzles 2
Objectif: Organisation spatiale.
Consigne: Reconstitue les puzzles à quatre pièces.







Puzzles 3 à decouper pour l'exercice de la page suivante.

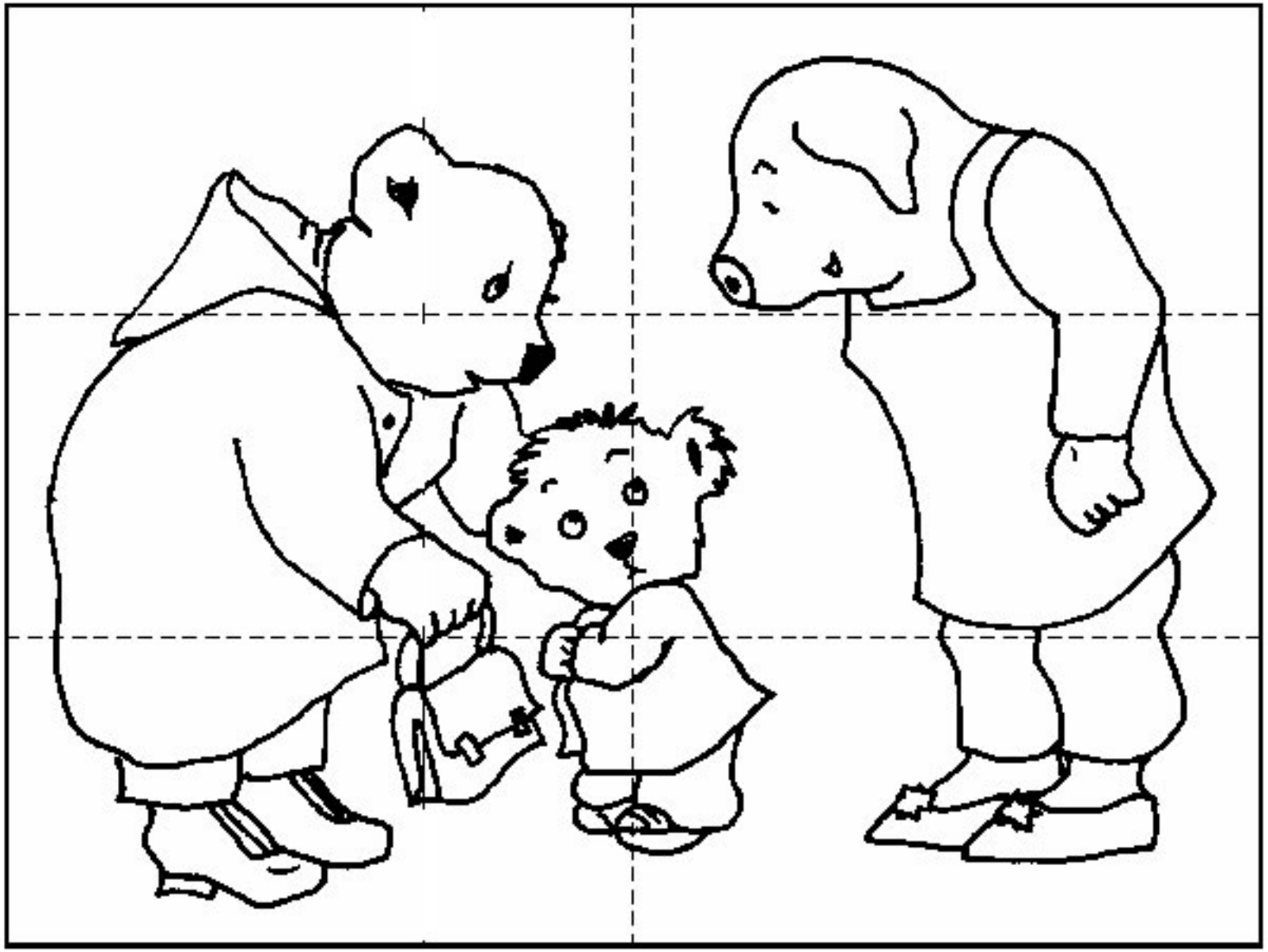


Date .....

Mon prénom .....

Puzzles 3
Objectif: Organisation spatiale.
Consigne: Reconstitue les puzzles à trois pièces.

Puzzles 4 à decouper pour l'exercice de la page suivante.

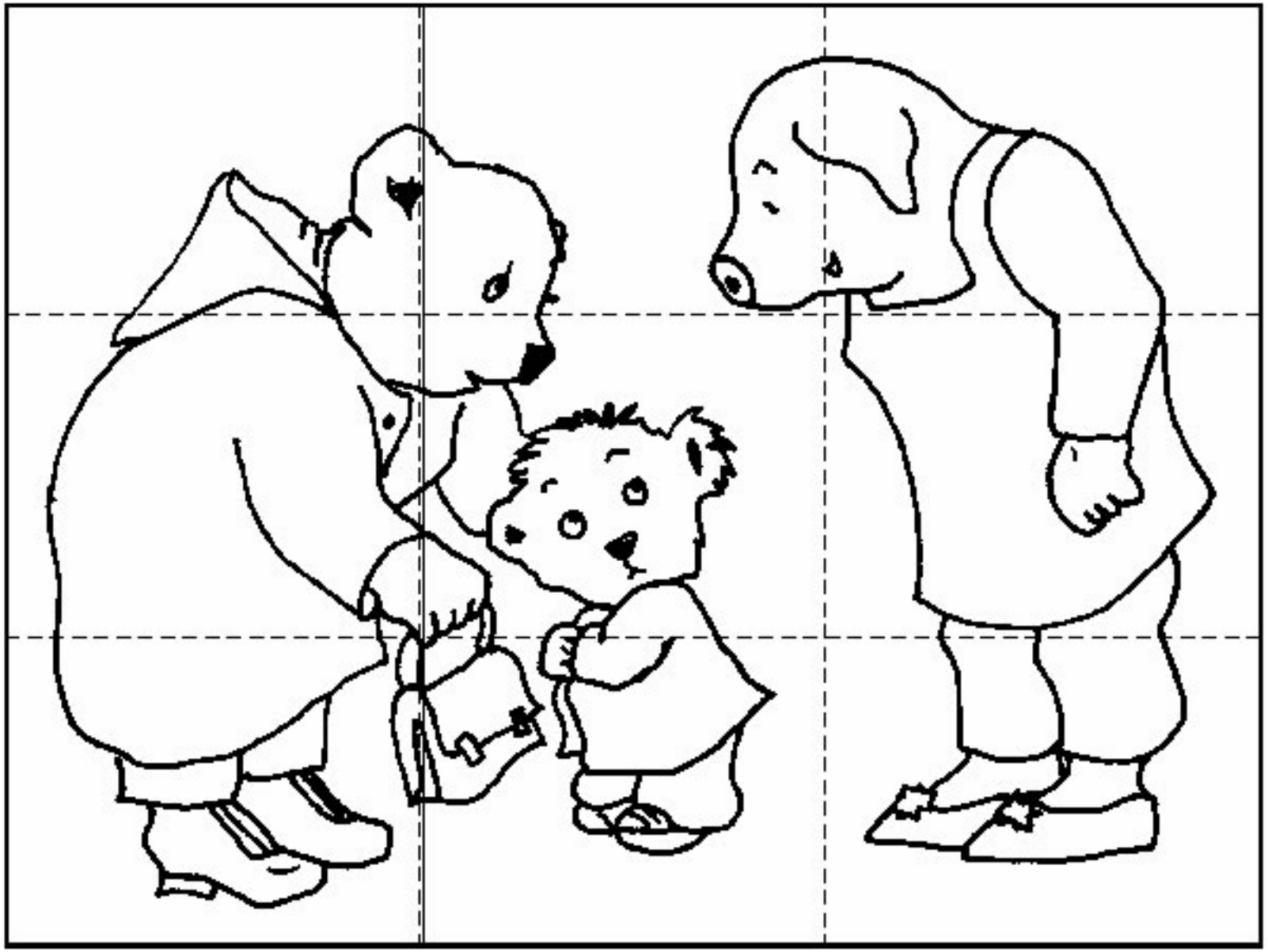


Date .....

Mon prénom .....

Puzzles 4
Objectif: Organisation spatiale.
Consigne: Reconstitue les puzzles à six pièces.

Puzzles 5 à decouper pour l'exercice de la page suivante.

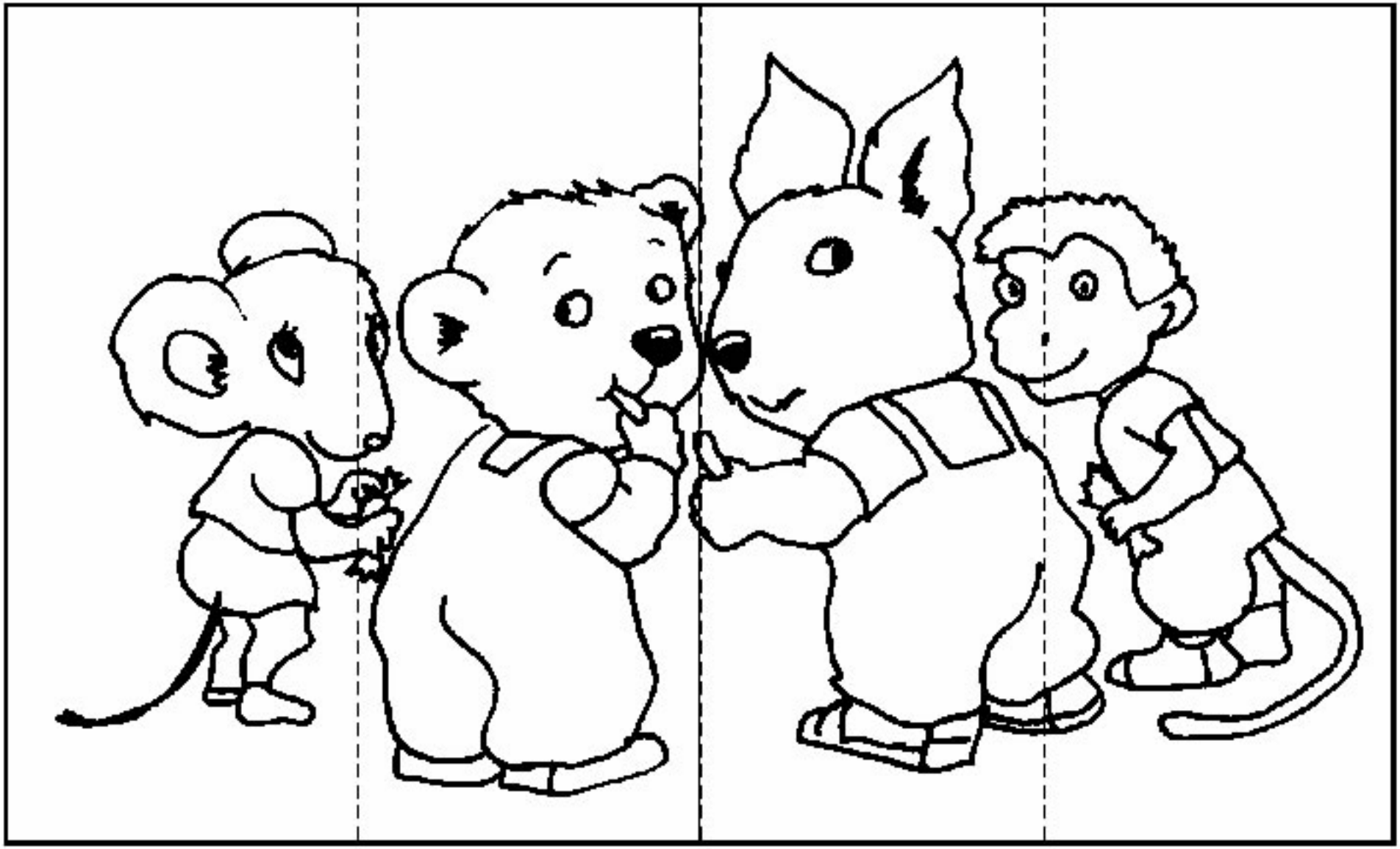


Date .....

Mon prénom .....

Puzzles 5
Objectif: Organisation spatiale.
Consigne: Reconstitue les puzzles à neuf pièces.

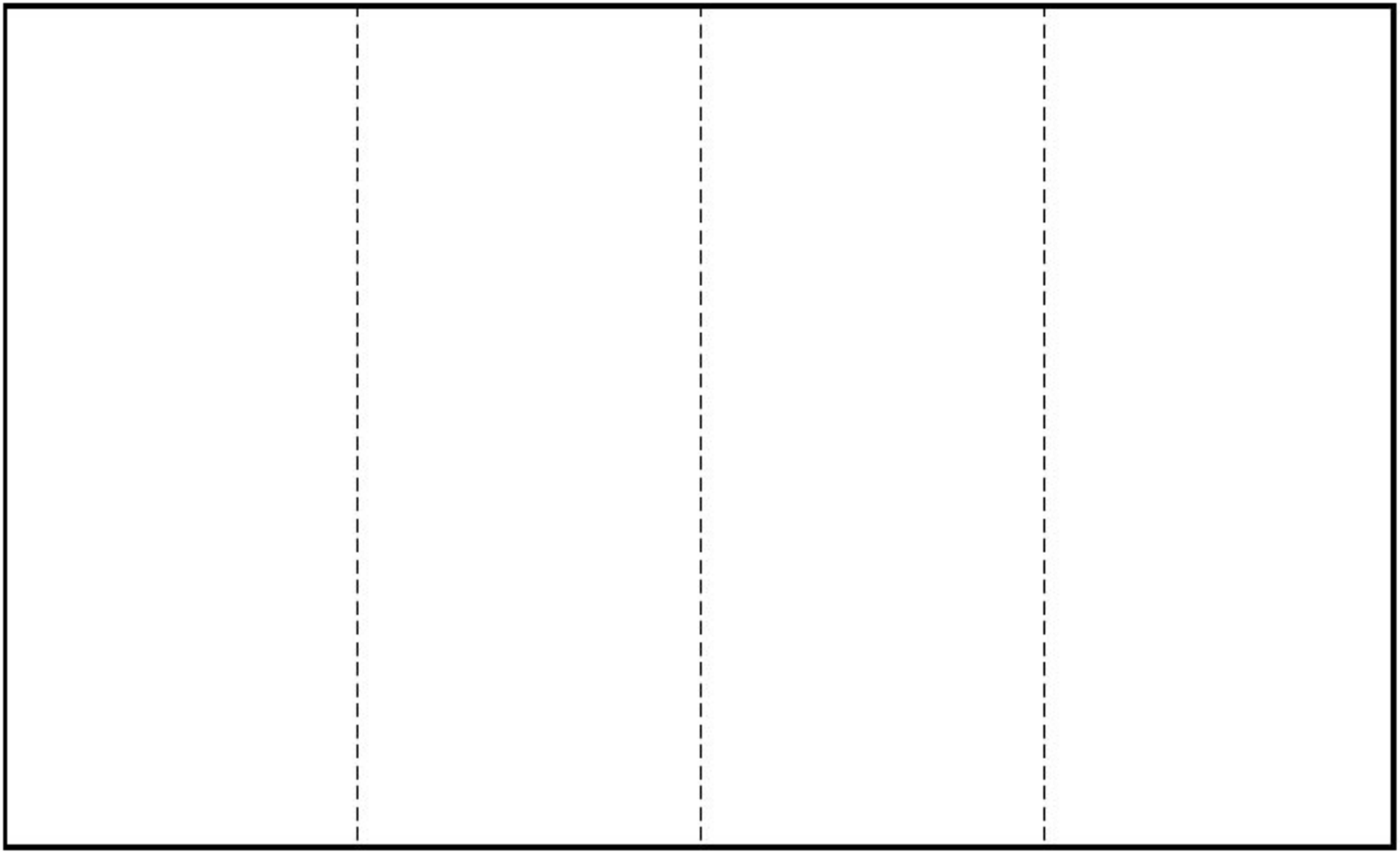
Puzzles 6 à decouper pour l'exercice de la page suivante.



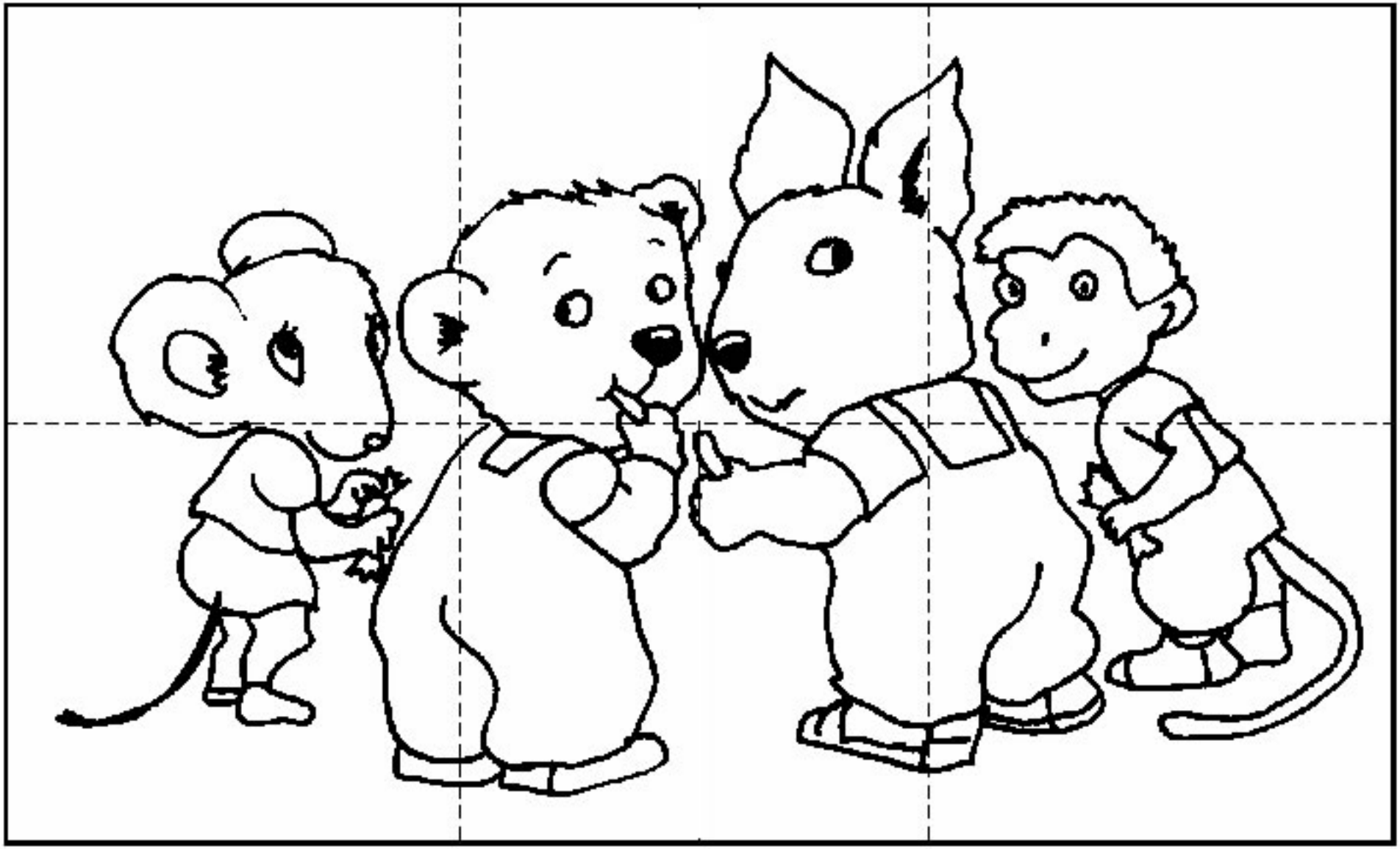
Date .....

Mon prénom .....

Puzzles 6
Objectif: Organisation spatiale.
Consigne: Reconstitue les puzzles à quatre pièces.



Puzzles 7 à decouper pour l'exercice de la page suivante.

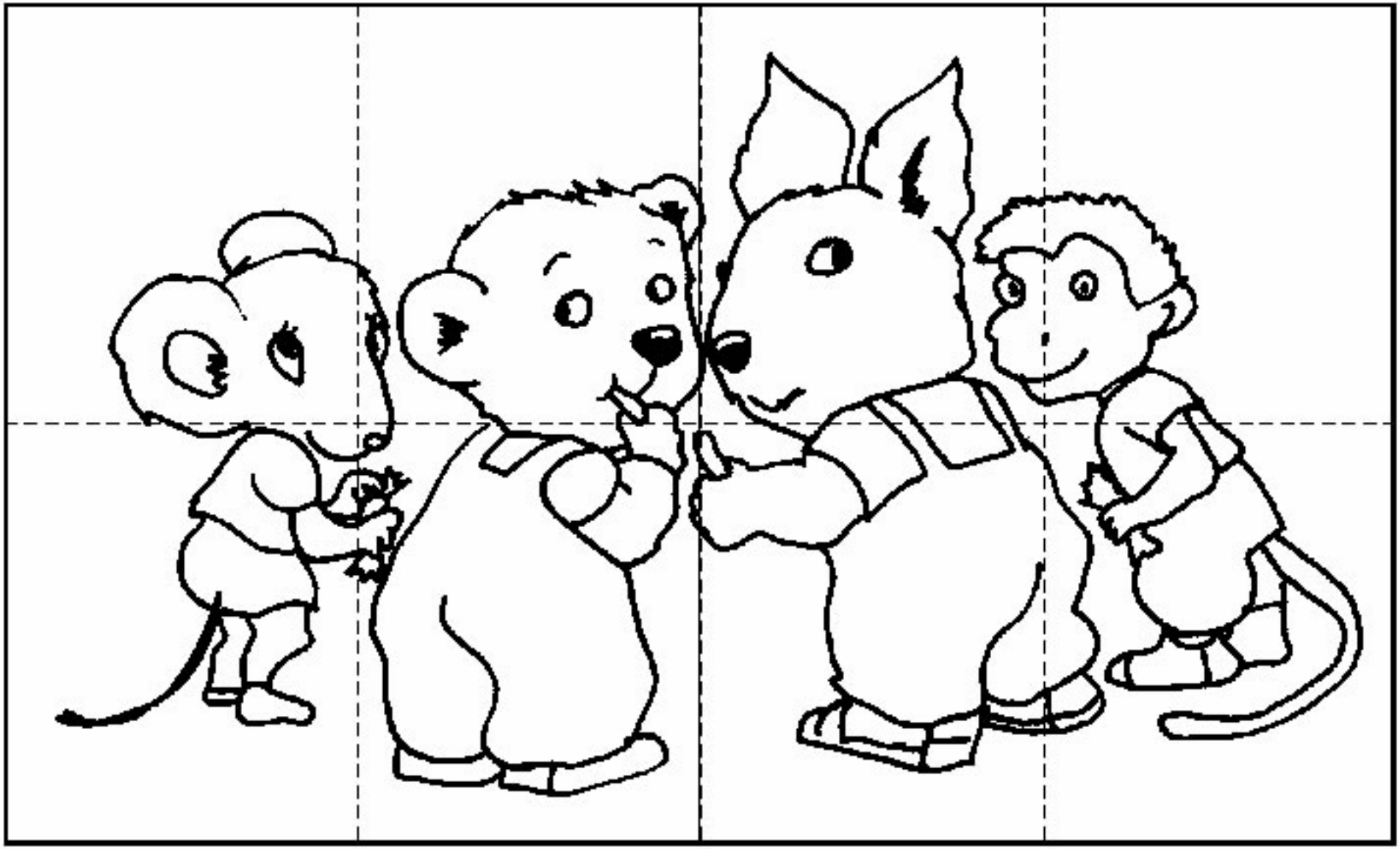


Date .....

Mon prénom .....

Puzzles 7
Objectif: Organisation spatiale.
Consigne: Reconstitue les puzzles à six pièces.

Puzzles 8 à decouper pour l'exercice de la page suivante.



Date .....

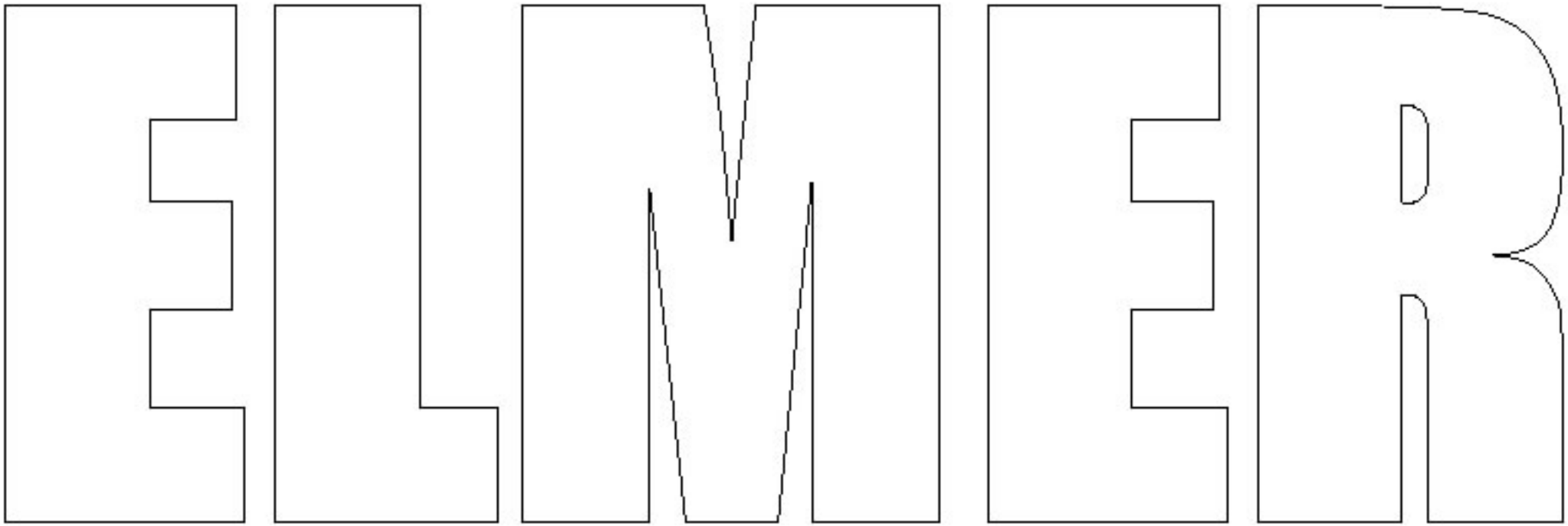
Mon prénom .....

Puzzles 8
Objectif: Organisation spatiale.
Consigne: Reconstitue les puzzles à huit pièces.

Date .....

Mon prénom .....

Consigne: Décore les lettres.



Date .....

Mon prénom .....

Consigne: Retrouve et colorie les lettres du mot "ELMER".

ELMER

A B C D F

E G H I J

K L Y N O

P Q S T R

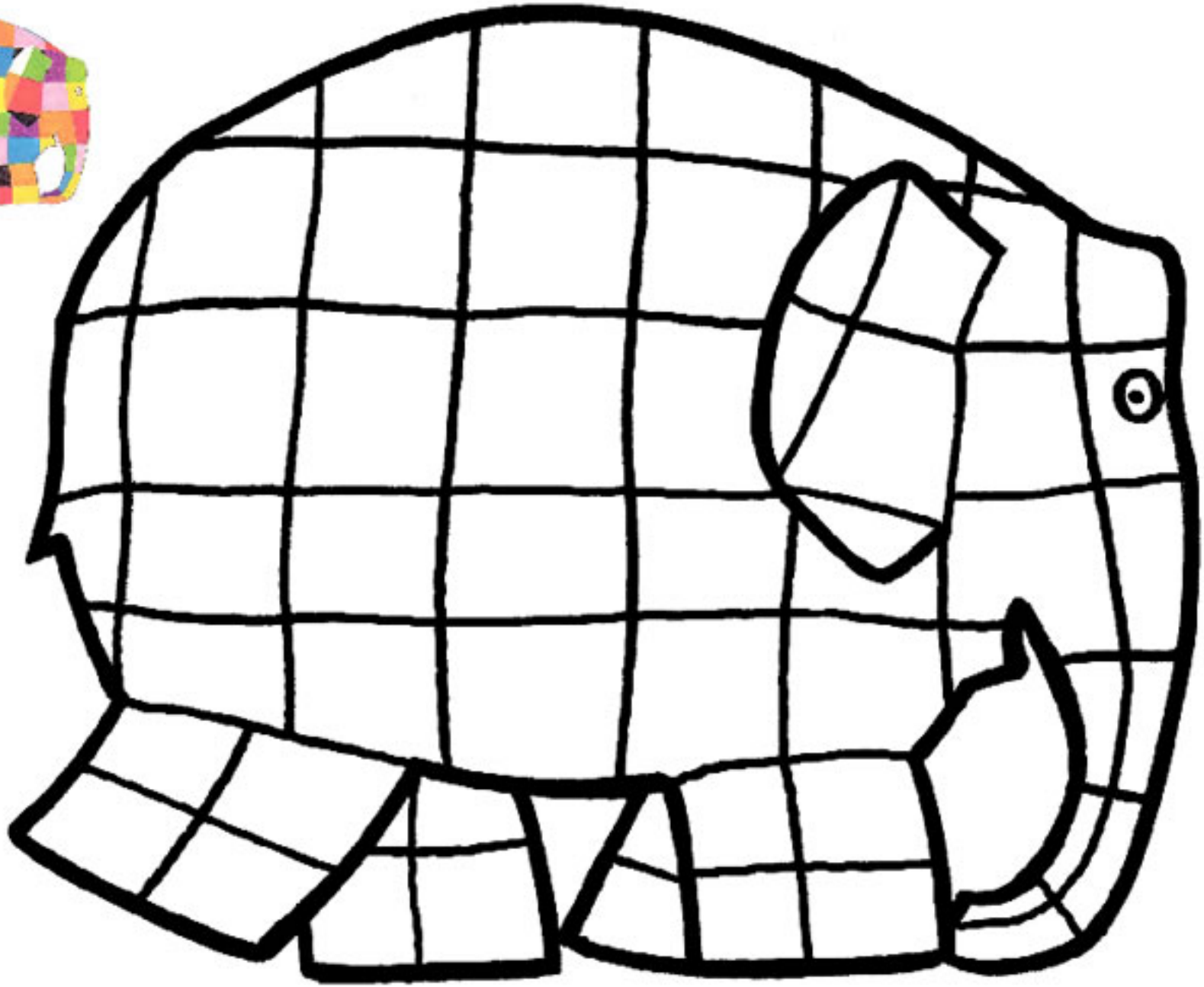
U V M W X

Y Z A E B

Date .....

Mon prénom .....

Consigne: Colorie Elmer.

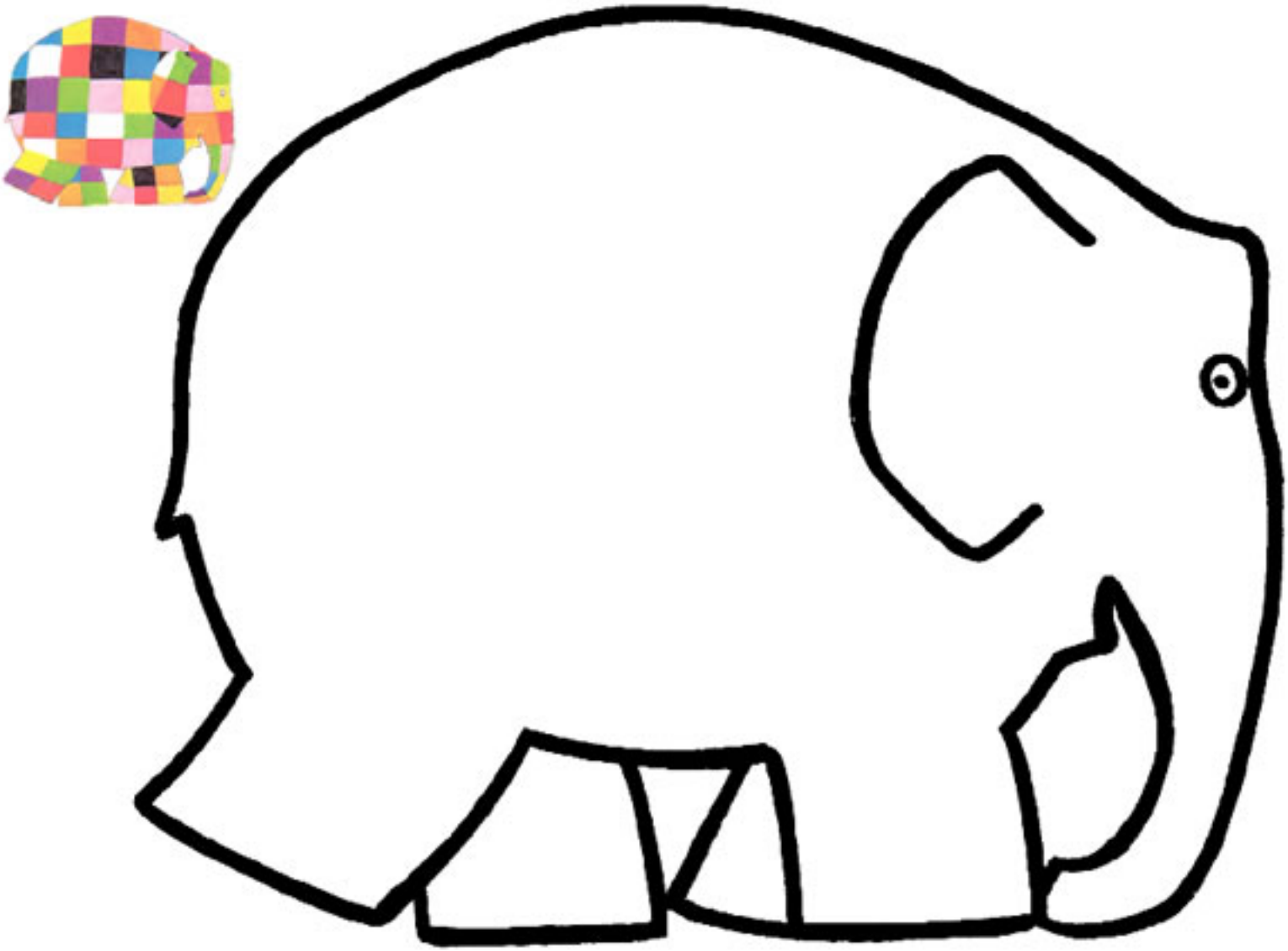


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

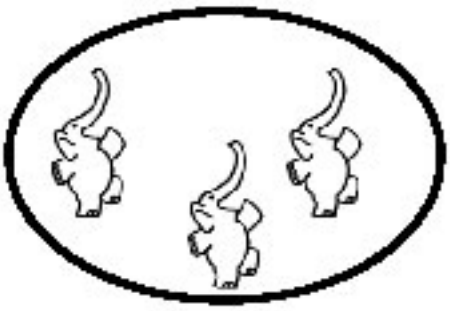
Objectif: Travail sur le quadrilage.
Consigne: Dessine les carreaux d'Elmer.

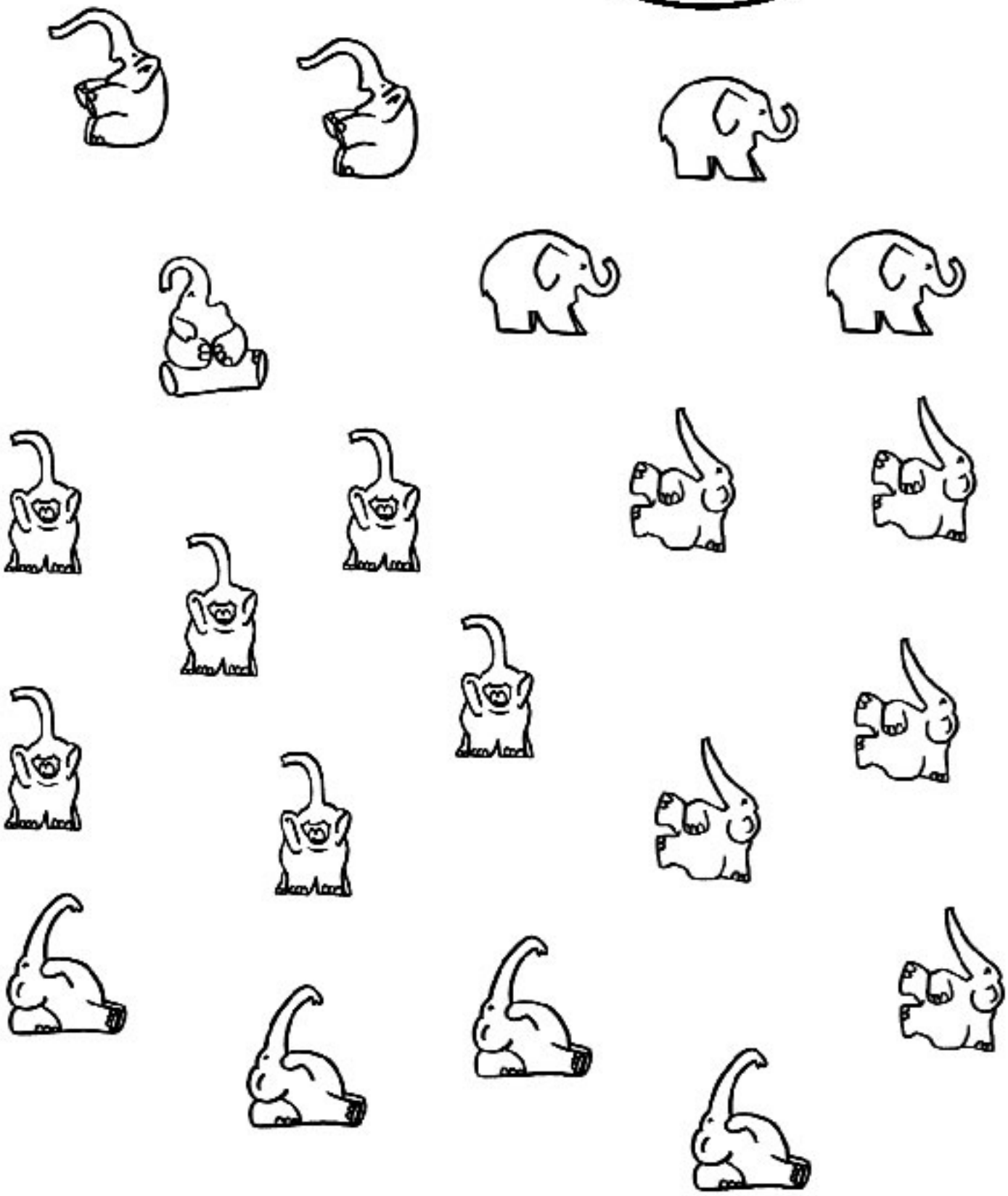


Date .....

Mon prénom ✎ .....

Discrimination Visuelle
Consigne: Mets les éléphants identiques dans une même maison en les entourant.

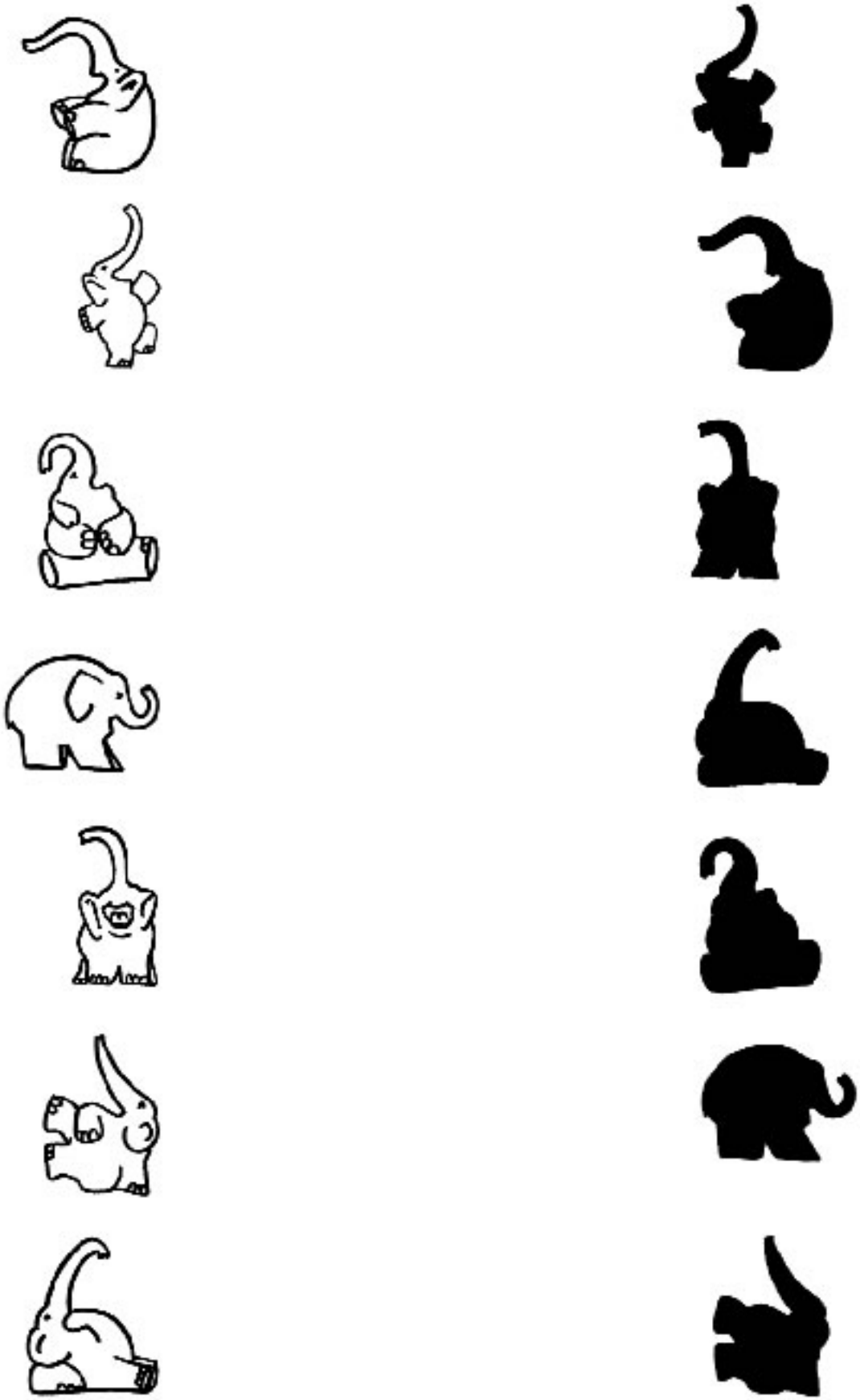




Date .....

Mon prénom .....

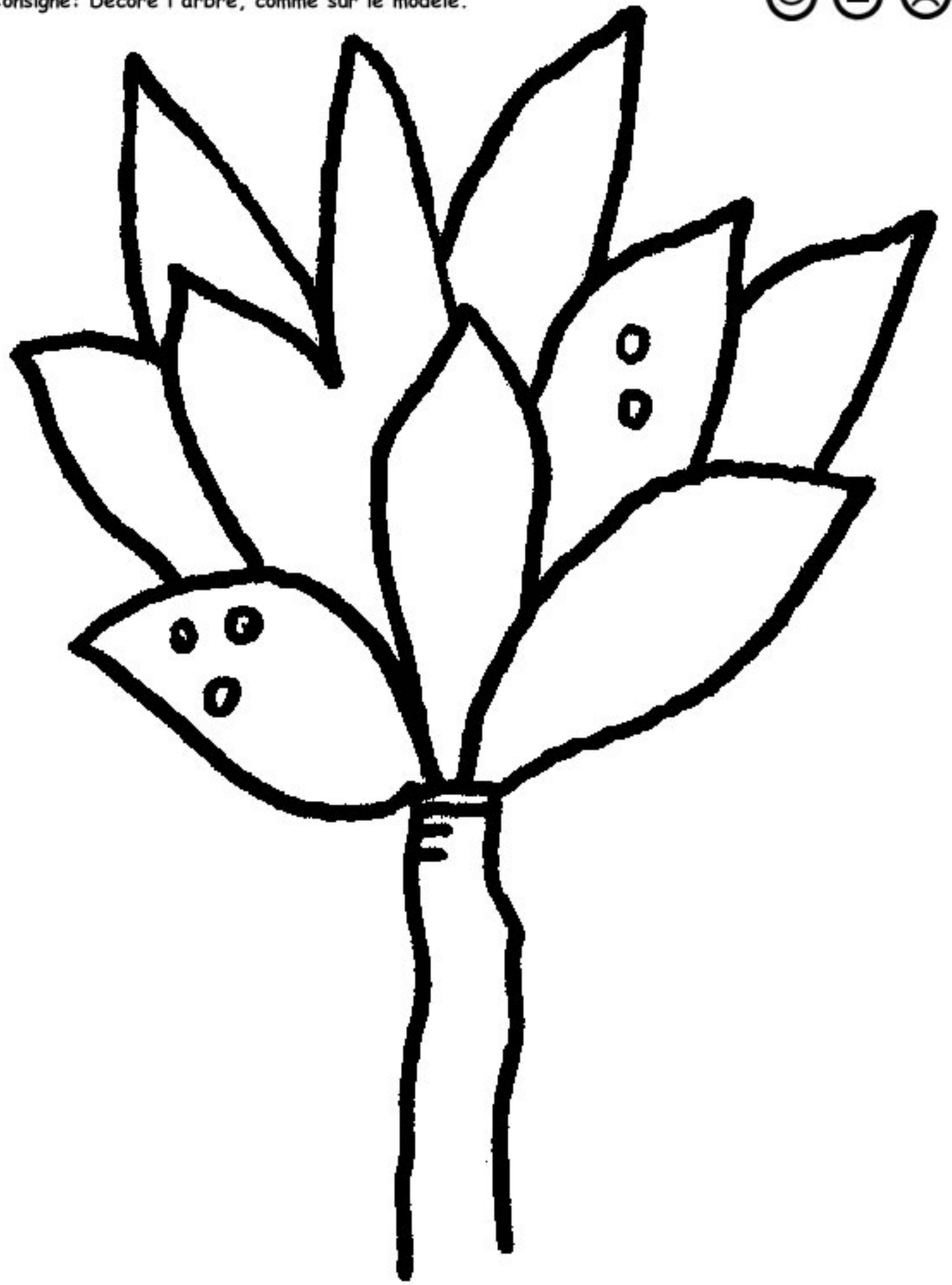
Discrimination Visuelle
Consigne: Relie chaque élephant à son ombre.



Date .....

Mon prénom .....

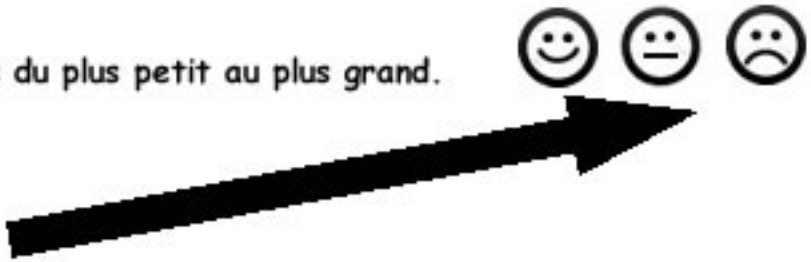
Graphisme
Consigne: Décore l'arbre, comme sur le modèle.

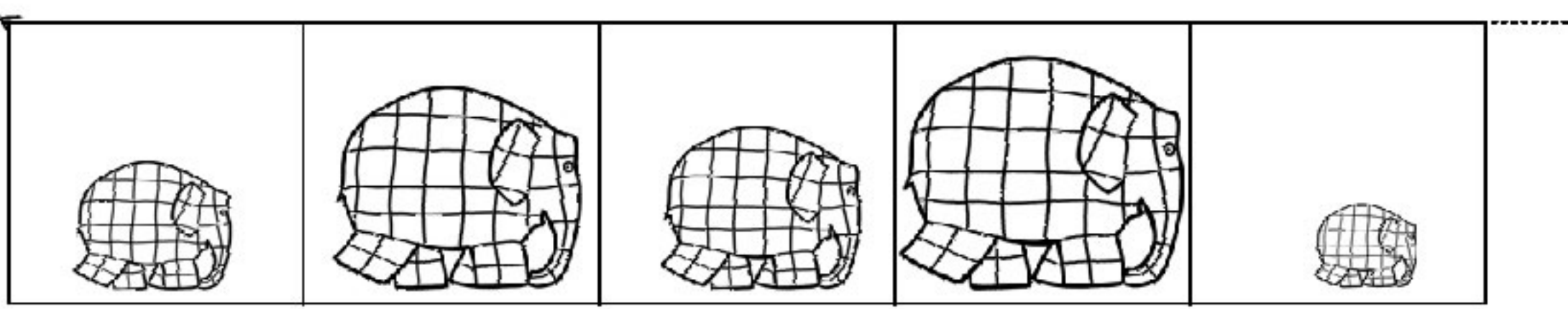


Date .....

Mon prénom .....

Consigne: Découpe les éléphants et colle-les du plus petit au plus grand.

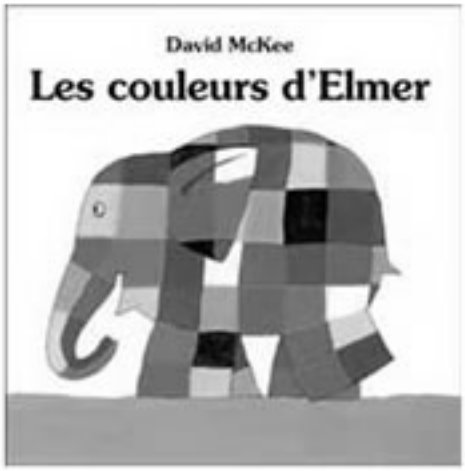


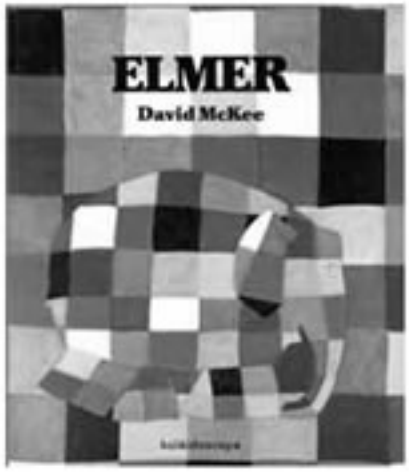


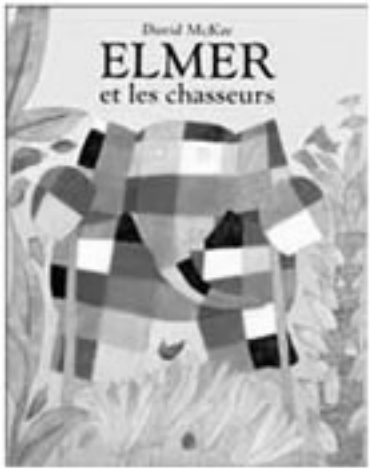
Date .....

Mon prénom .....

Compétence: Identifier des mots connus (lettres bâtons et lettres scriptes) en se servant d'un référent.
Consigne: Entoure le mot "ELMER" sur les différentes couvertures en te servant du modèle.







ELMER

Elmer

Date .....

Mon prénom .....

Compétence: Ecrire des mots courants en lettres capitales, en respectant les espaces entre les mots.
Consigne: J'écris le titre du livre en lettres bâtons.

ELMER SOUS LA NEIGE

Date .....

Mon prénom .....

Compétence: Ecrire des mots courants à l'aide de modèle, avec des lettres, en respectant le sens de l'écriture.

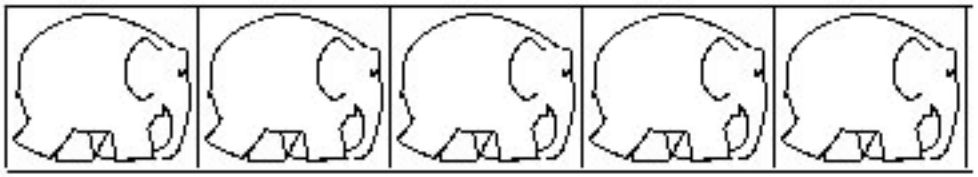
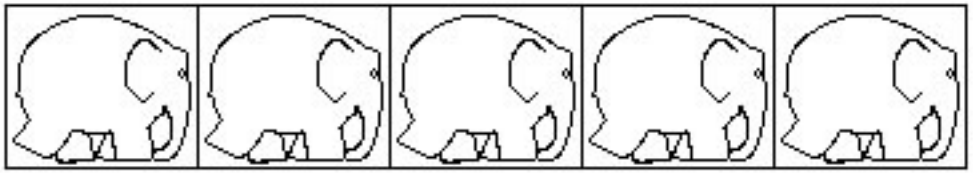
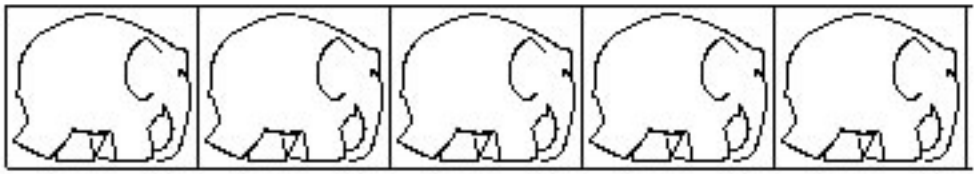
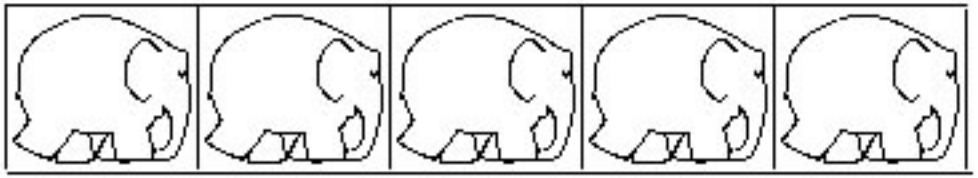
E	L	M	E	R	E	L	M	E	R
E	L	M	E	R	E	L	M	E	R
E	L	M	E	R	E	L	M	E	R
E	L	M	E	R	E	L	M	E	R
N	E	I	G	E	N	E	I	G	E
N	E	I	G	E	N	E	I	G	E
N	E	I	G	E	N	E	I	G	E

N	E	I	G	E	N	E	I	G	E
E	L	E	P	H	A	N	T	E	L
E	L	E	P	H	A	N	T	E	P
E	L	E	P	H	A	N	T	H	A
E	L	E	P	H	A	N	T	N	T
E	L	E	P	H	A	N	T		

Date .....

Mon prénom .....

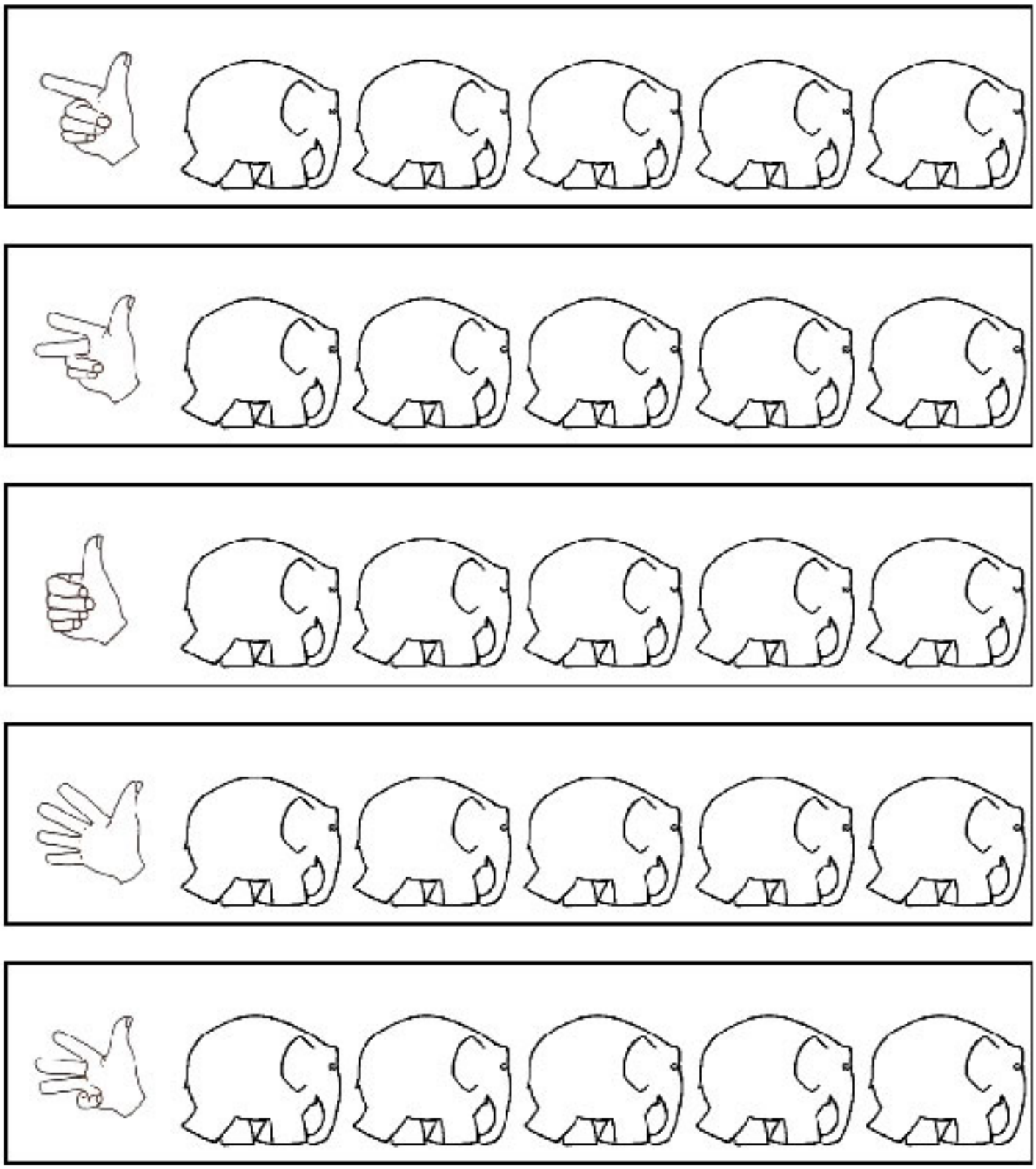
Compétence: Dénombrer des collections de 1 à 4 éléments.
Consigne: Colorie le nombre d'élephants demandé.

1	
4	
2	
3	

Date .....

Mon prénom .....

Consigne: Colorie le nombre d'élephants indiqué.

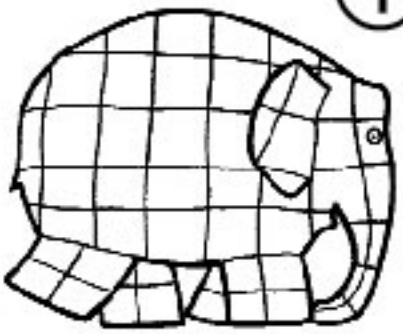


Date .....

Mon prénom .....

Consigne: Avant de retourner dans la fôret, Elmer passe voir ses copains.
Trace son chemin en respectant cet ordre.

① → ② → ③ → ④ → ⑤

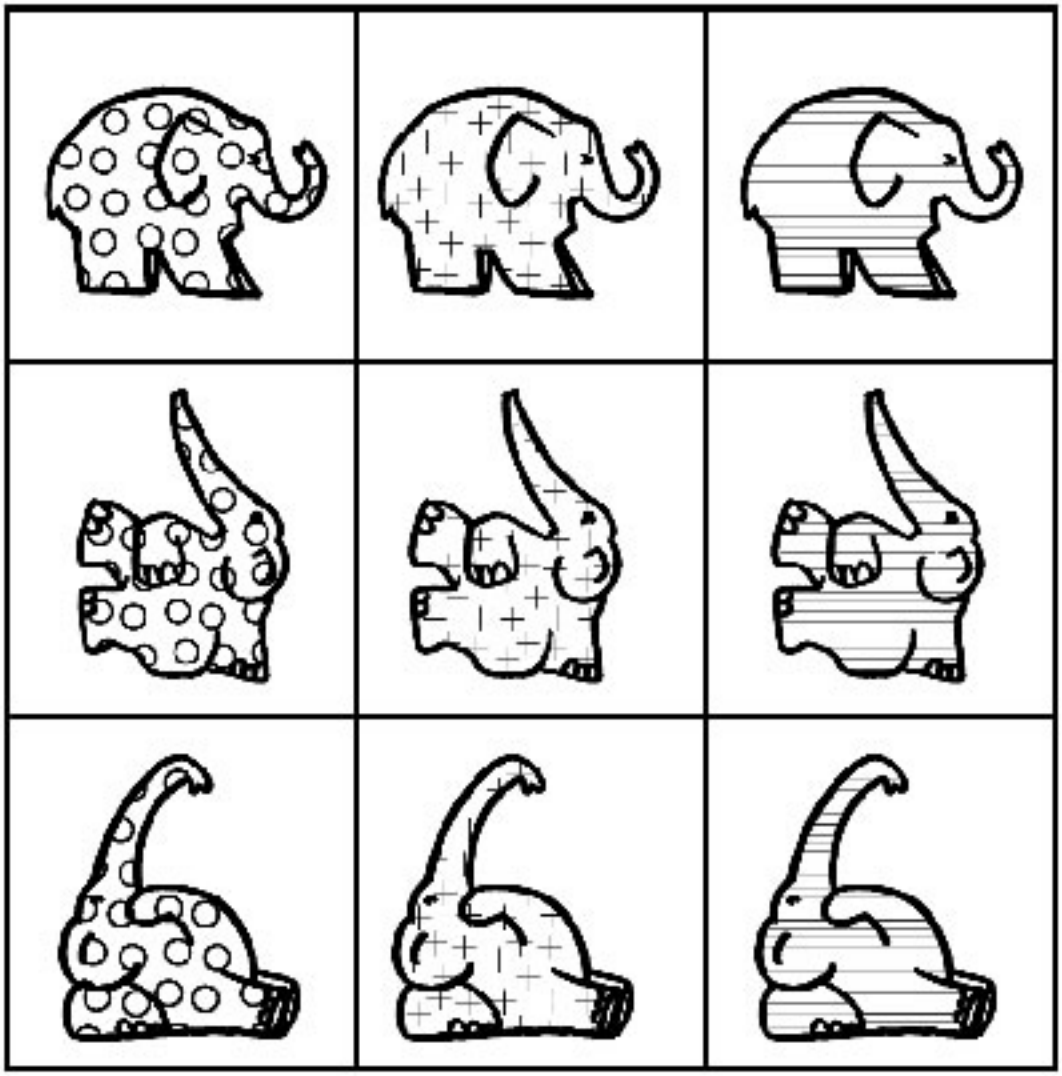


Date .....

Mon prénom .....

Tableau à double entrée
Consigne: Colle chaque éléphant dans la bonne case.

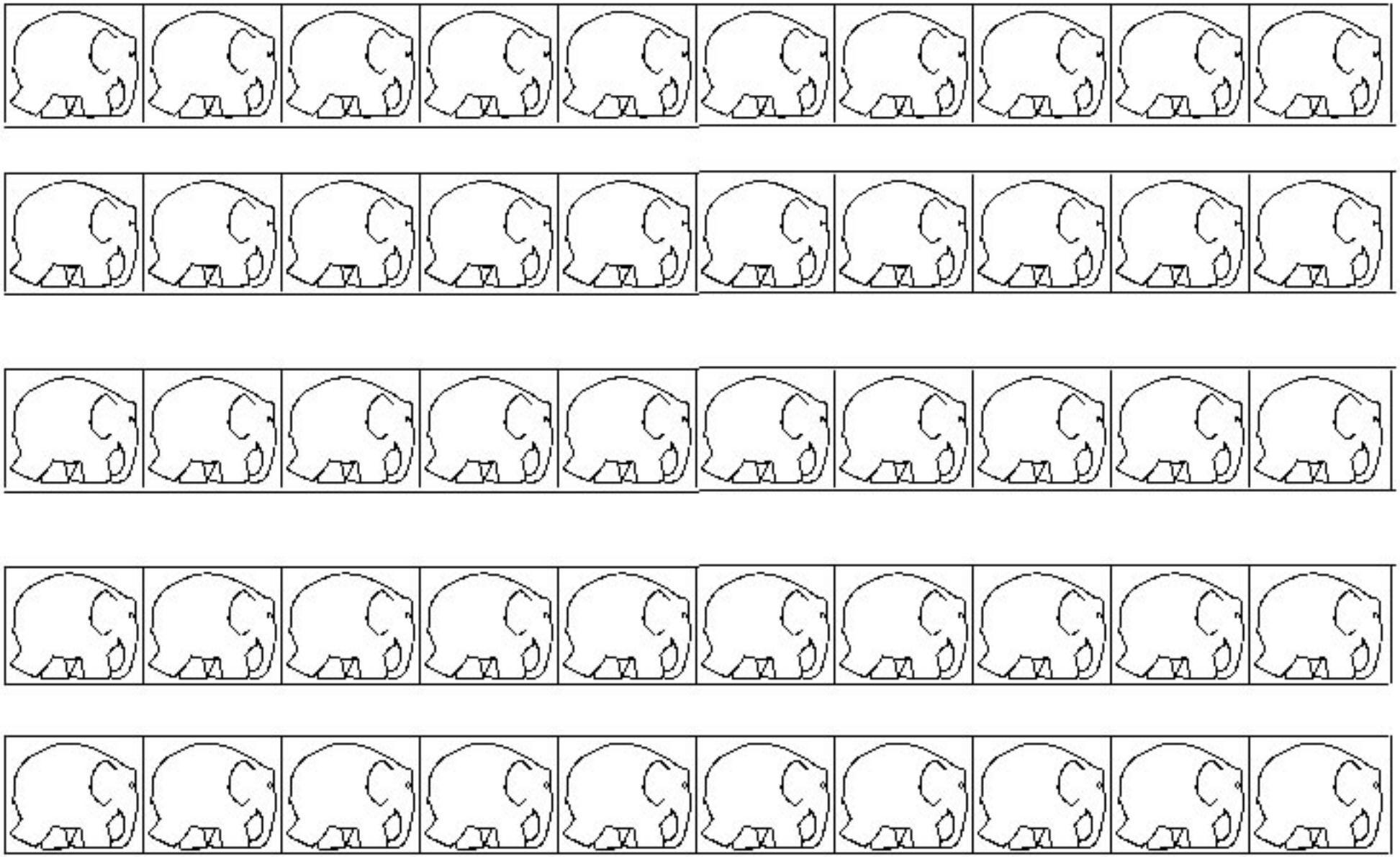
Etiquettes à découper.



Date .....

Mon prénom .....

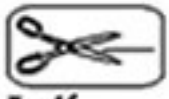
Compétence: Reproduire et continuer un algorithme de 2 ou 3 couleurs.



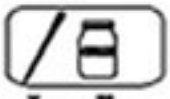
Date .....

Mon prénom .....

Observe le tableau et complète les cases vides:



Je découpe

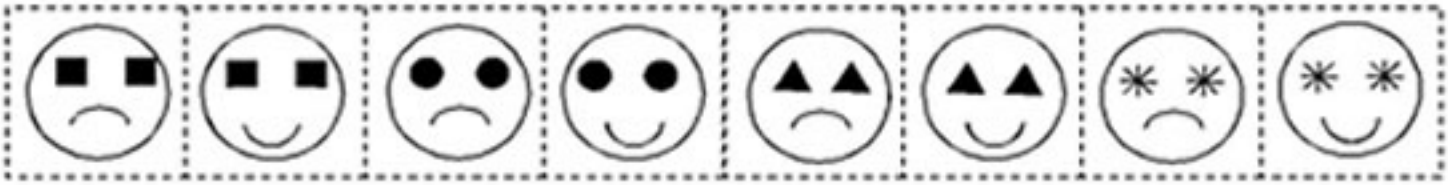


Je colle

Je colle

	■ ■	● ●	▲ ▲	✳ ✳
☹				
☺				

Je découpe

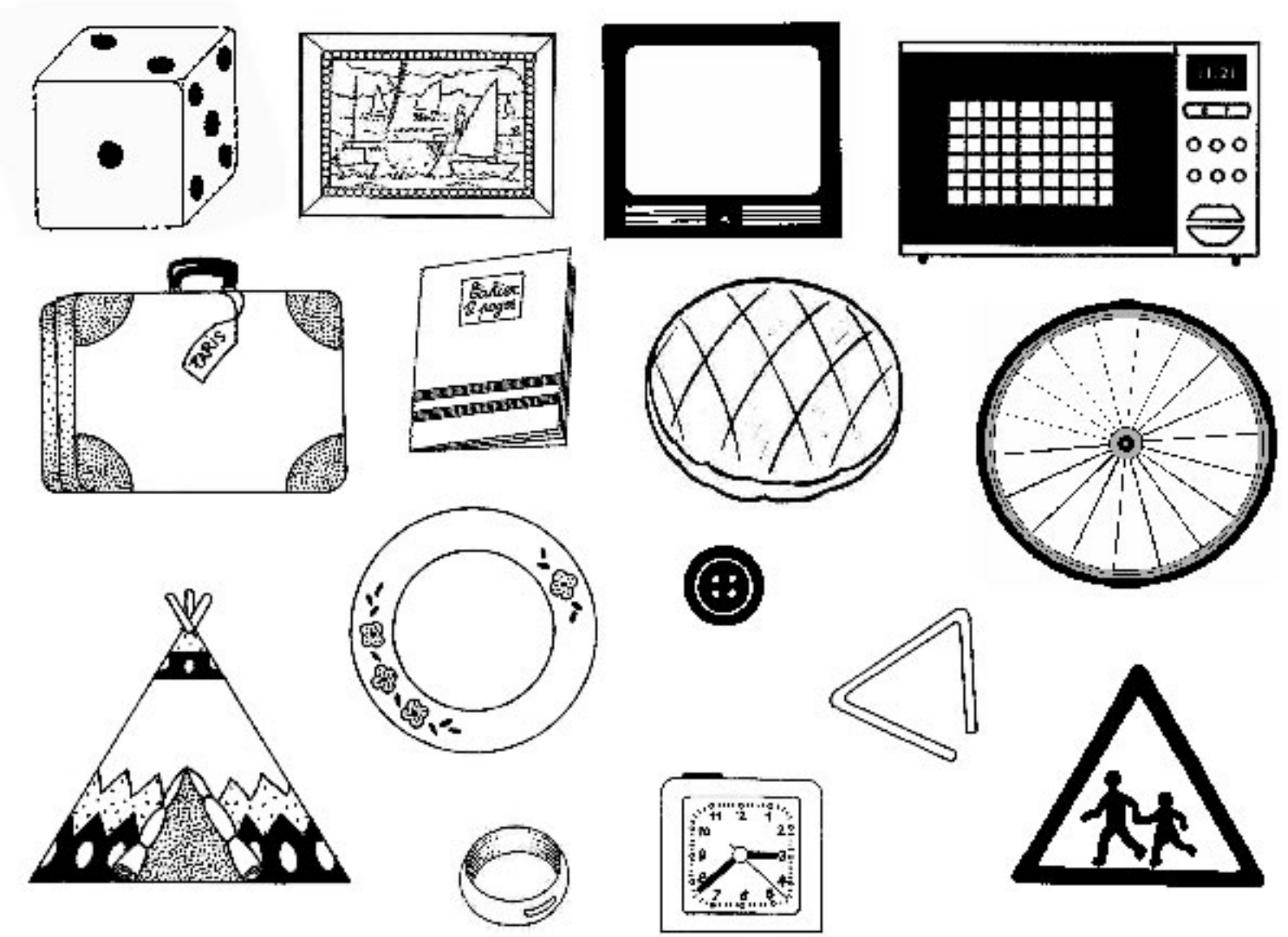


Date .....

Mon prénom .....

Compétence: Trier et classer des objets en fonction de leur forme.

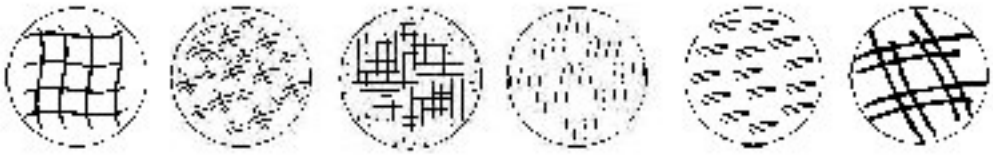
Dessins à découper pour l'exercice précedent.

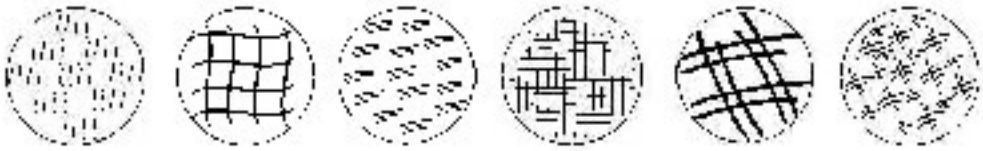


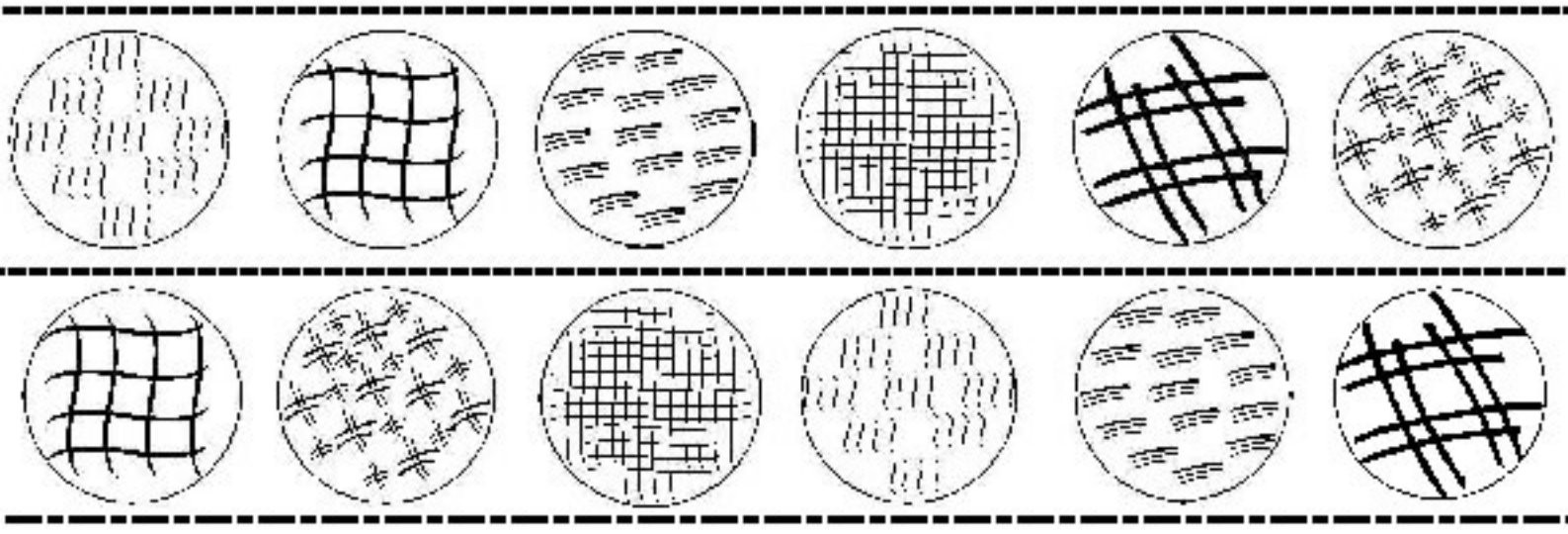
Date .....

Mon prénom .....

Structuration de l'espace.
Objectif: Repérer et verbaliser la position d'éléments par rapport à des repéres fixes.
Compétence: Reproduire le même disposition d'éléments qu'un modèle donné.



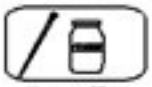




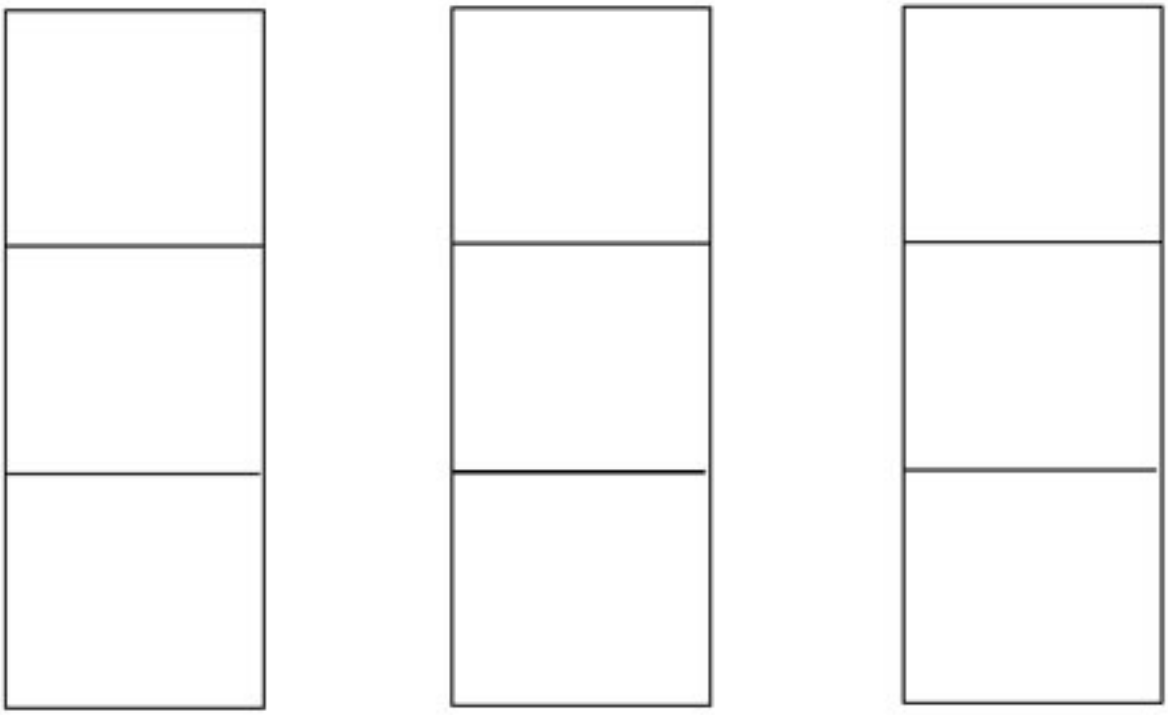
Date .....

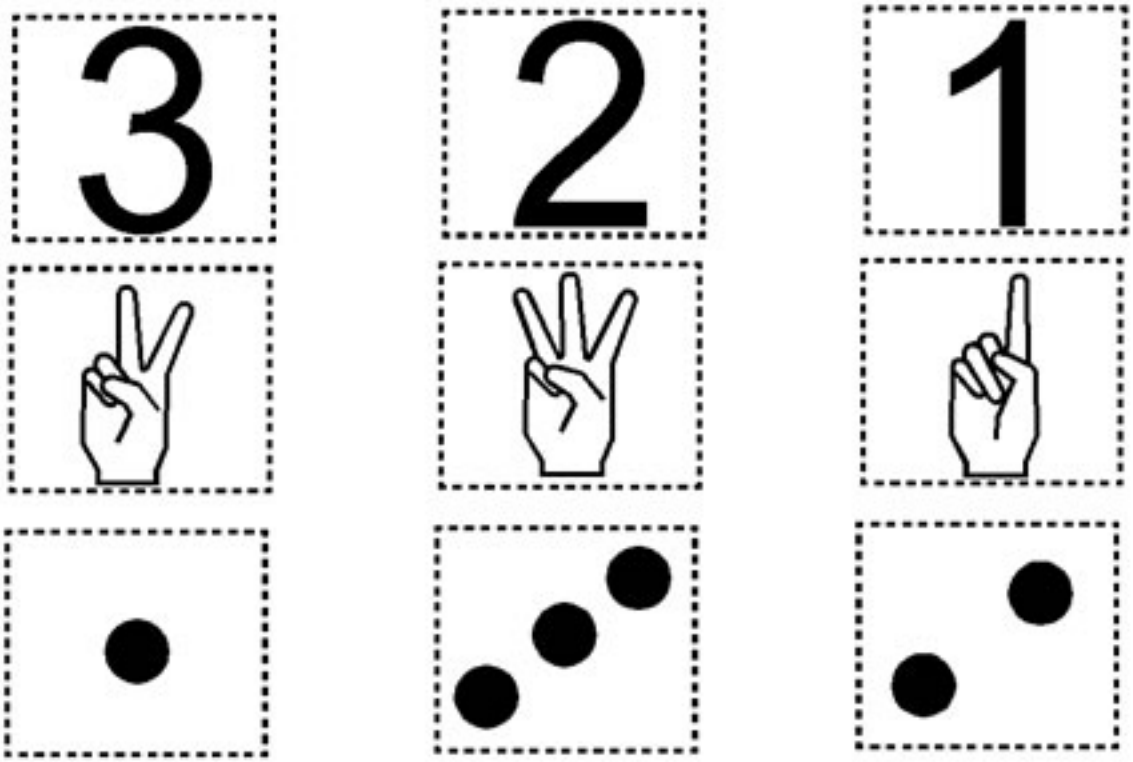
Mon prénom .....

Je découpe



Je colle



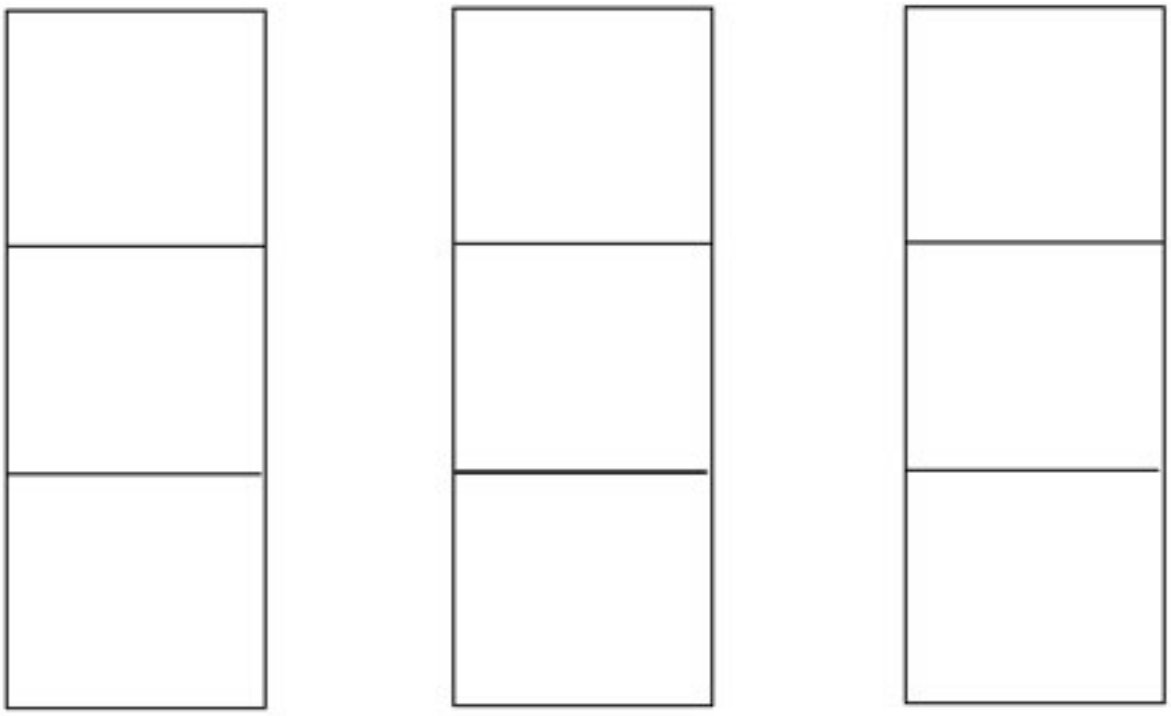


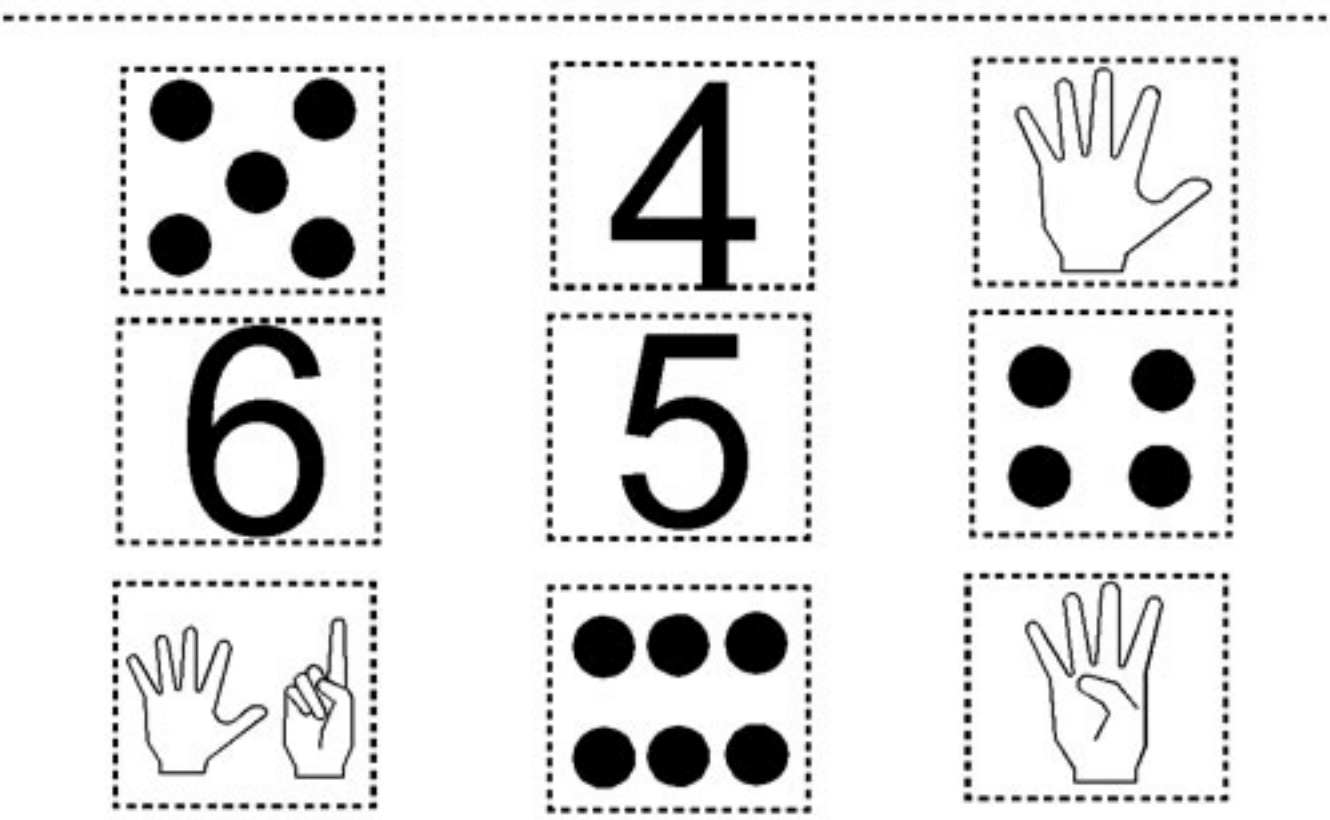
Date .....

Mon prénom .....

Je découpe

Je colle

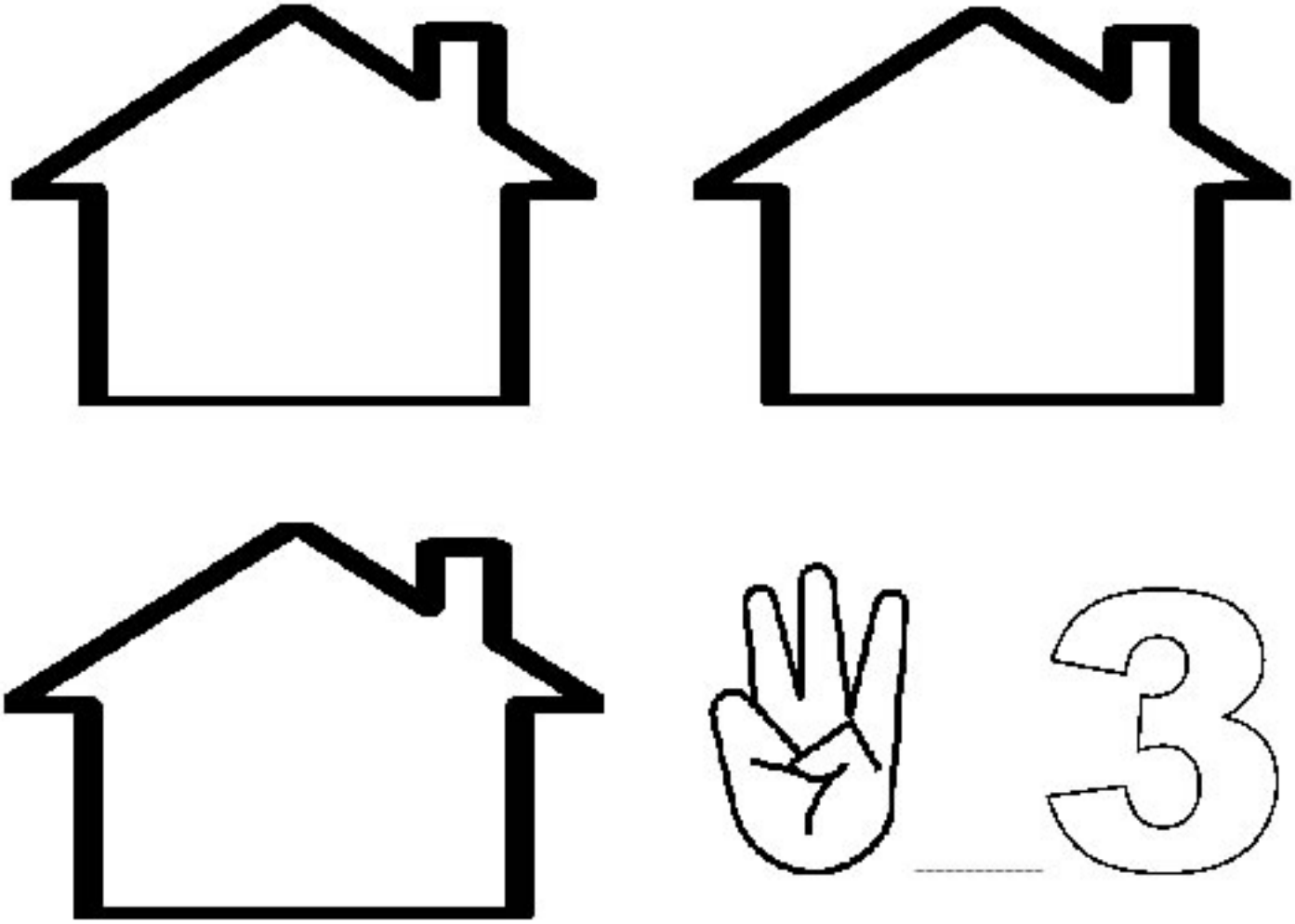




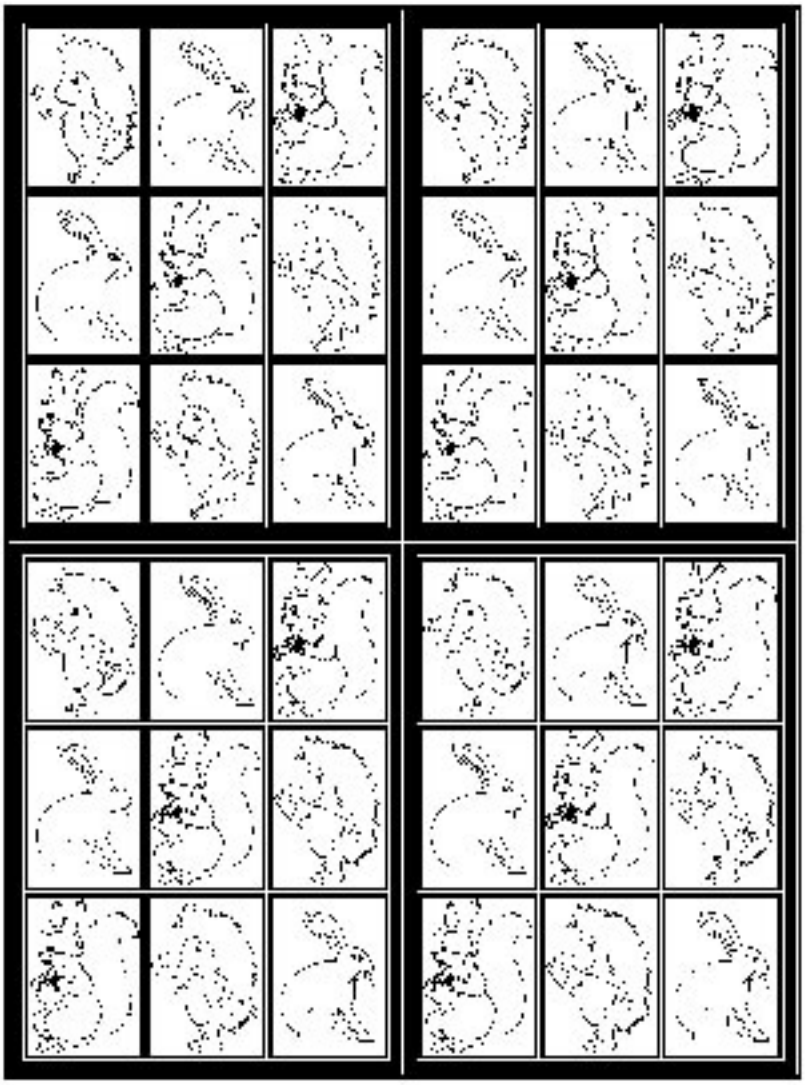
Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Identifier 3 objets et son signe.
Consigne: Dans chaque maison colle les 3 amis - le hérisson, le lapin et l'écureuil.



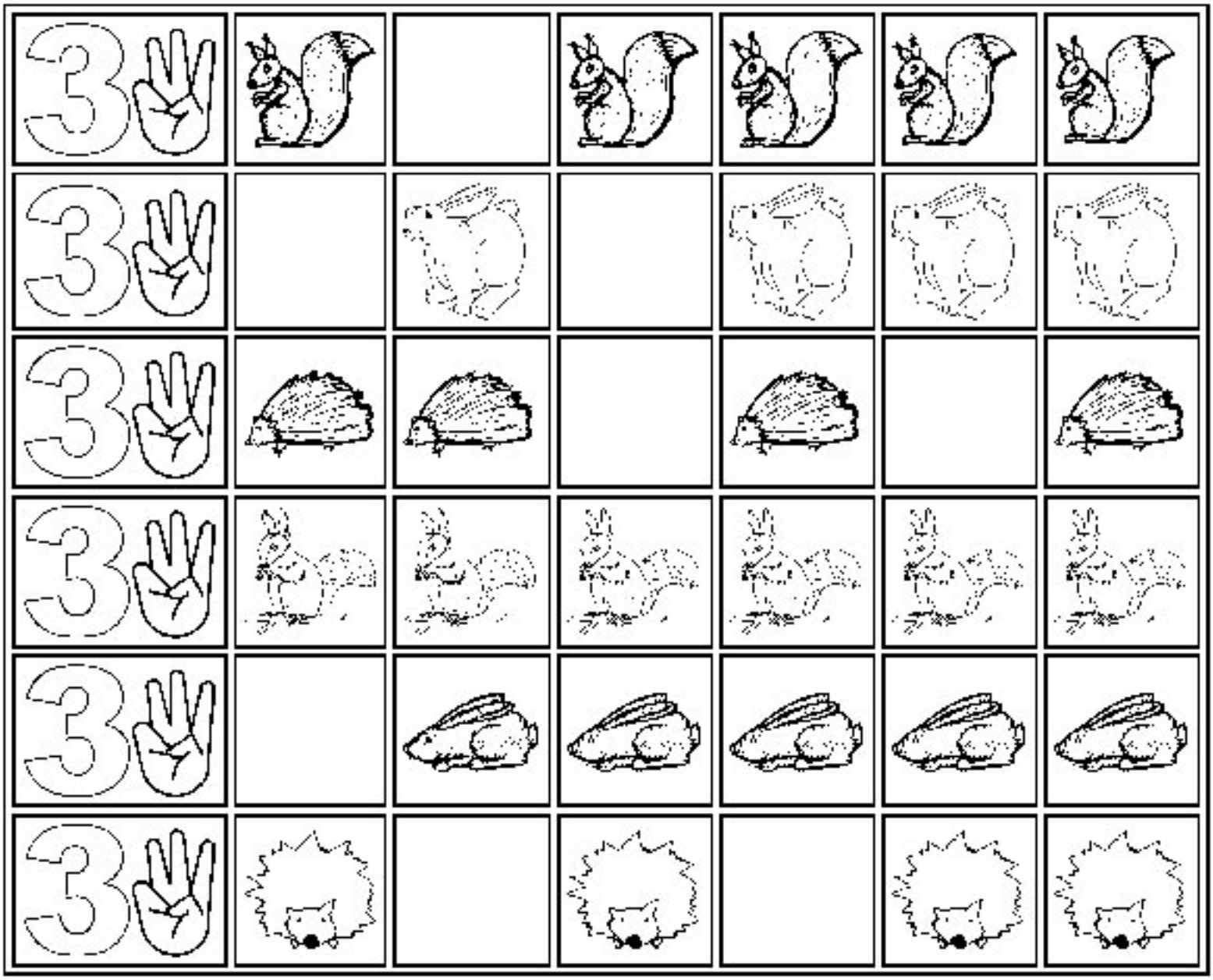
Images à découper (4 series).



Date .....

Mon prénom .....

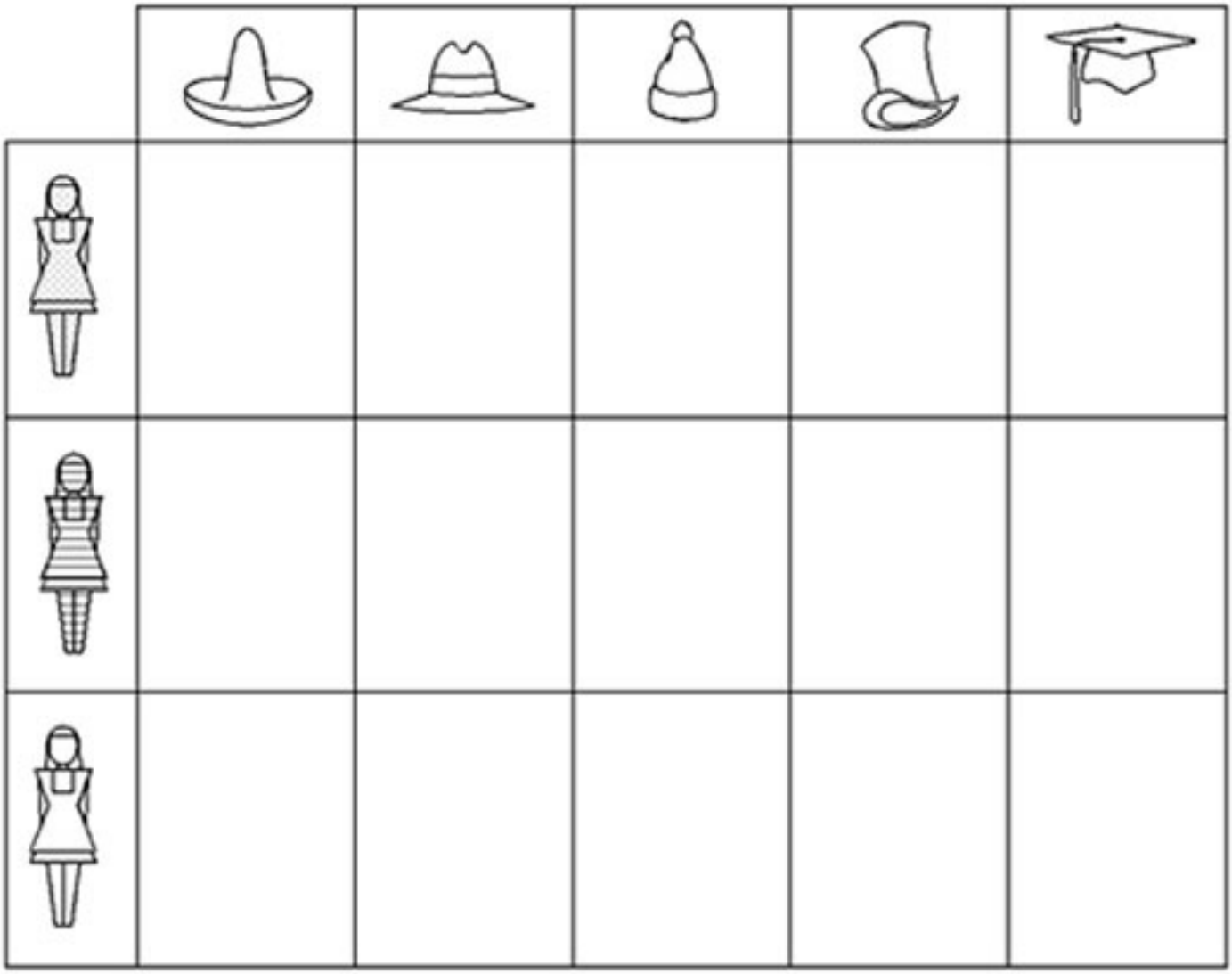
Objectif: Compter 3.
Consigne: Ne colorie que 3 animaux par ligne.

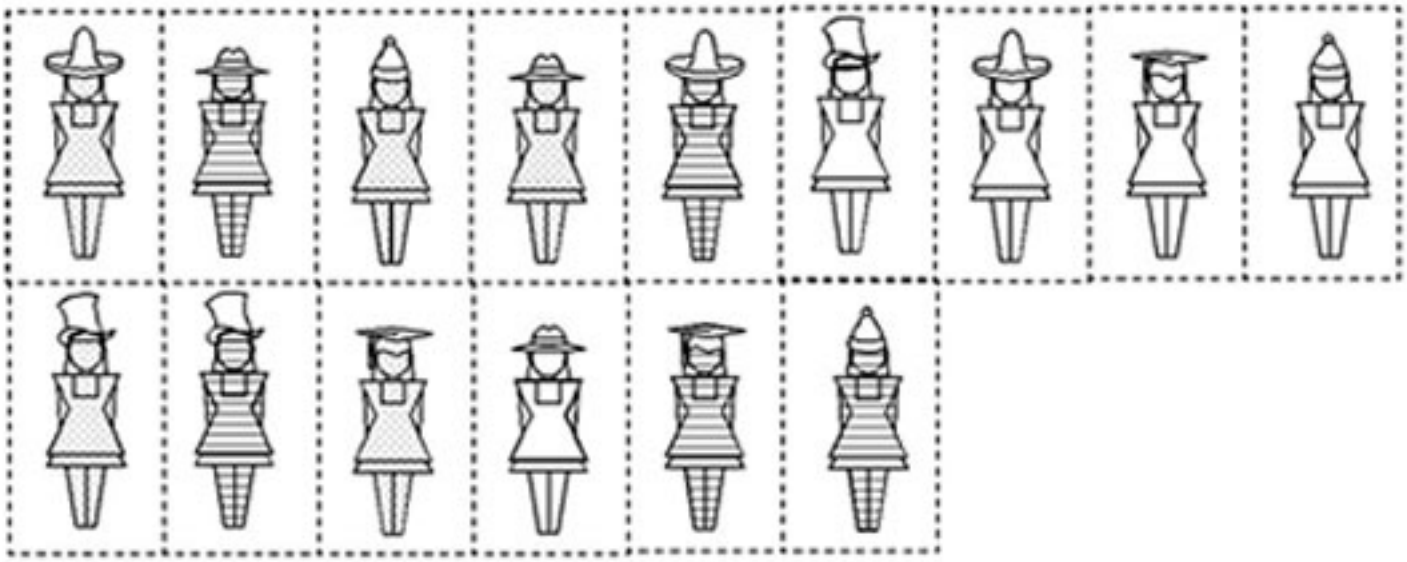


Date .....

Mon prénom .....

Range sur une même colonne les filles qui ont le même chapeau.
Range sur une même ligne celles qui ont la même robe.

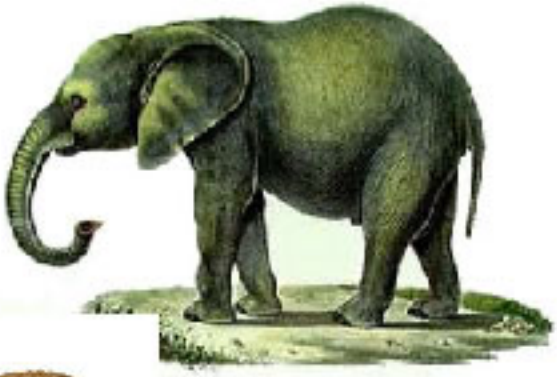




Date .....

Mon prénom ✎ .....

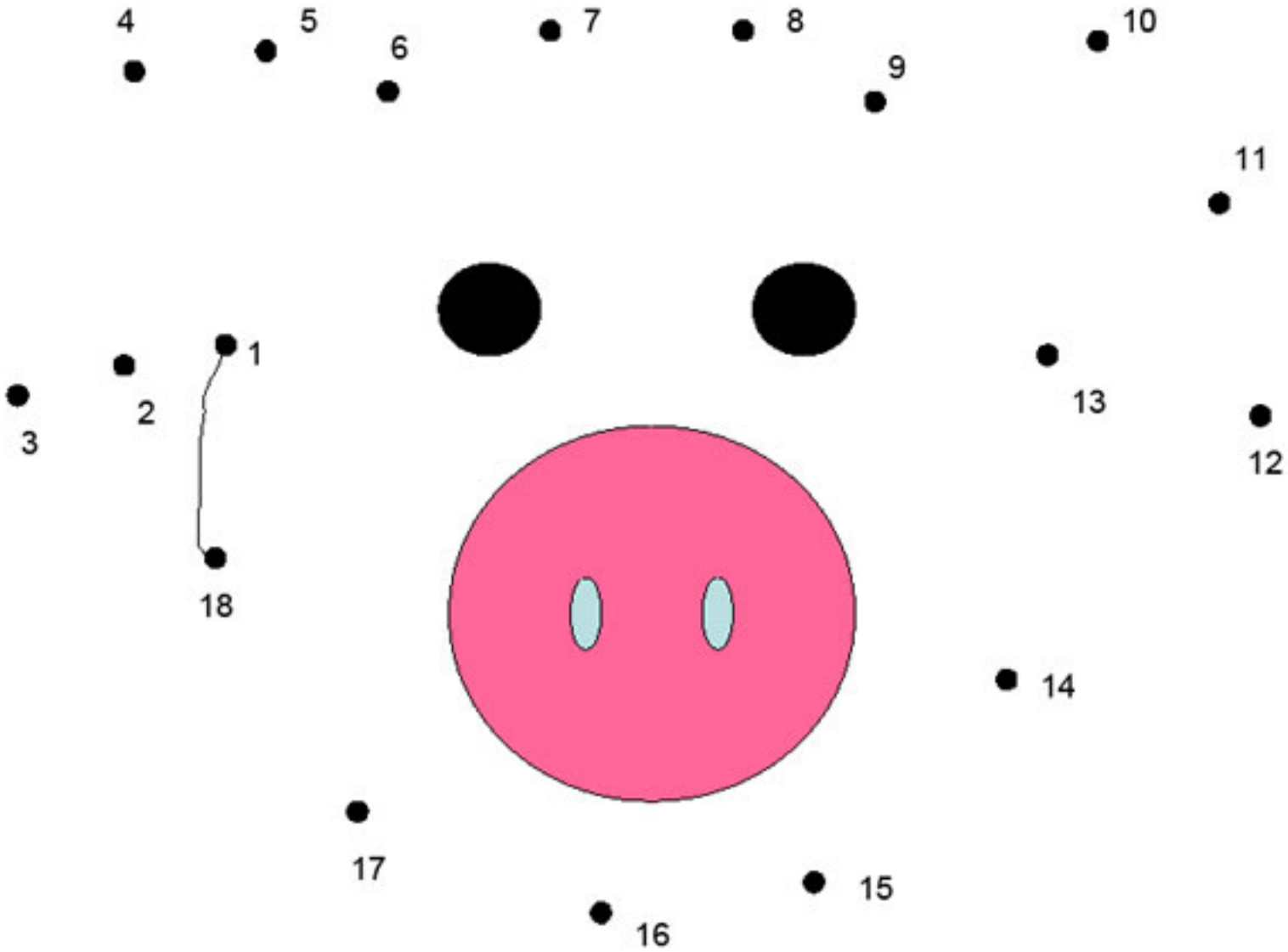
Domaine du vivant.
Objectifs: Reconnaître des manifestations de la vie animale, reconnaître les animaux de la forêt et nommer quelques unes de leurs caractéristiques.
Consigne: Colorie les animaux que l'on peut trouver dans une forêt et nomme ceux que tu as reconnus.



Date .....

Mon prénom .....

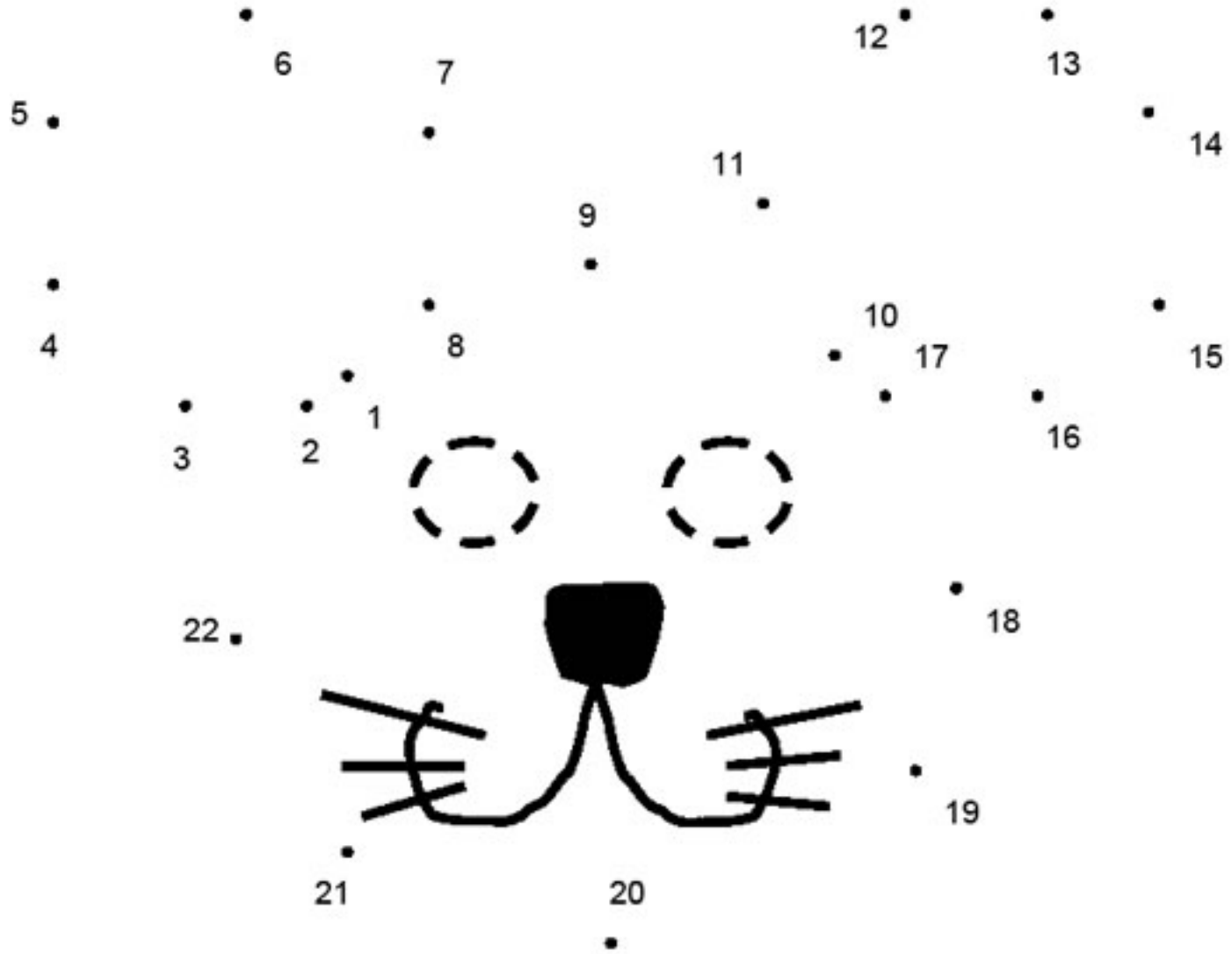
Consigne: Relie les points pour finir le masque.



Date .....

Mon prénom .....

Consigne: Relie les points pour finir le masque.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître la graphie d'une lettre.
Consigne: Entoure la lettre "a" que tu vois.

A a a a A

A A M a a a V a a a d d A A

Date .....

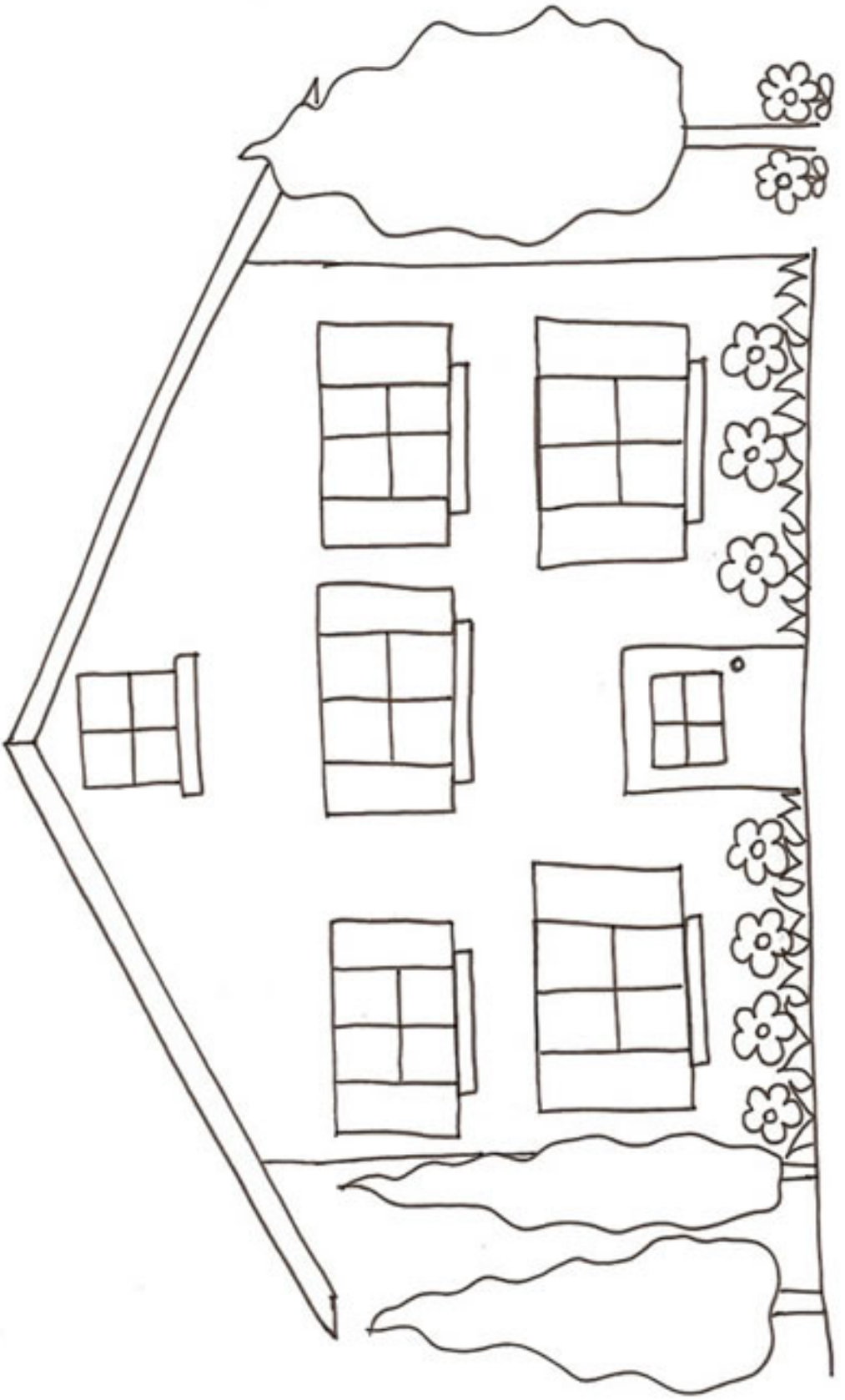
Mon prénom ✎ .....

Coloriage Cour

Date .....

Mon prénom ✎ .....

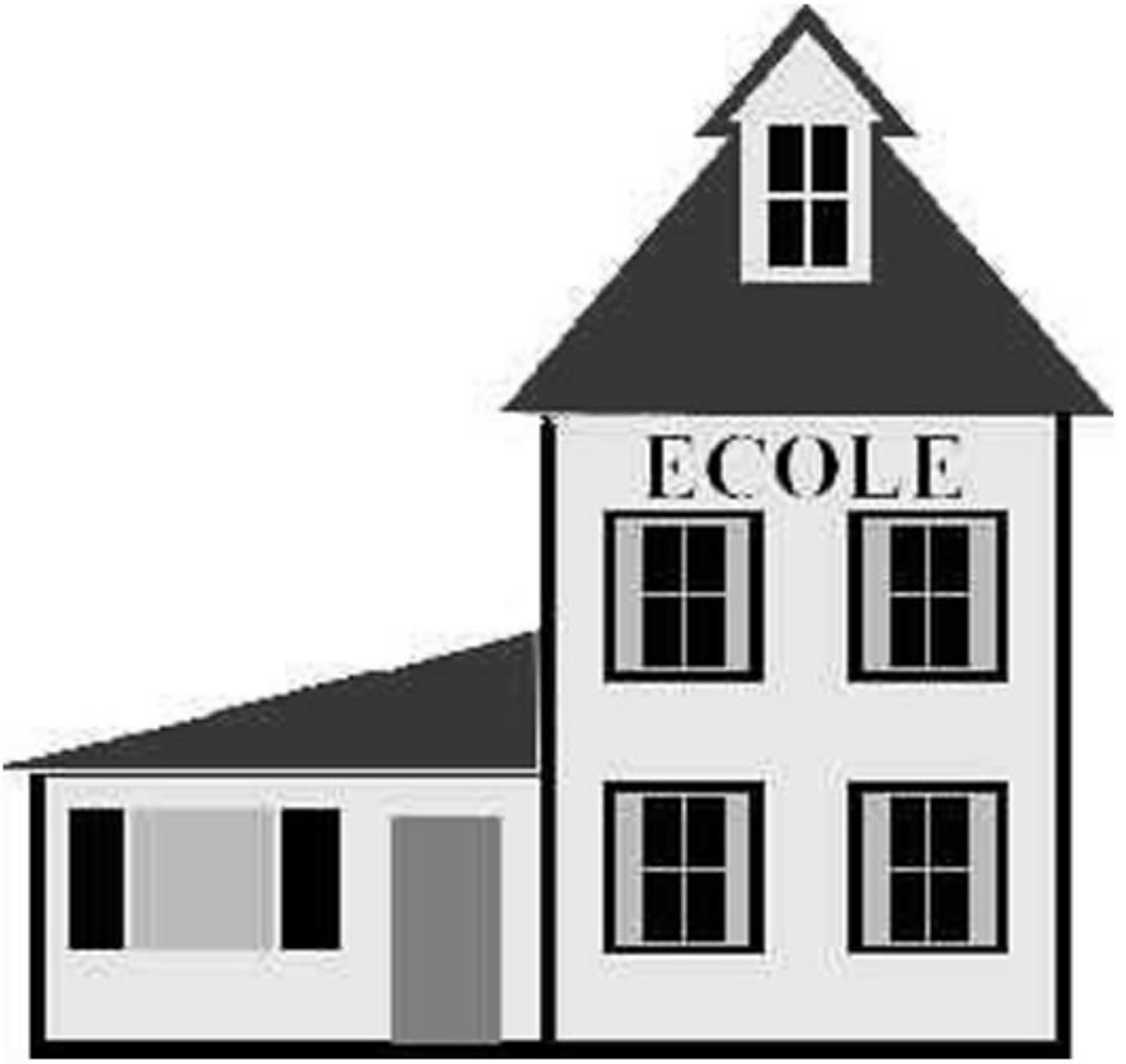
Coloriage Maison



Date .....

Mon prénom ✎ .....

Coloriage École



Date .....

Mon prénom .....

Groupes de Couleurs

ROUGE

SIHAM
NIZAR
SOUNDOUS
RAYAN
TOM
MANELLE
LINDA

Date .....

Mon prénom .....

Groupes de Couleurs

☺ 😐 ☹

VERT

CEDRIC
IMEN
MOAAD
AMNAT
ELIASSE
MELISSA
INES

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Groupes de Couleurs

☺ 😐 ☹

BLEU

ADAM
MALEK
AMINE
RAYAN
LHADI

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Groupes de Couleurs

☺ 😐 ☹

MARRON

KIARA
RYAN
LEMAR
MEDHI
BILAL

Date .....

Mon prénom .....

Langage

Objectifs: Comprendre le vocabulaire de la vie scolaire (vocabulaire désignant des objets et des actions), comprendre des consignes ordinaires.

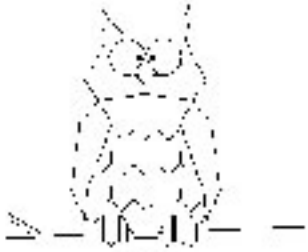
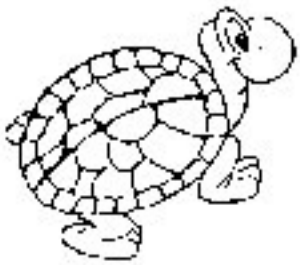
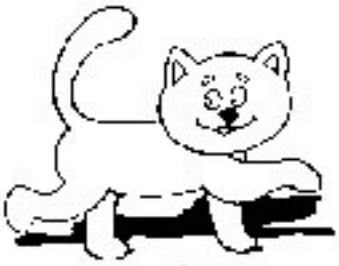
Consignes:

Entoure les ciseaux
Fais une croix en dessous du bidon de peinture
Barre les crayons de couleurs
Colle une gommette rouge sur Ie banc
Decoupe un petit carre dans Ie papier bleu et colle Ie sur un livre de la bibliotheque
Entoure Ie feutre jaune
Dessine un rond sur la colle
Colle une gomette ronde sur Ie stylo bille
Ecris la lettre A (qui est ecrite au tableau)au dessus du rouleau de papier
Colorie la gomme
Fais des traits avec un feutre sur Ie cahier rouge
Avec un crayon de bois ,barre un rouleau a peinture
Barre deux boules de pates a modeler
Coupe les deux coins en bas de ta feuille
Ecris ou colle ton prenom derriere ta feuille

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Retrouver les personnages d'une histoire.
Consigne: Retrouve les animaux de l'histoire et colorie les.

un lapin	*une grenouille*	 *un hibou*
un renard	 *une tortue*	*un hérisson*
un écureuil	 *un chat*	*un escargot*

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Colorier Hiver

L'hiver

Bonjour monsieur l'Hiver

- Hé ! bonjour monsieur l'Hiver !
Ç a faisait longtemps...
Bienvenue sur notre terre,
Magicien tout blanc.
- Les montagnes t'espéraient ;
Les sapins pleuraient ;
Les marmottes s'indignaient ;
Reviendra-t-il jamais ?
- Mes patins s'ennuyaient ;
Mes petits skis aussi ;
On était tous inquiets ;
Reviendra-t-il jamais ?
- Hé ! bonjour monsieur l'Hiver !
Ç a faisait longtemps ...
Bienvenue sur notre terre,
Magicien tout blanc.

Bonhomme hiver

Avec tes grands airs bonhomme hiver
Bonhomme hiver
Tu me gèles les pieds
et tu me refroidis le bout du nez!

L'hiver (poème)

L'hiver est un vieux monsieur
Qui n'a plus
qu'un seul cheveu
Quand il souffle
fff...fff...fff...
Quand il souffle
Voilà le vent et le froid
ah gla gla!! ah gla gla!!

Brrr…il fait froid

Claque, claque tes mains
elles ont chaud, elles sont bien
Frotte, frotte ton front
il rougit comme un lampion
Tape, tape tes joues
mais pas comme un petit fou
Dring, dring ton nez
c'est bien pour le réchauffer
Gratte, gratte ton menton
barbichette, barbichon.

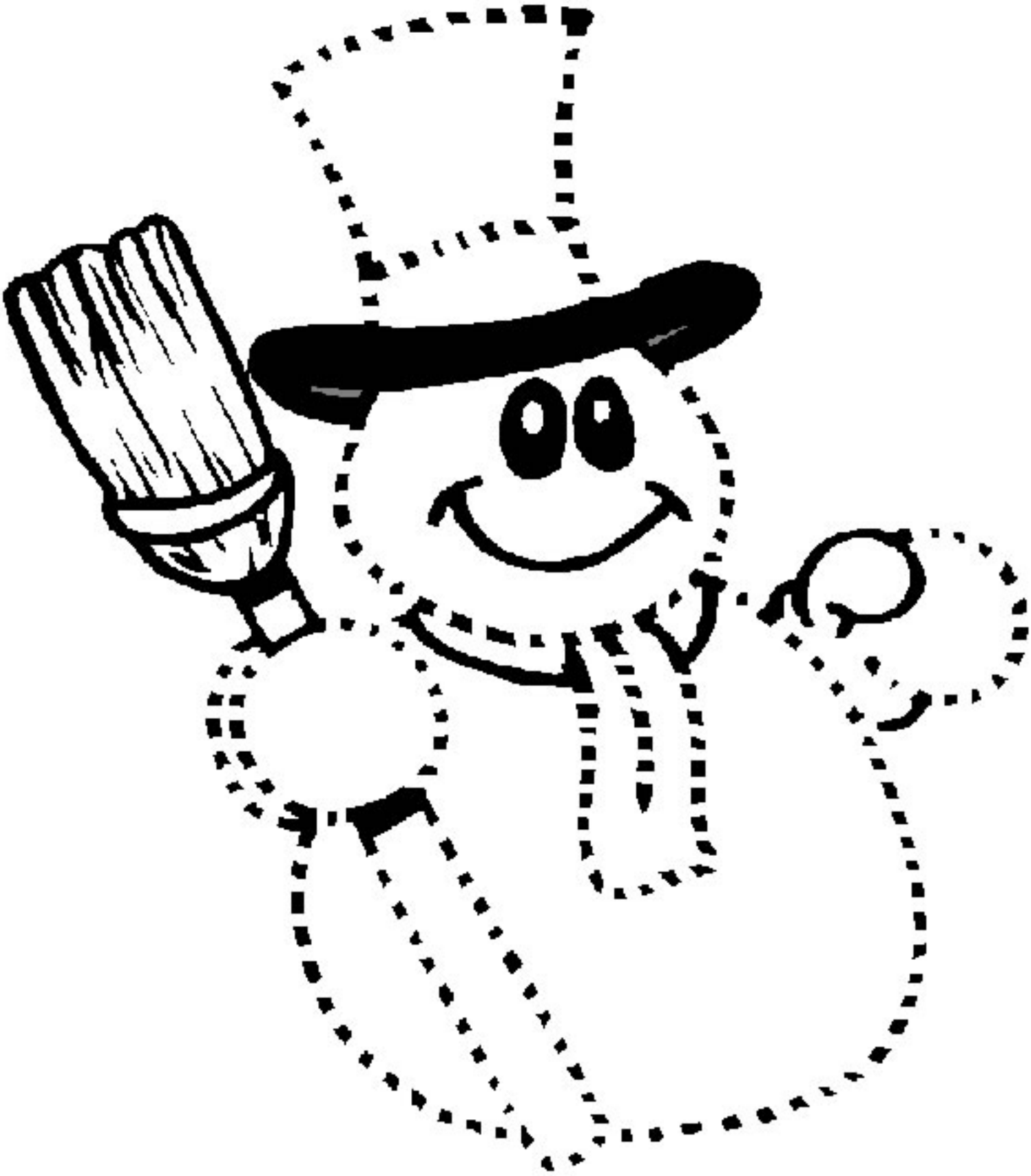
Neige

flocons blancs
et blancs flocons,
la neige tourbillonne
sur nos fronts.
Nez mouillé
doigts gelés
la neige fond
sous nos pieds.

Date .....

Mon prénom .....

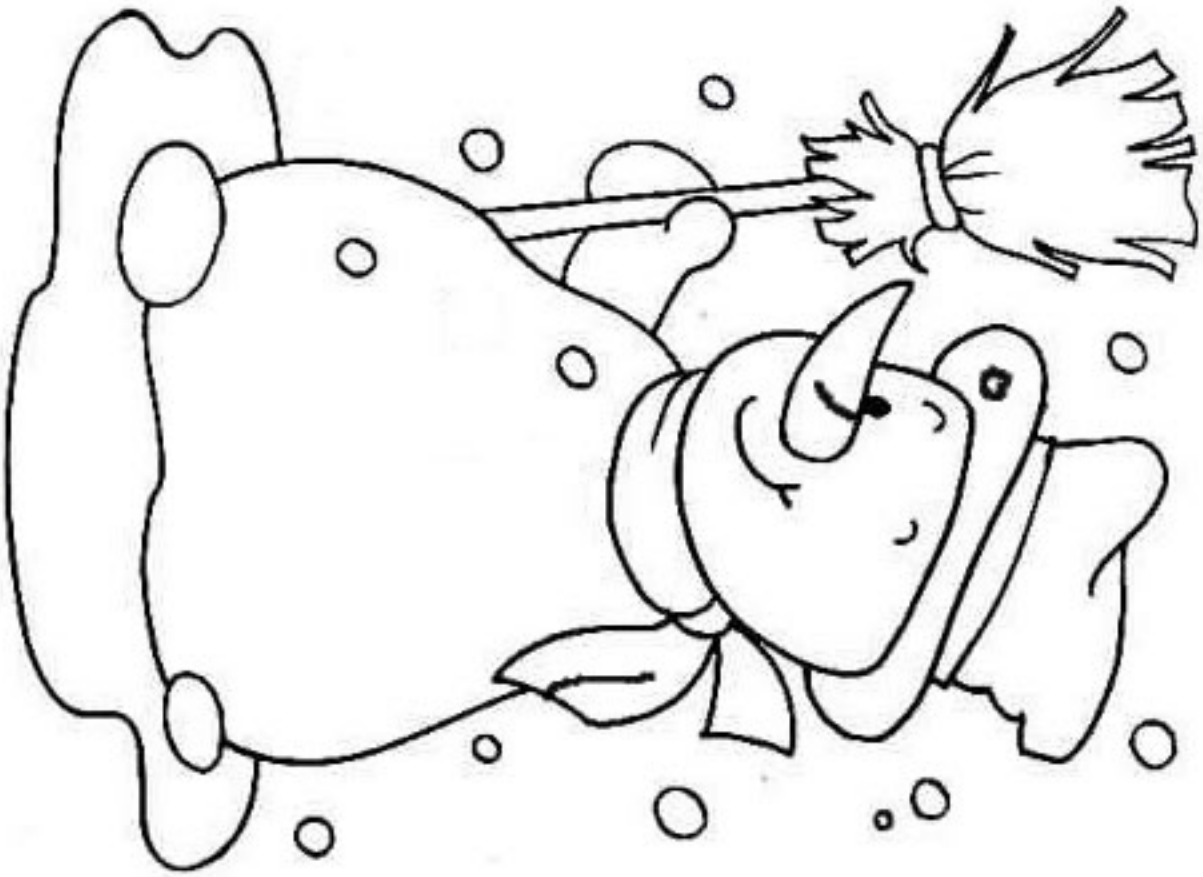
Ecriture
Tenir correctement un crayon. Reproduire des trajectoires.
Compétence: Repasse sur les pointillés pour dessiner le bohnhomme de neige.

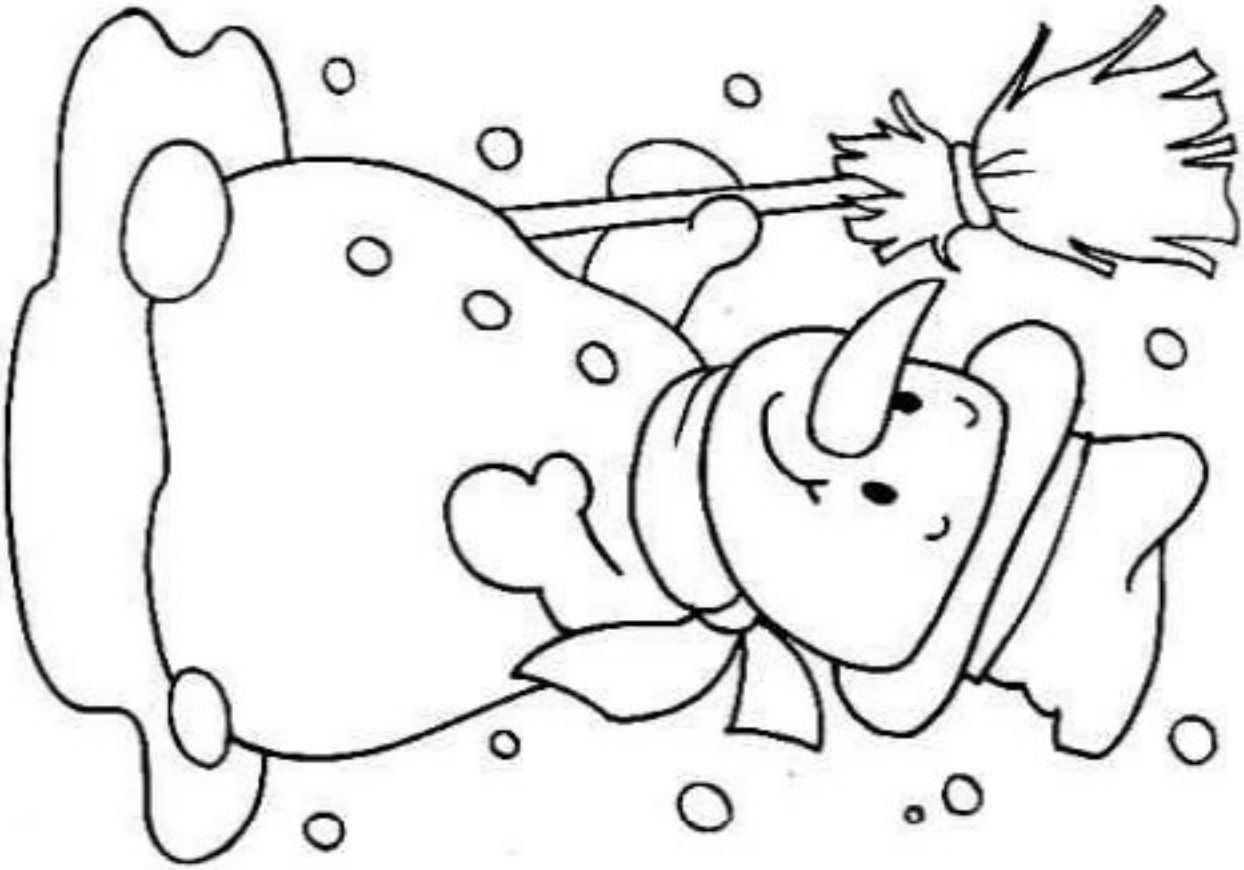


Date .....

Mon prénom ✎ .....

Consigne: Trouver les 7 différences.



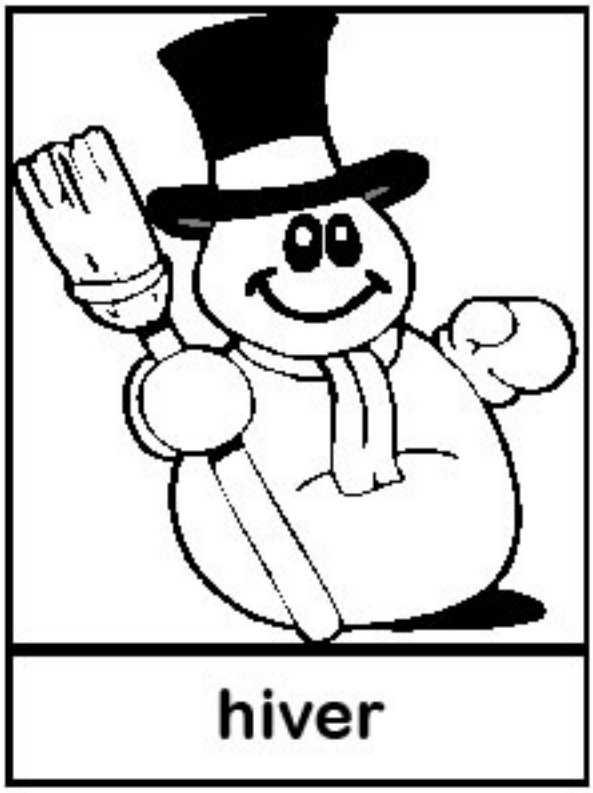


Date .....

Mon prénom ✎ .....

Lecture
Objectif: Reconnaître des mots familiers. Comprendre et exécuter une consigne.
Consigne: Retrouve le mot "HIVER" et entoure-le.

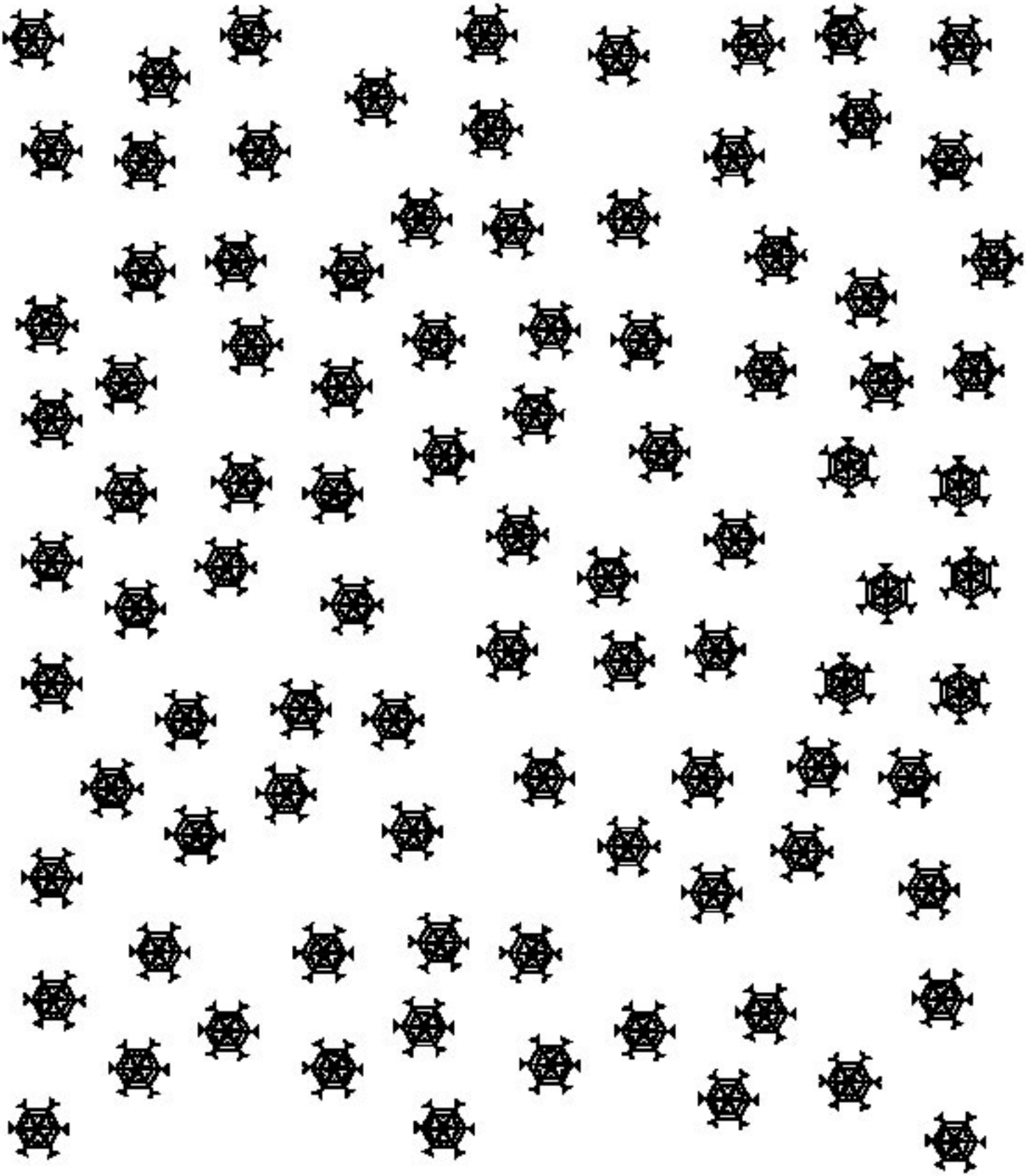
☺ 😐 ☹

hiver	ver	hier	hiver
manger	river	hiver	saliver
baver			hiver
givrer			sauver
hiver			hibou
livrer	hiver		hiver
houle	hiver	hier	nager
hiver	hibou	hiver	river
habit	hiver	givrer	hiver

Date .....

Mon prénom .....

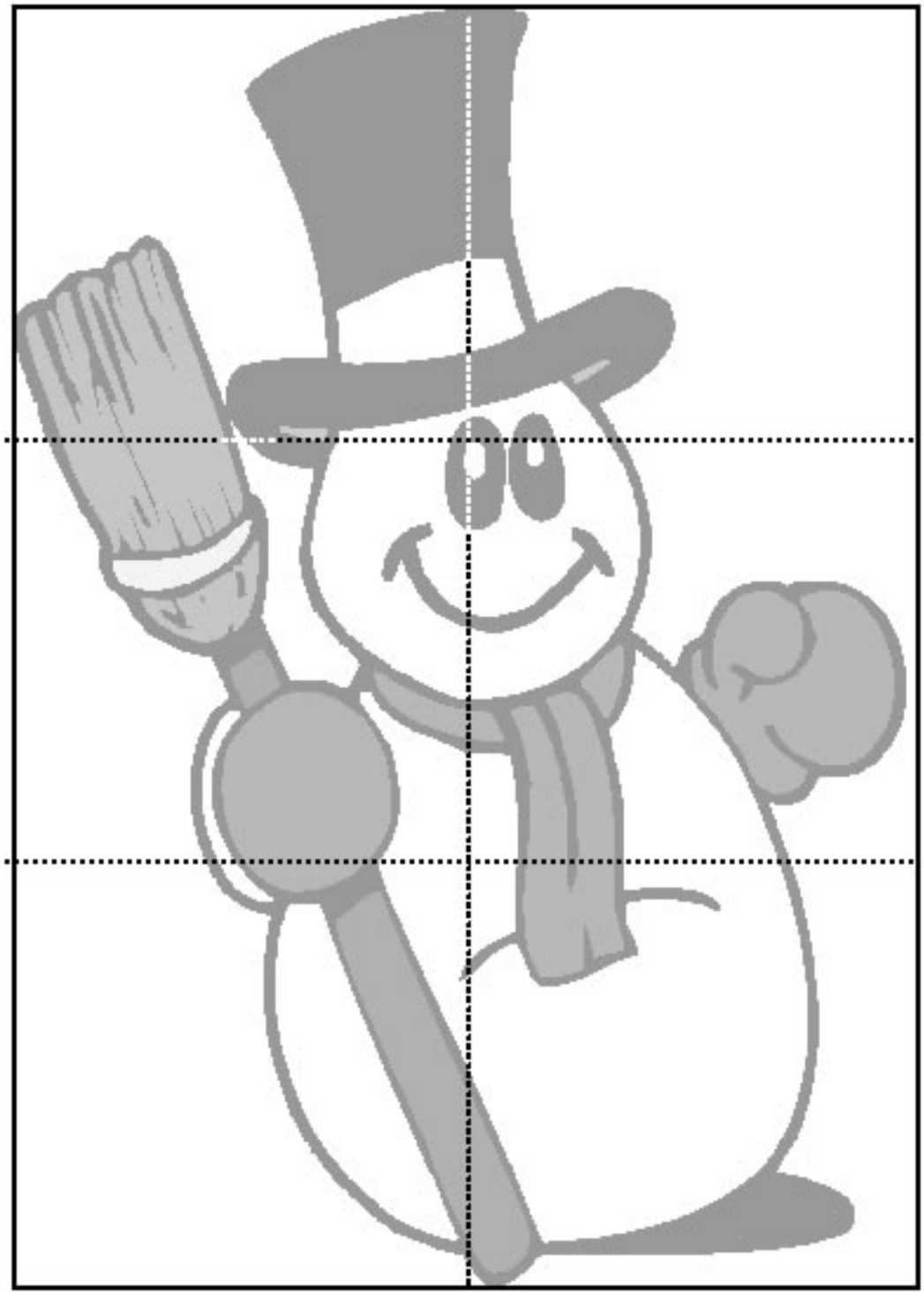
Approche du nombre et calcul
Objectif: Utiliser la suite des nombres connus, comprendre et exécuter une consigne.
Consigne: Fais des groupes de 4 flocons.

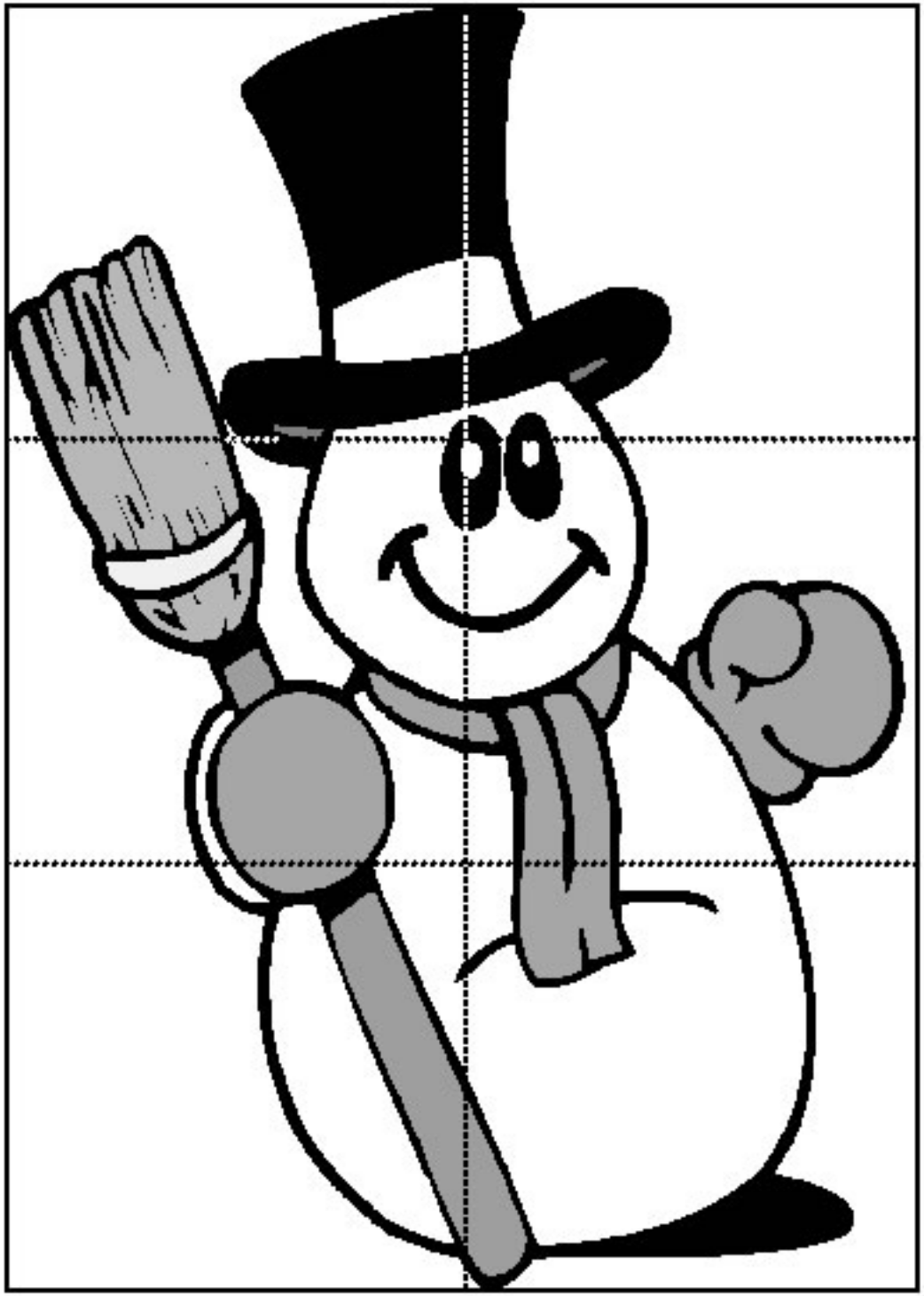


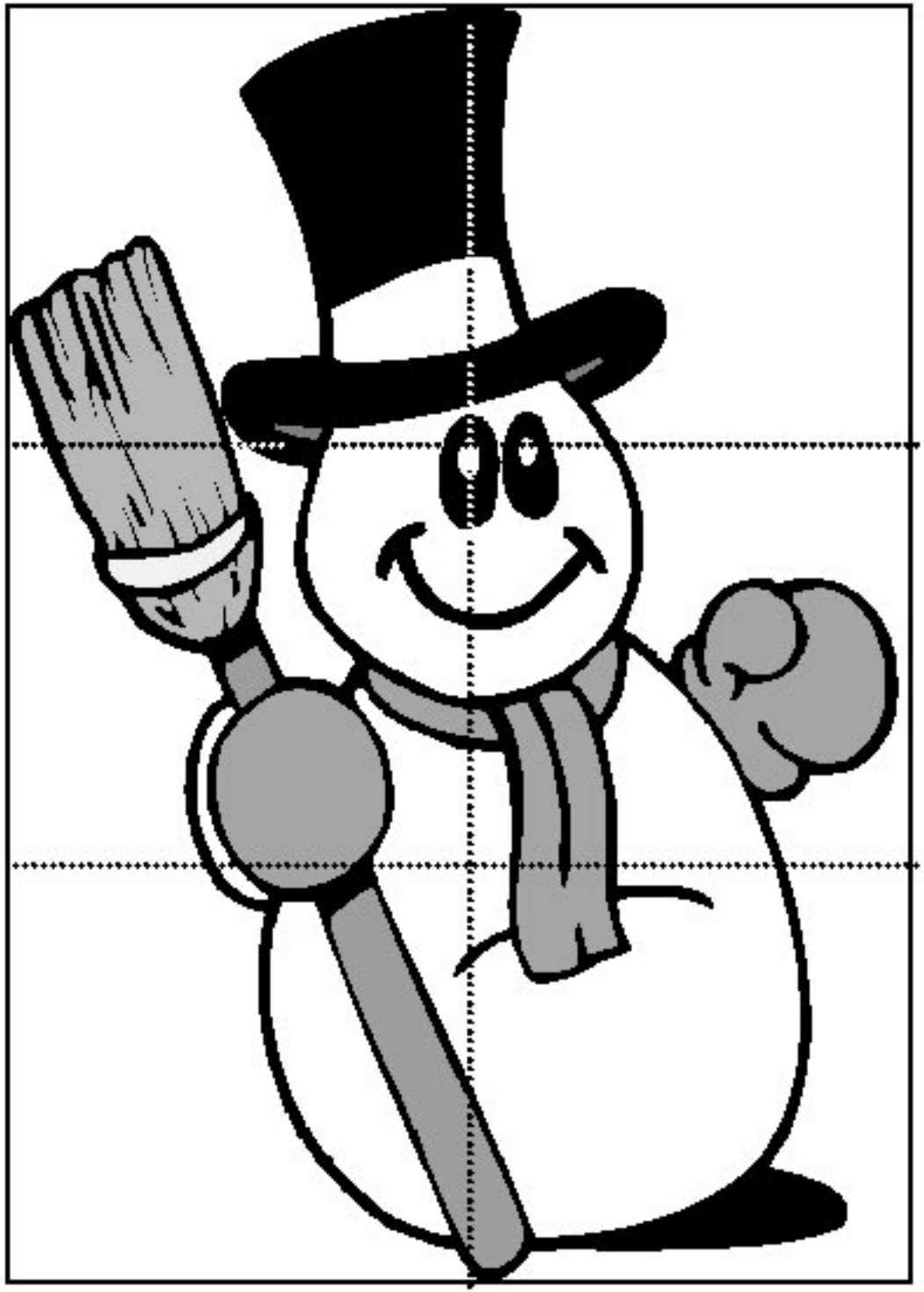
Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Fixer son attention, se concentrer sur une tâche. Rechercher le soin et la qualité de présentation.
Consigne: Découpe et reconstitue le bonhomme de neige.







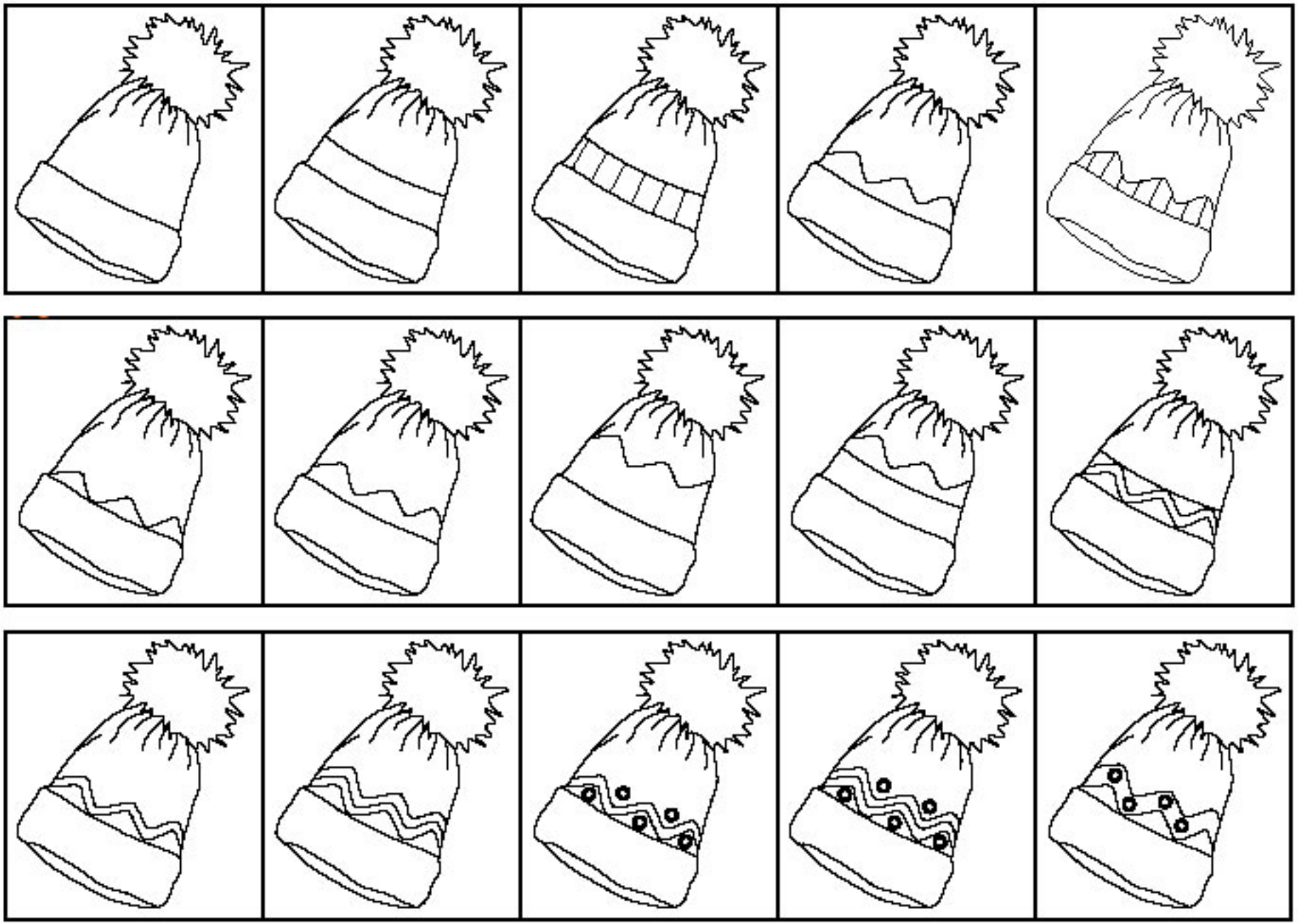
Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Discrimination visuelle
Consigne: Relier chaque paires.

Planche à découper pour les exercices suivantes:

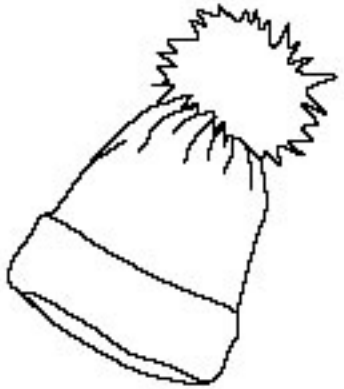
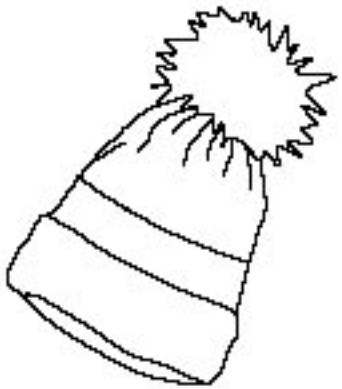
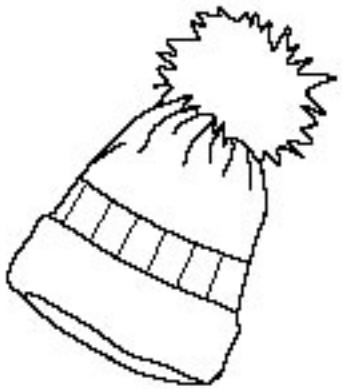
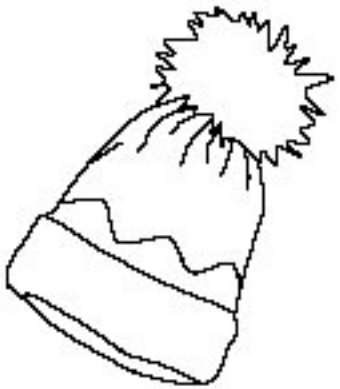


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

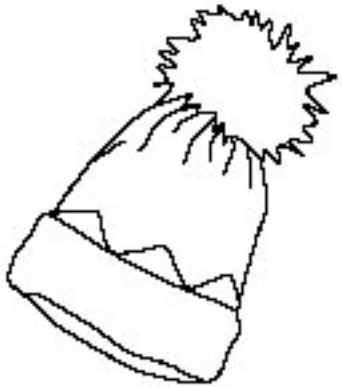
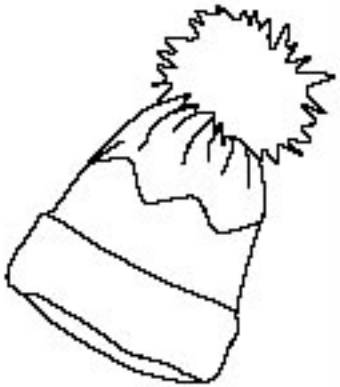
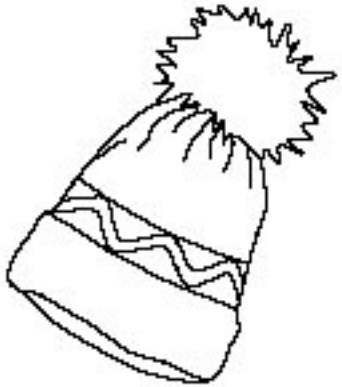
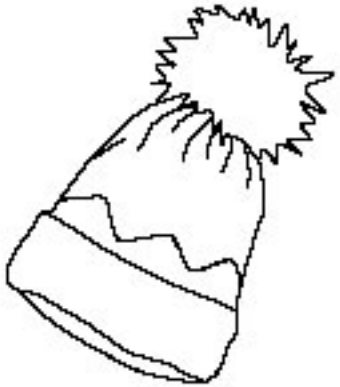
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Colle dans chaque case le bonnet identique au modèle.

Date .....

Mon prénom .....

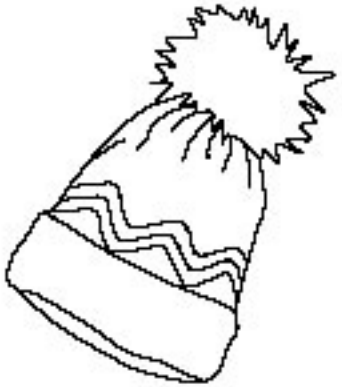
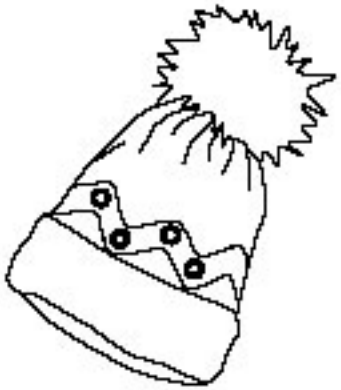
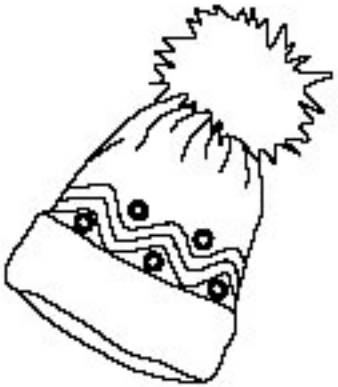
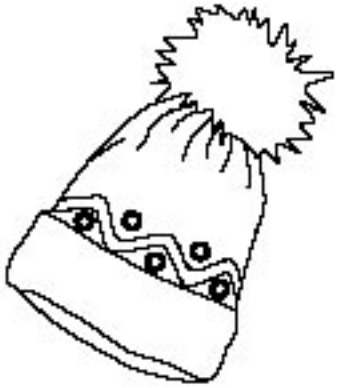
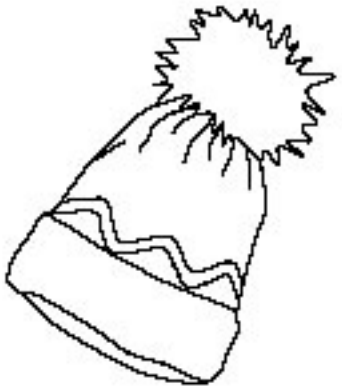
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Colle dans chaque case le bonnet identique au modèle.

Date .....

Mon prénom .....

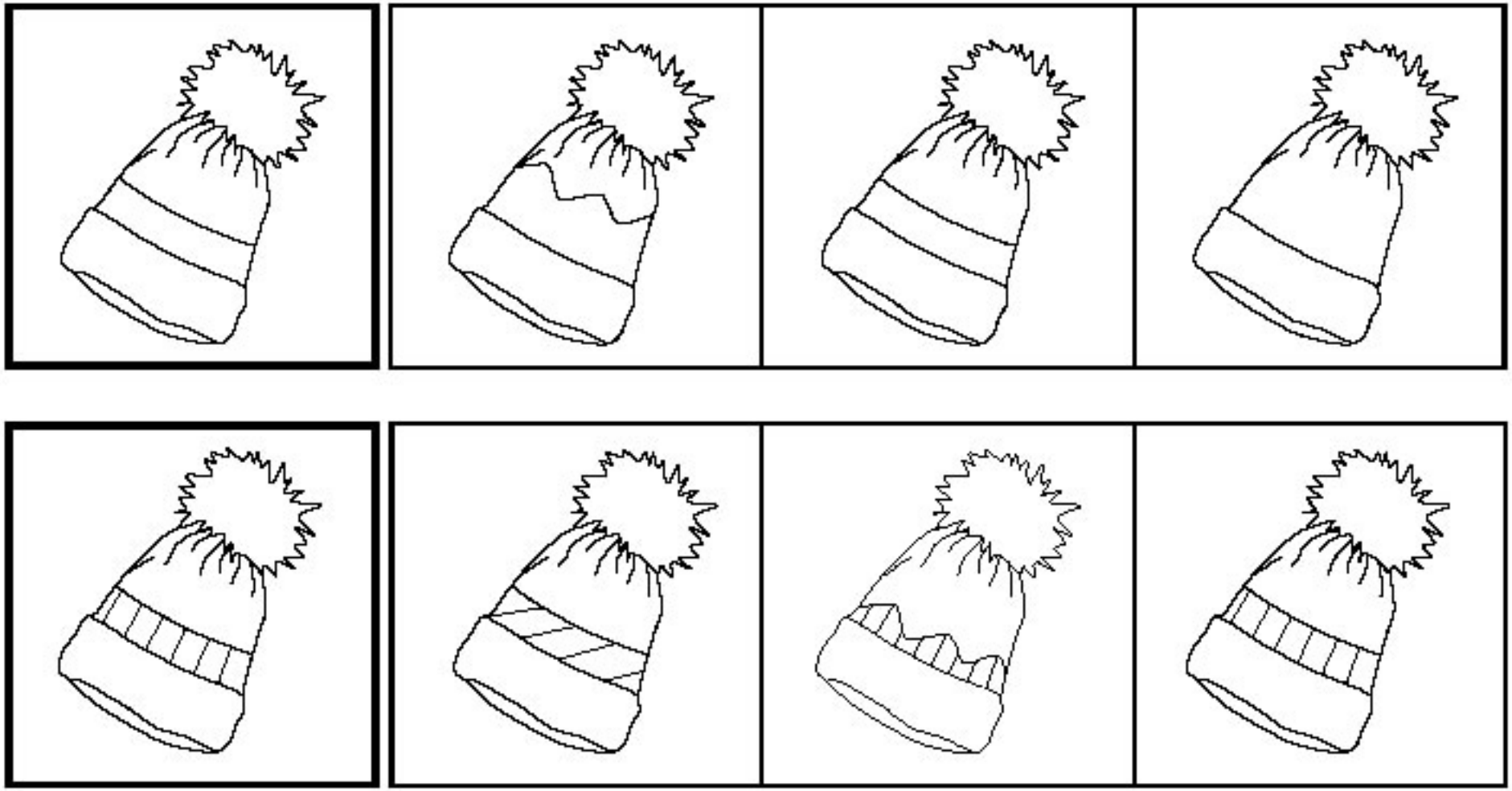
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Colle dans chaque case le bonnet identique au modèle.

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Retrouve le même dessin que le modèle puis colorie le.

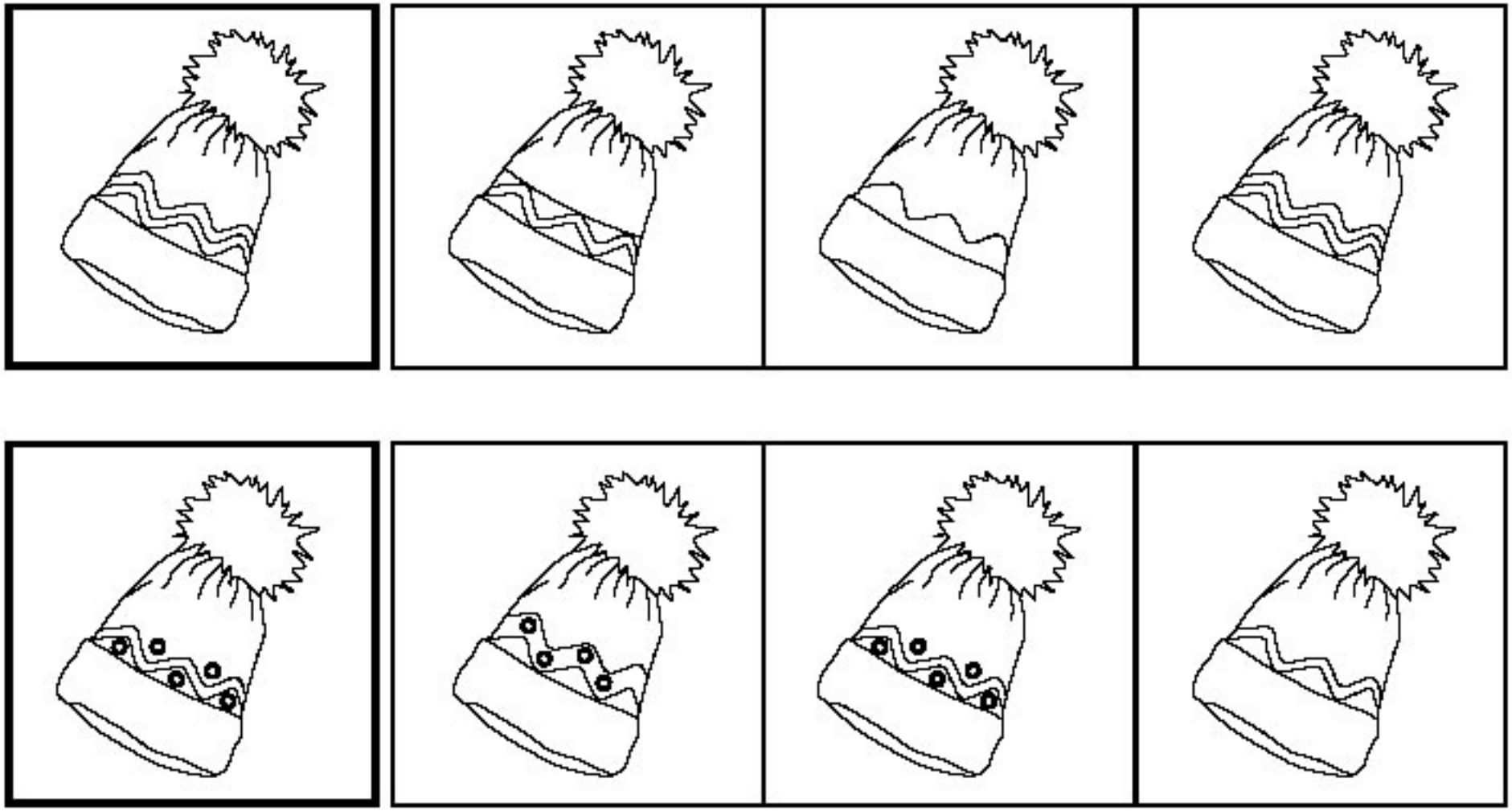


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

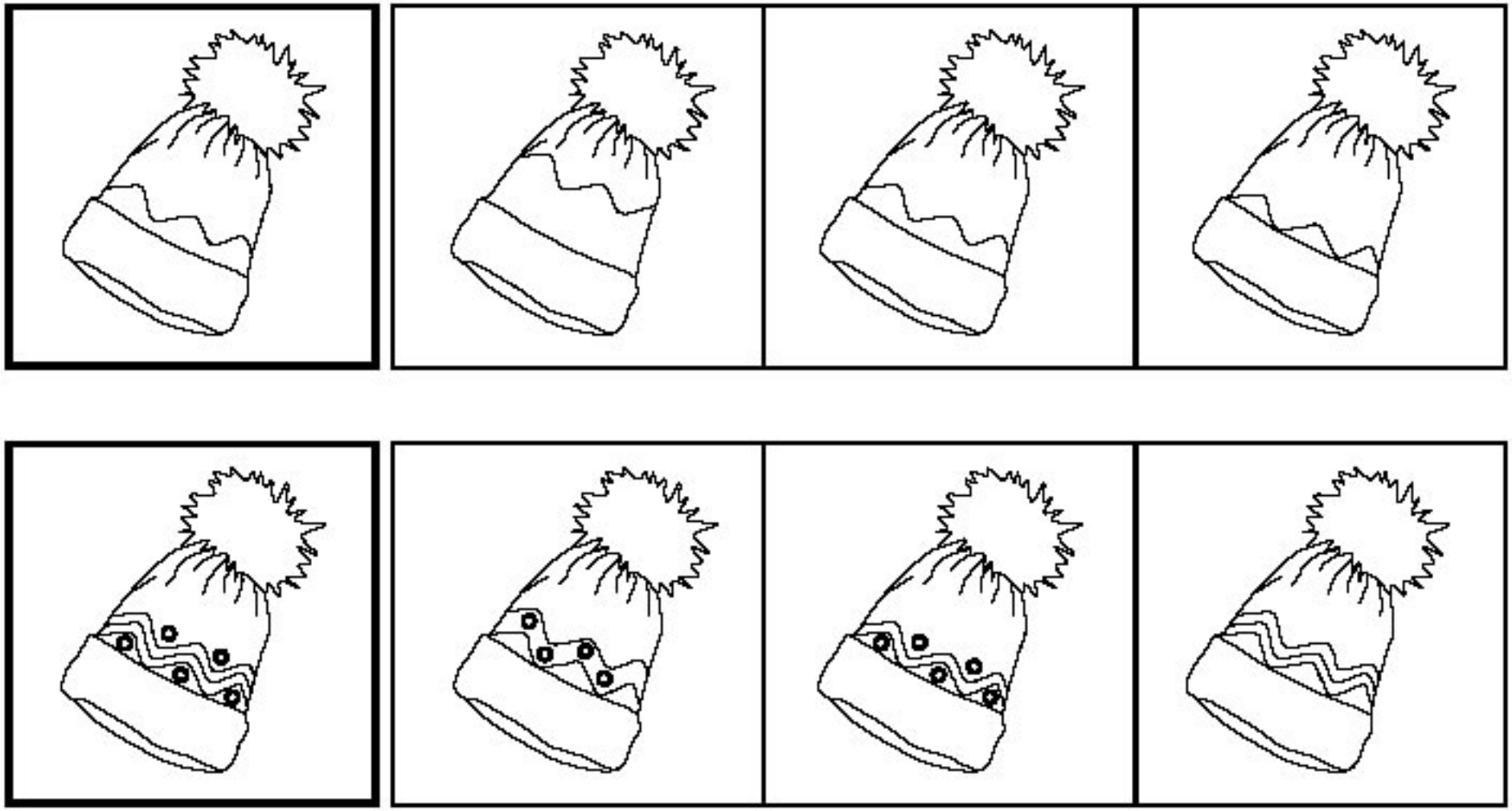
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Retrouve le même dessin que le modèle puis colorie le.



Date .....

Mon prénom .....

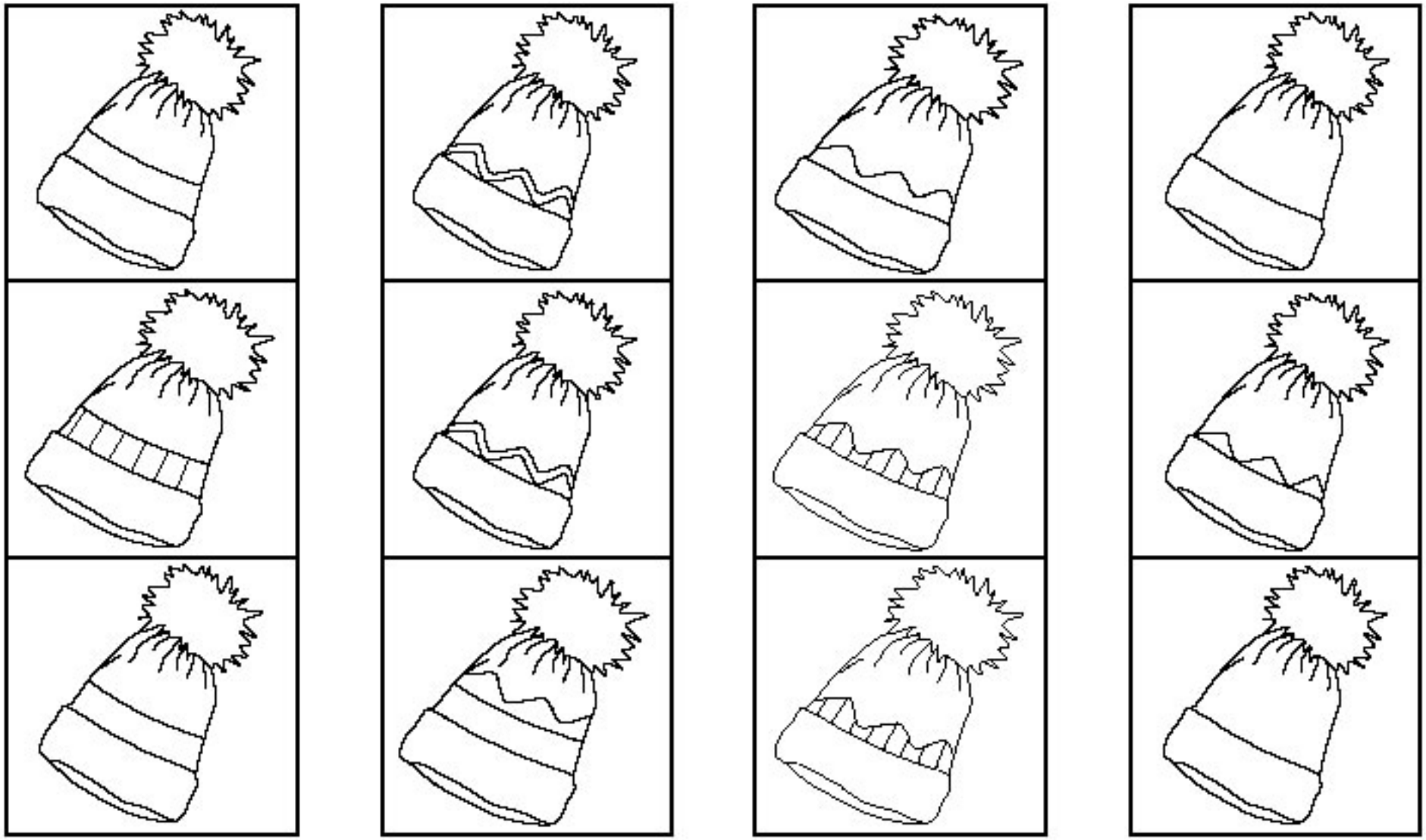
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Retrouve le même dessin que le modèle puis colorie le.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Dans chaque colonne, colorie les deux dessins identiques.

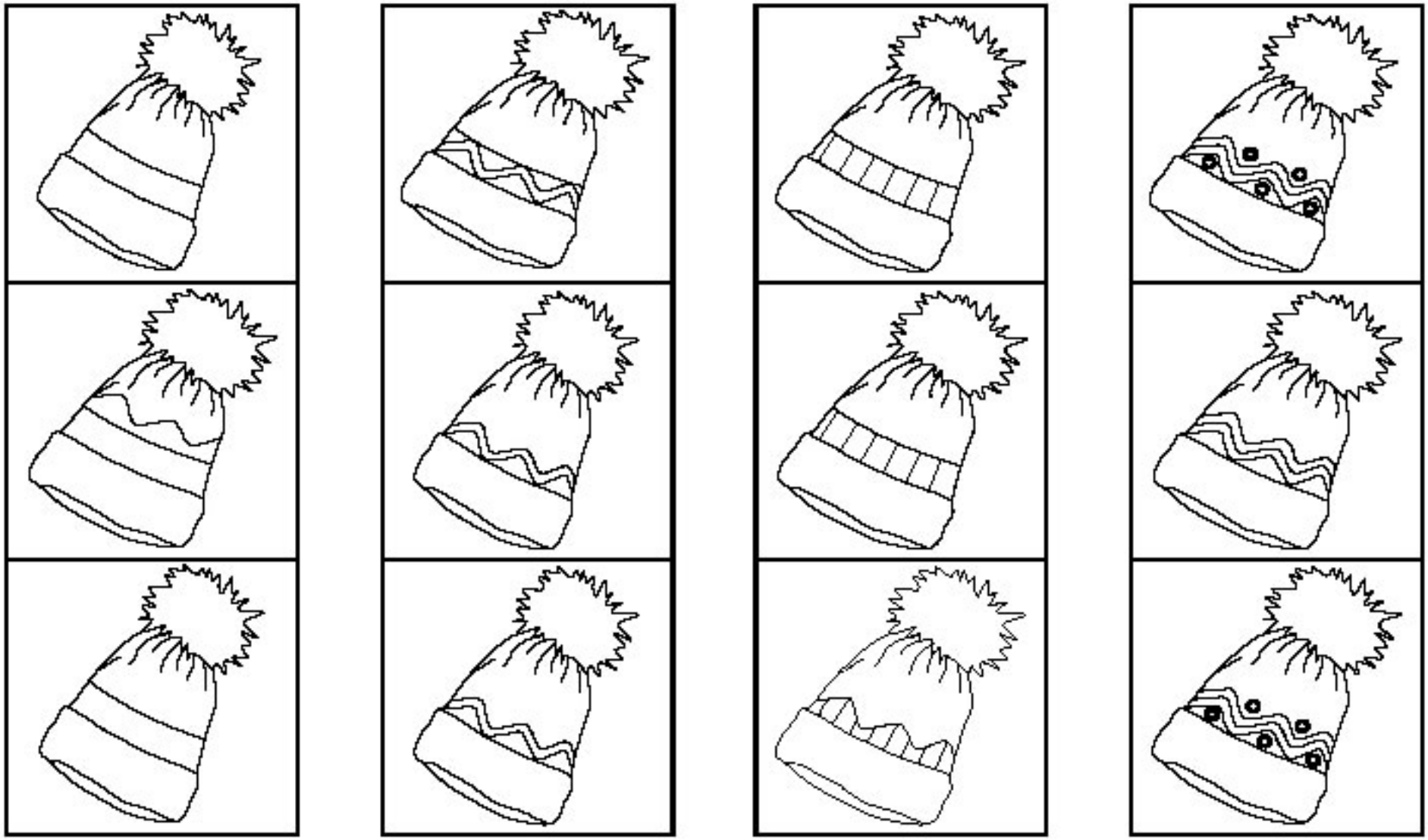


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

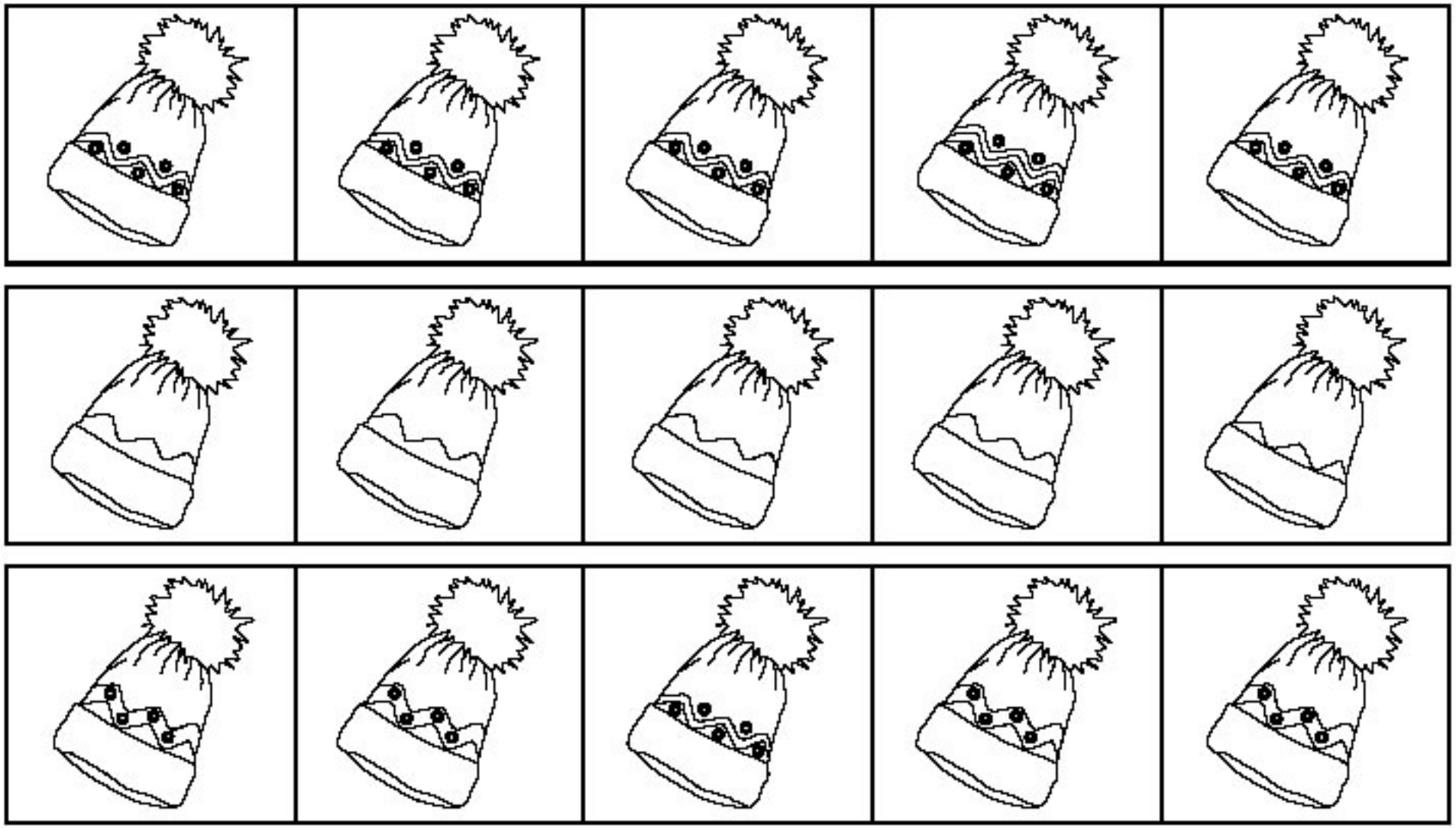
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Dans chaque colonne, barre l'intrus.



Date .....

Mon prénom .....

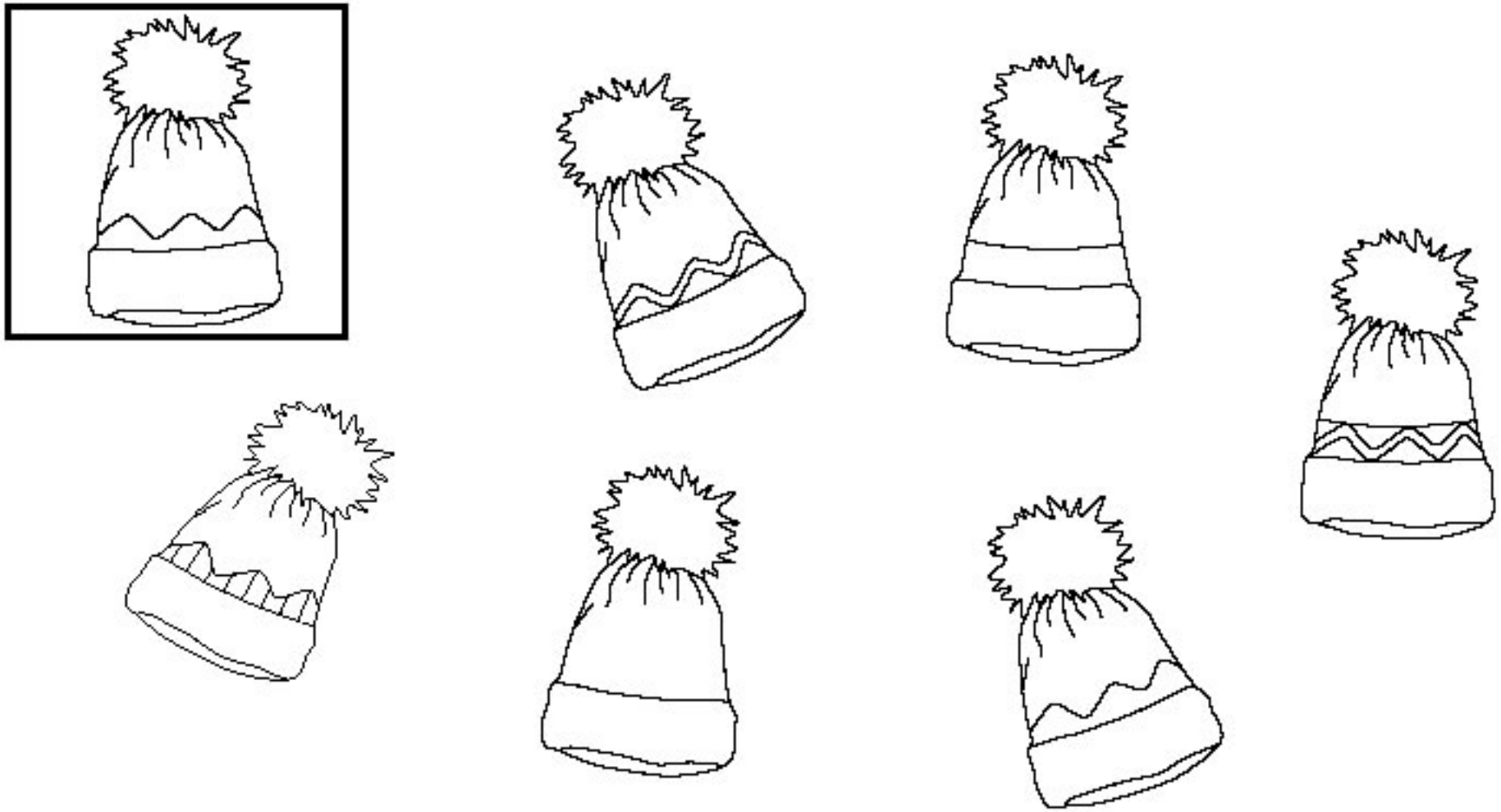
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Dans chaque colonne, barre l'intrus.



Date .....

Mon prénom .....

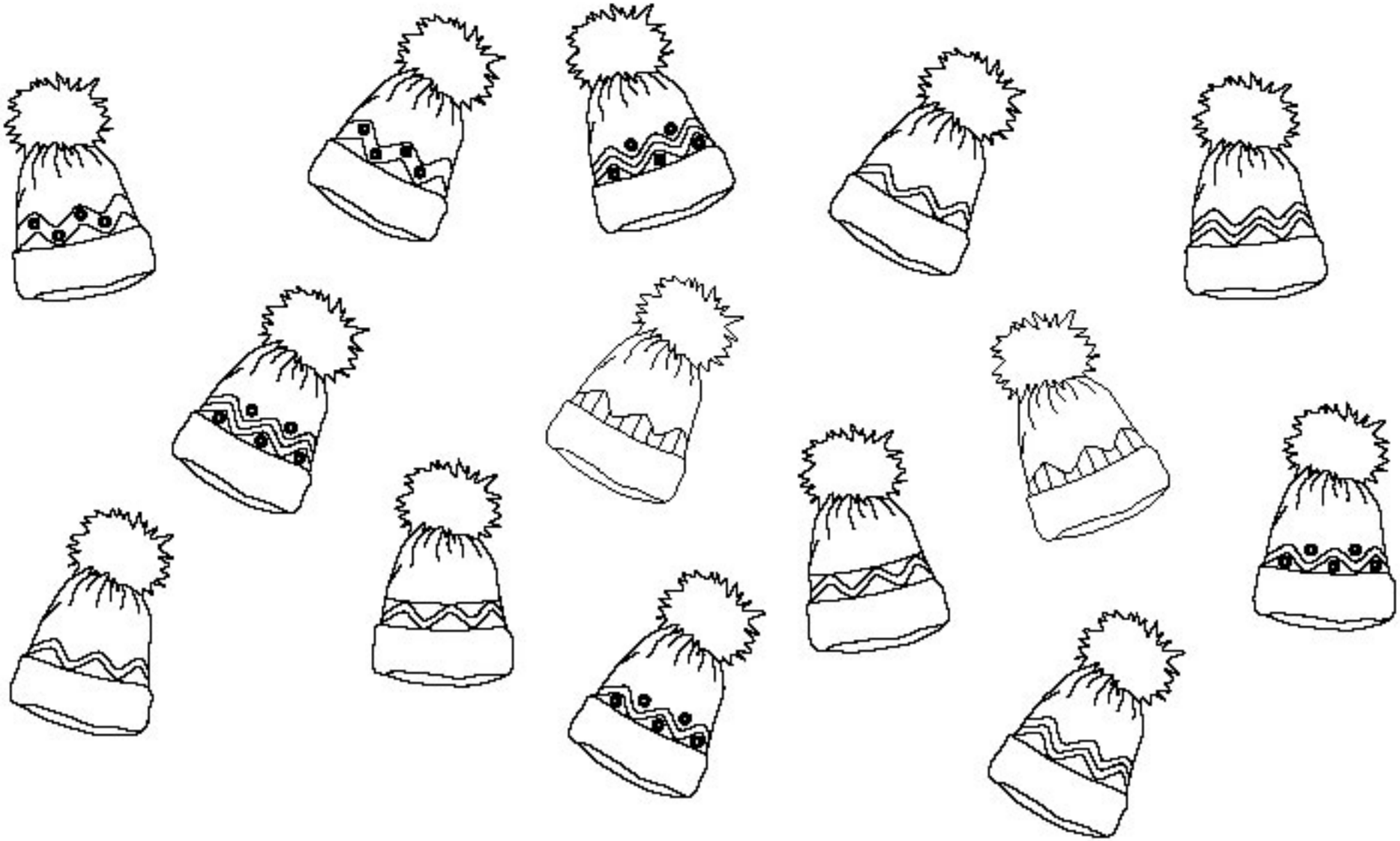
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Parmi ces bonnets, entoure celui qui est identique au modèle.



Date .....

Mon prénom .....

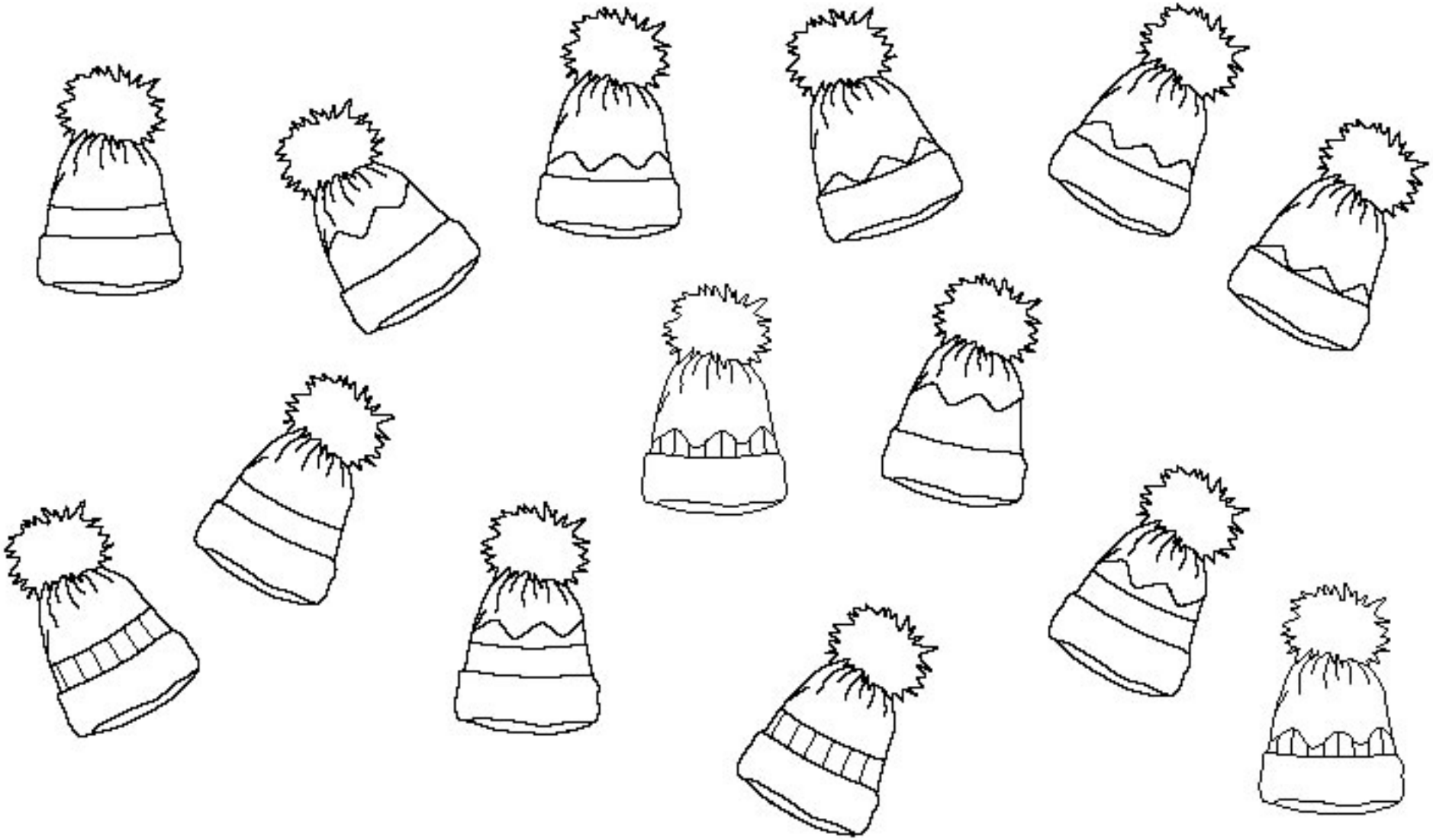
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Relie deux par deux les bonnets identiques.

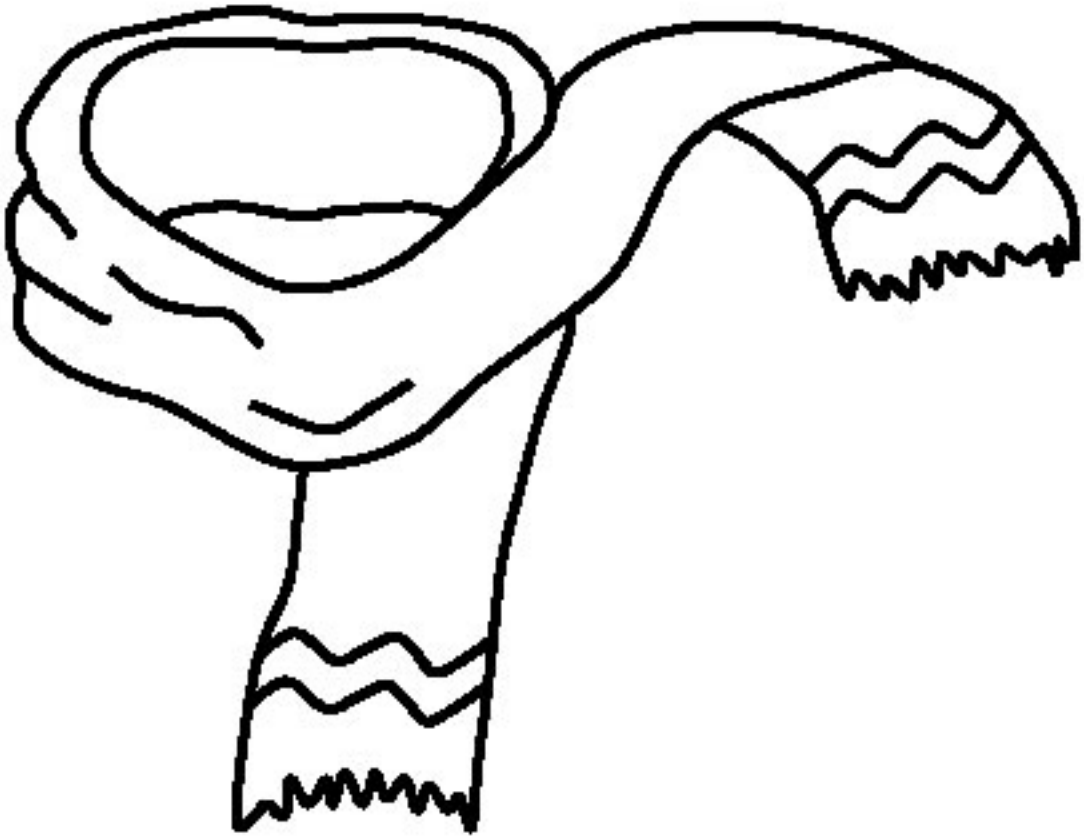


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Relie deux par deux les bonnets identiques.

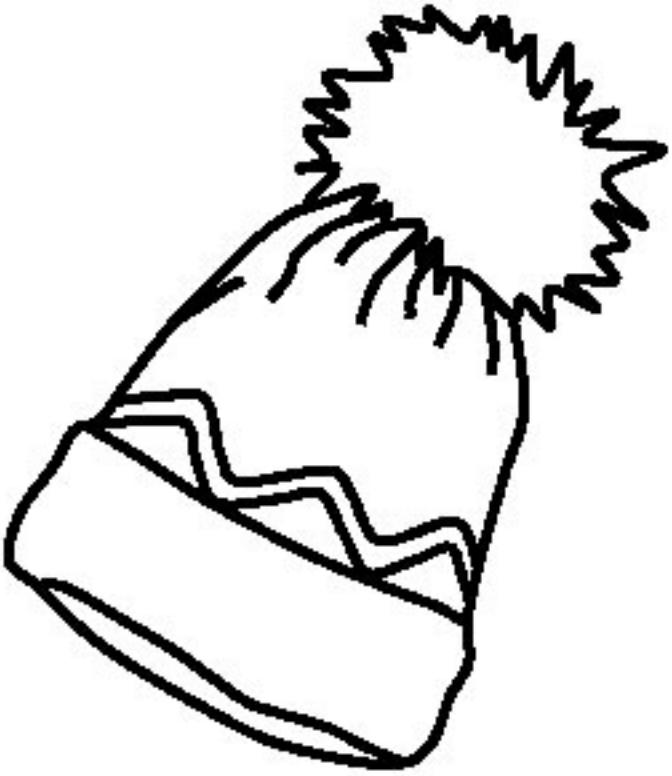




UNE ECHARPE

une écharpe

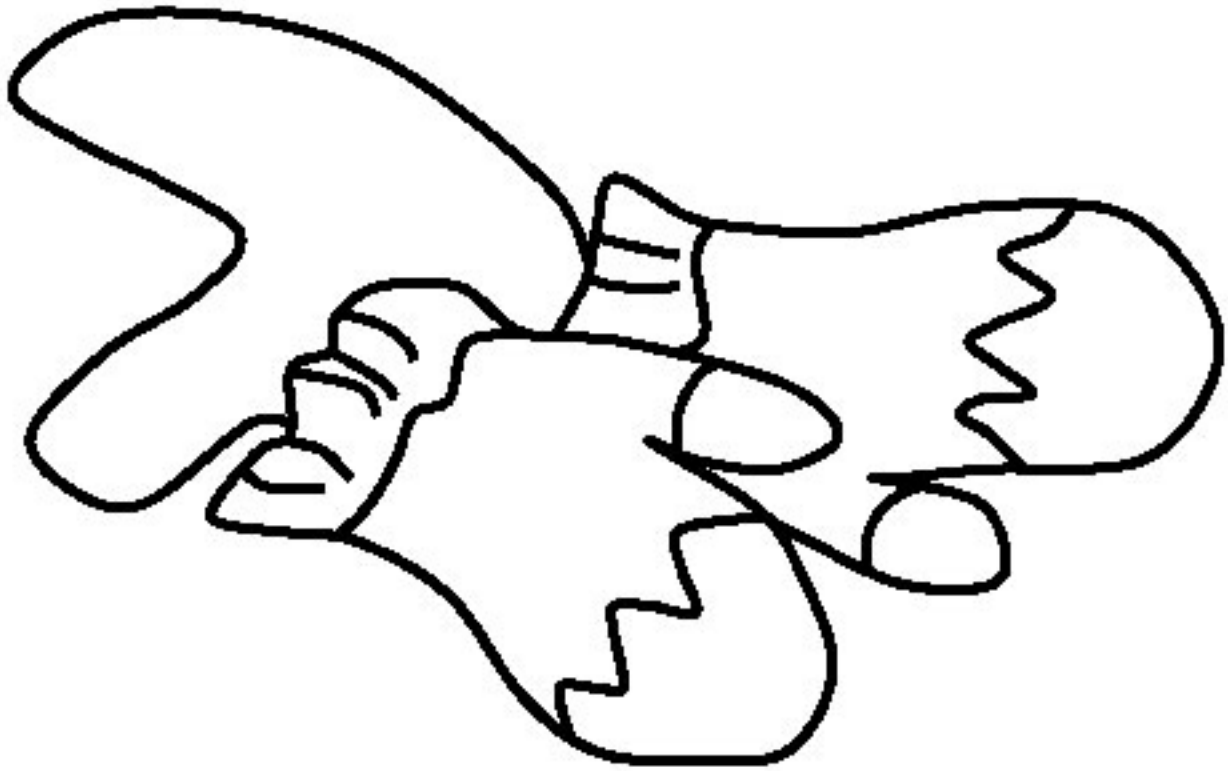
une écharpe



UN BONNET

un bonnet

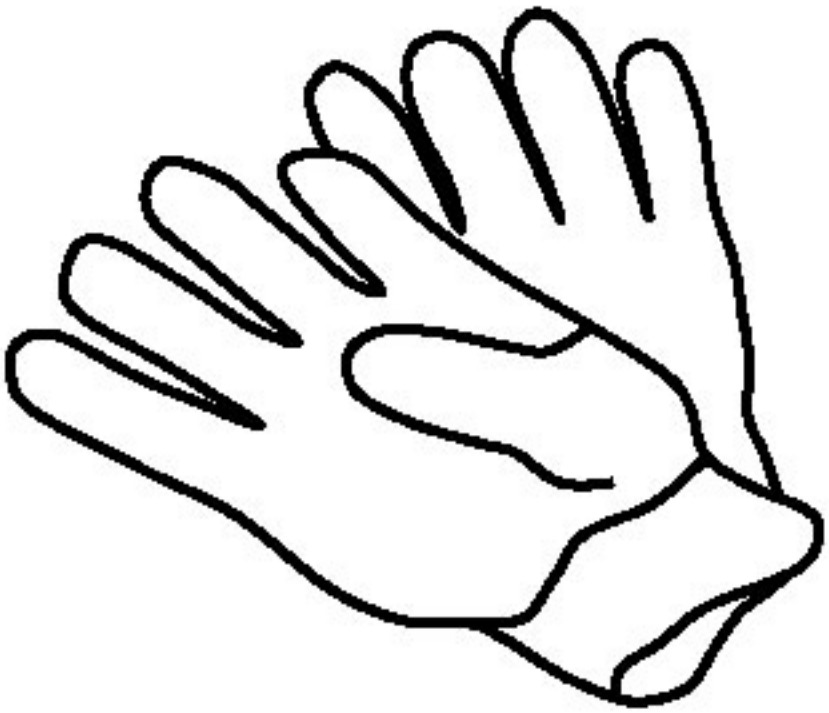
un bonnet



DES MOUFLES

des moufles

des moufles



DES GANTS

des gants

des gants

DES BOTTES

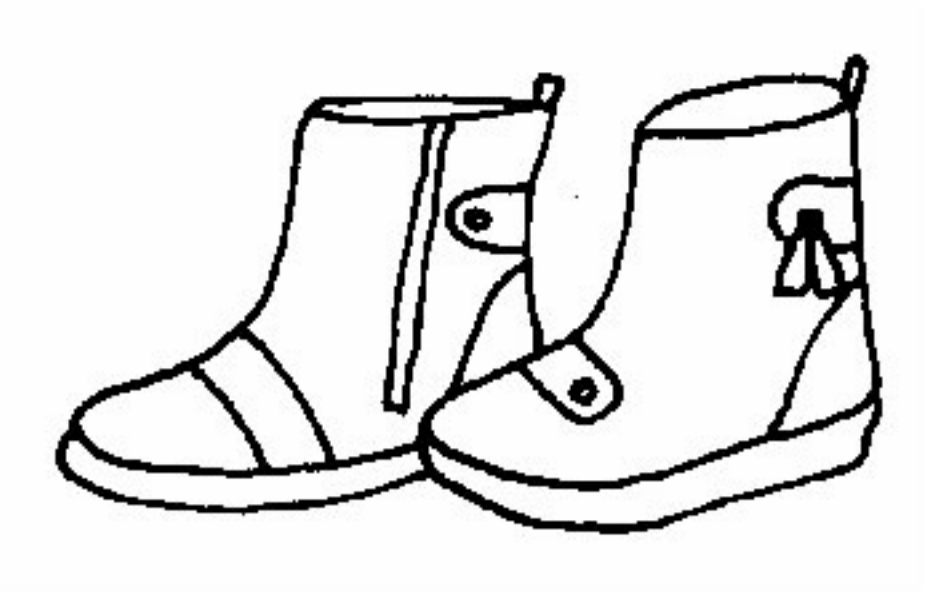
des bottes

des bottes

DES CHAUSSURES

des chaussures

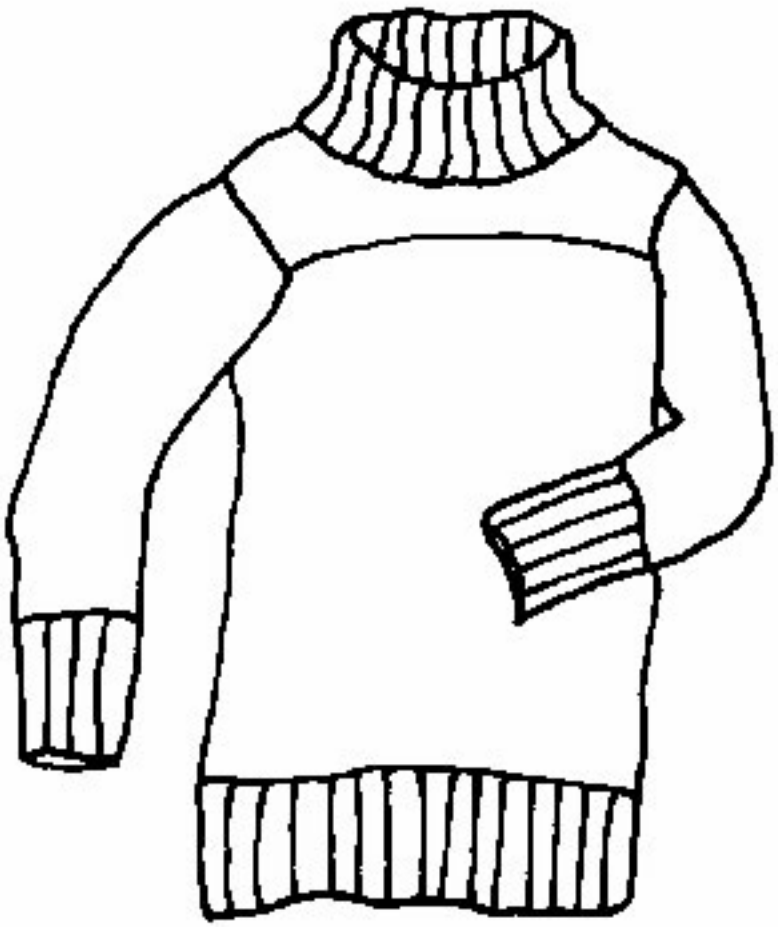
des chaussures



DES BOTTINES

des bottines

des bottines



UN PULL

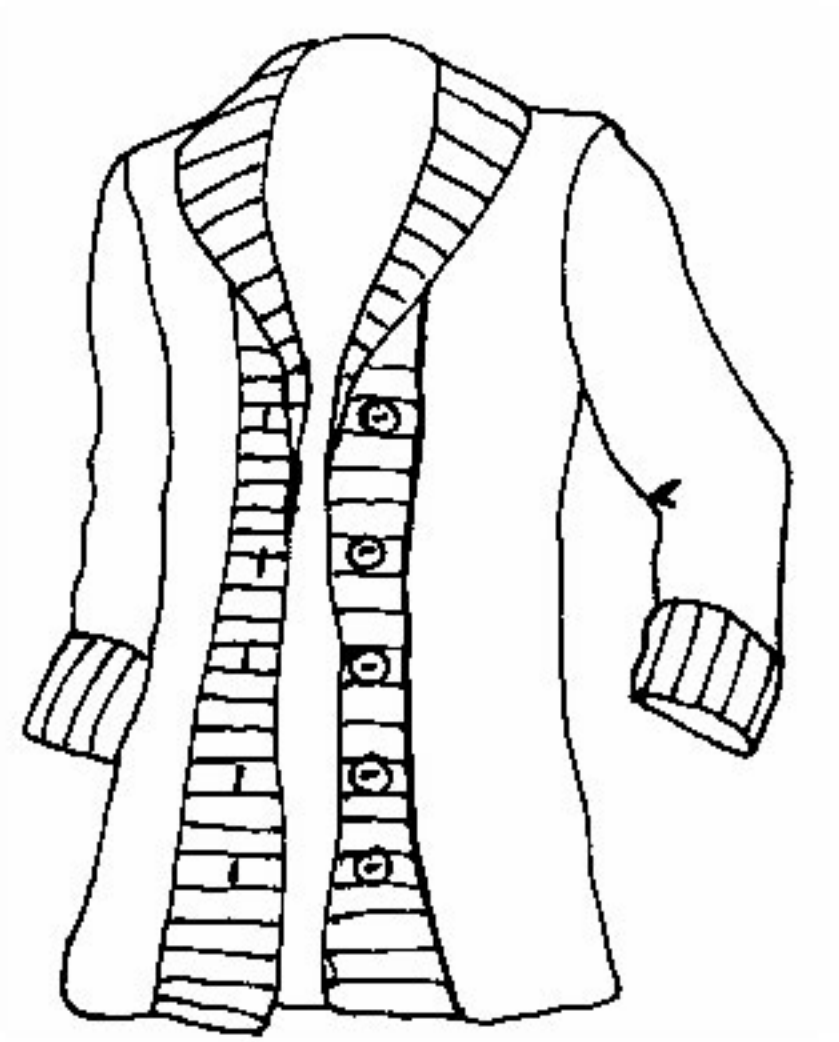
un pull

un pull

UN CARDIGAN

un cardigan

un cardigan



UN GILET

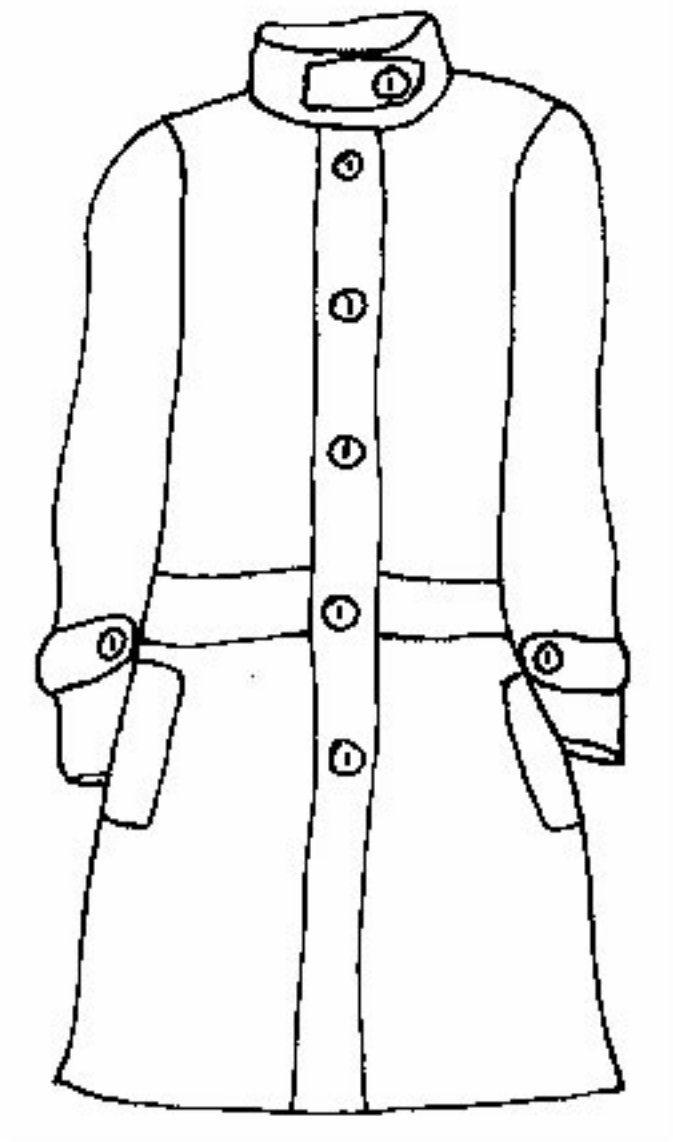
un gilet

un gilet

UN SWEAT

un sweat

un sweat



UN MANTEAU

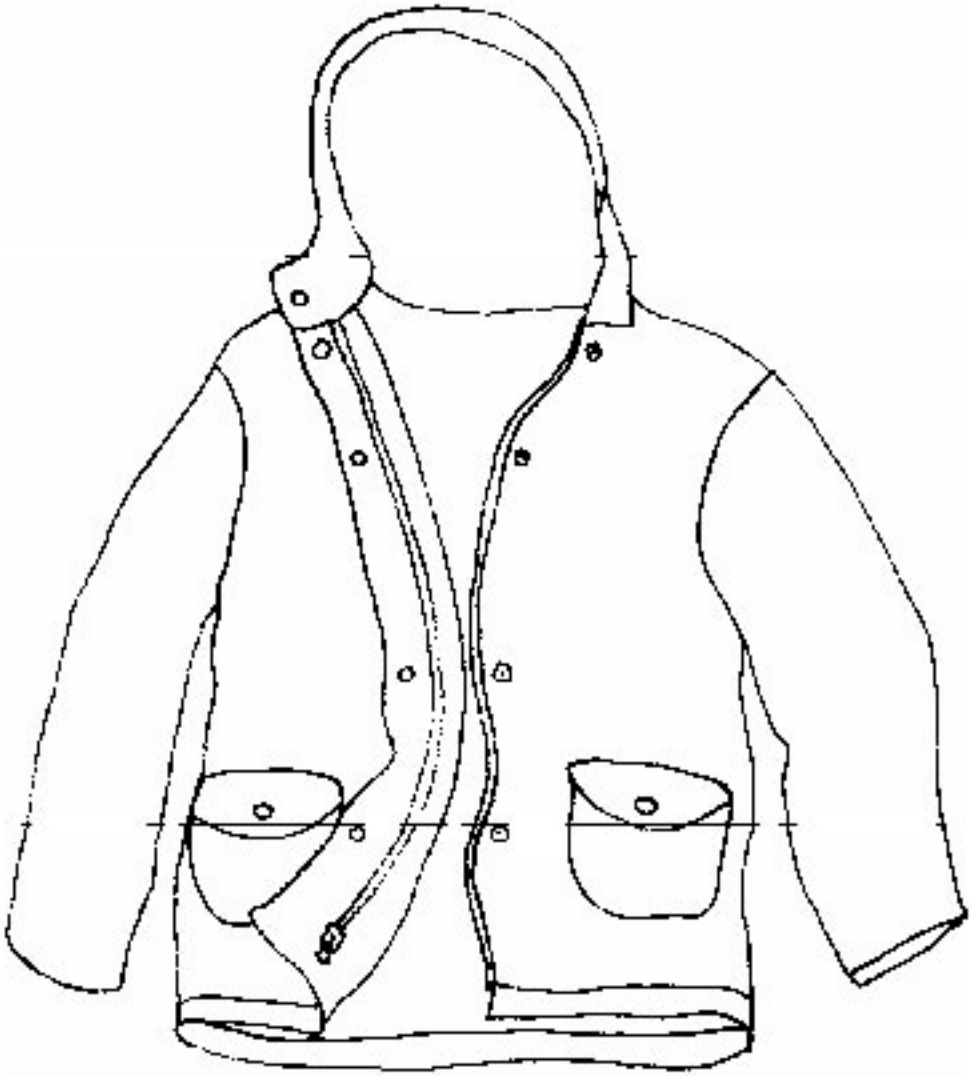
un manteau

un manteau

UN BLOUSON

un blouson

un blouson



UNE PARKA

une parka

une parka

Pour chaque exercice vous avez le choix entre les trois écritures.
Étiquetes à découper pour les exercices des pages suivantes:

BONNET	BOTTE
bonnet	botte
bonnet	botte

BONNET	BOTTE	MOUFLE	ECHARPE
bonnet	botte	écharpe	moufle
bonnet	botte	écharpe	moufle

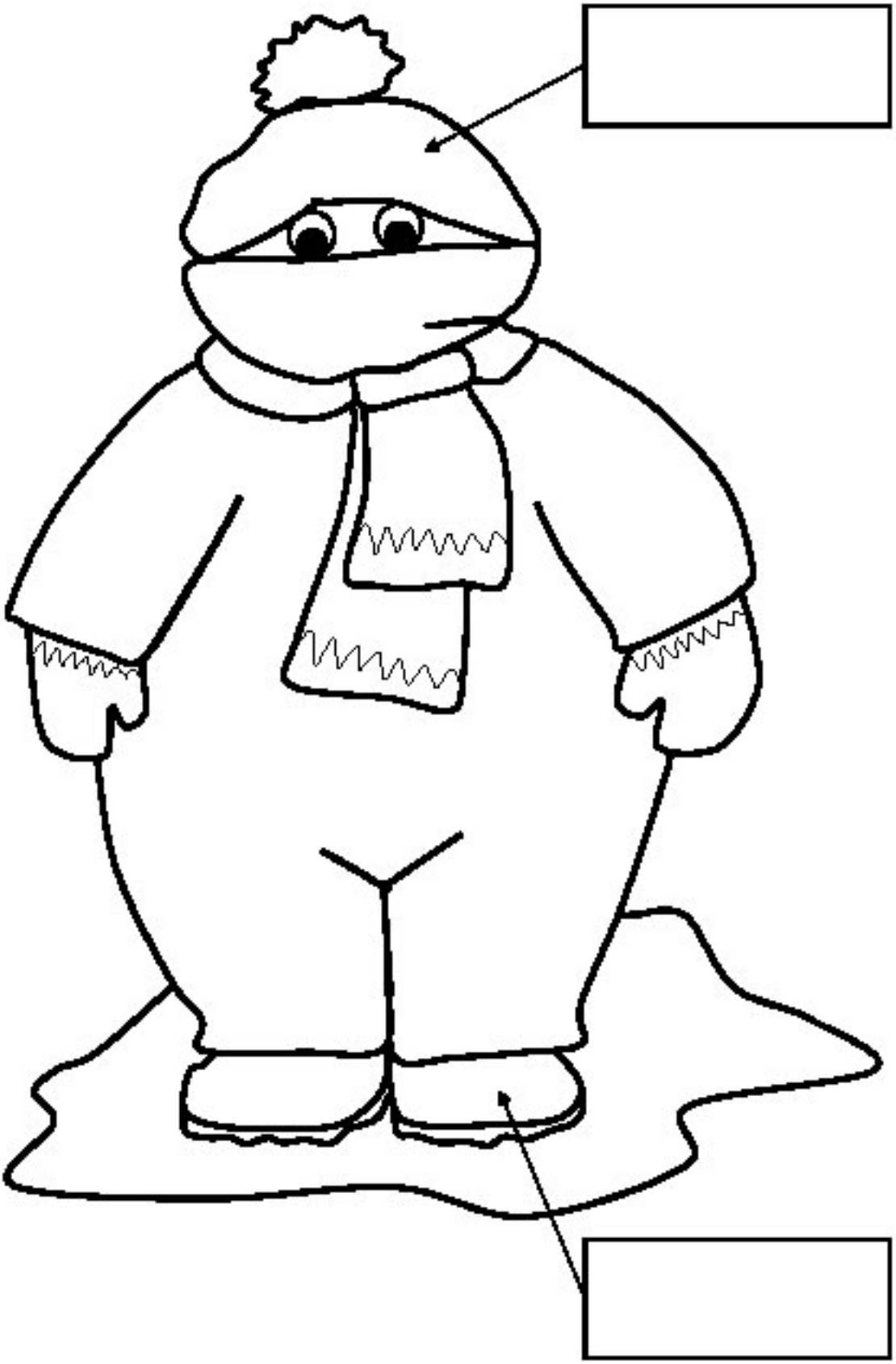
BONNET	BLOUSON	CHAUSSURE
bonnet	blouson	chaussure
bonnet	blouson	chaussure

BONNET	BLOUSON	MOUFLE	ECHARPE	CHAUSSURE
bonnet	blouson	moufle	écharpe	chaussure
bonnet	blouson	moufle	écharpe	chaussure

Date .....

Mon prénom .....

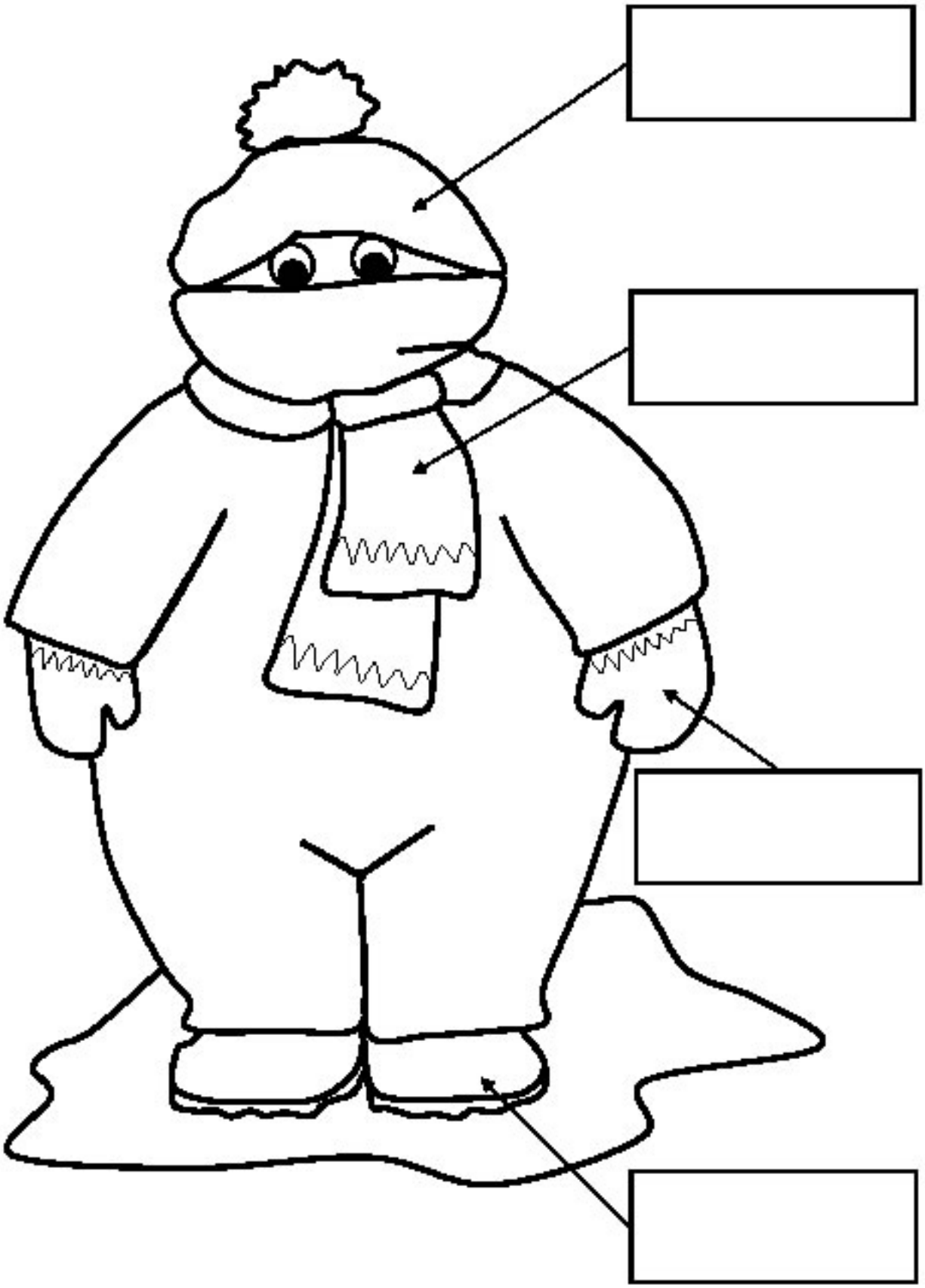
Objectif: Reconnaître globalment des mots en script, majuscule ou cursive.
Consigne: Dans chaque case, colle l'étiquette correspondant au vêtement.



Date .....

Mon prénom ✎ .....

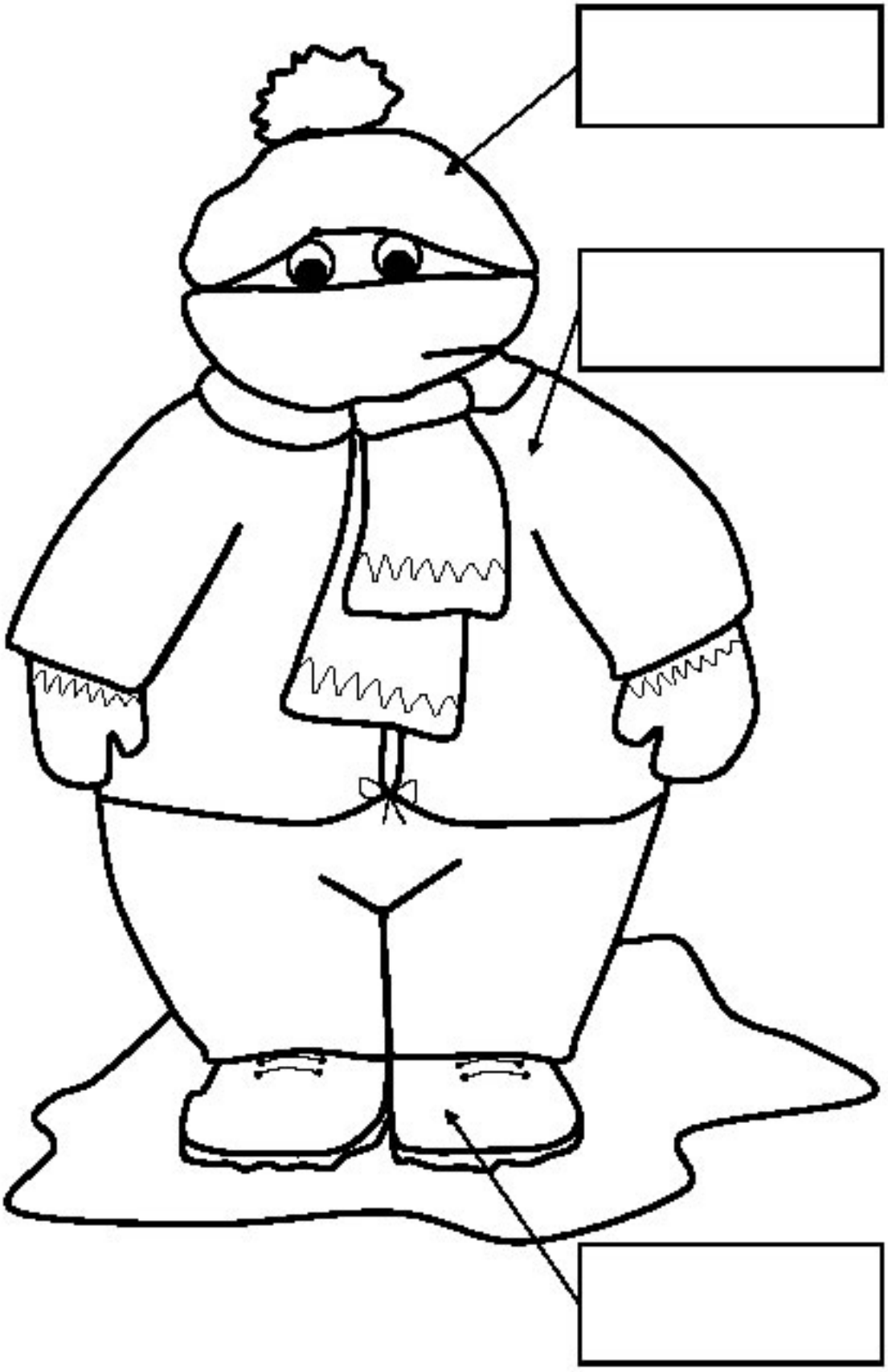
Objectif: Reconnaître globalment des mots en script, majuscule ou cursive.
Consigne: Dans chaque case, colle l'étiquette correspondant au vêtement.



Date .....

Mon prénom .....

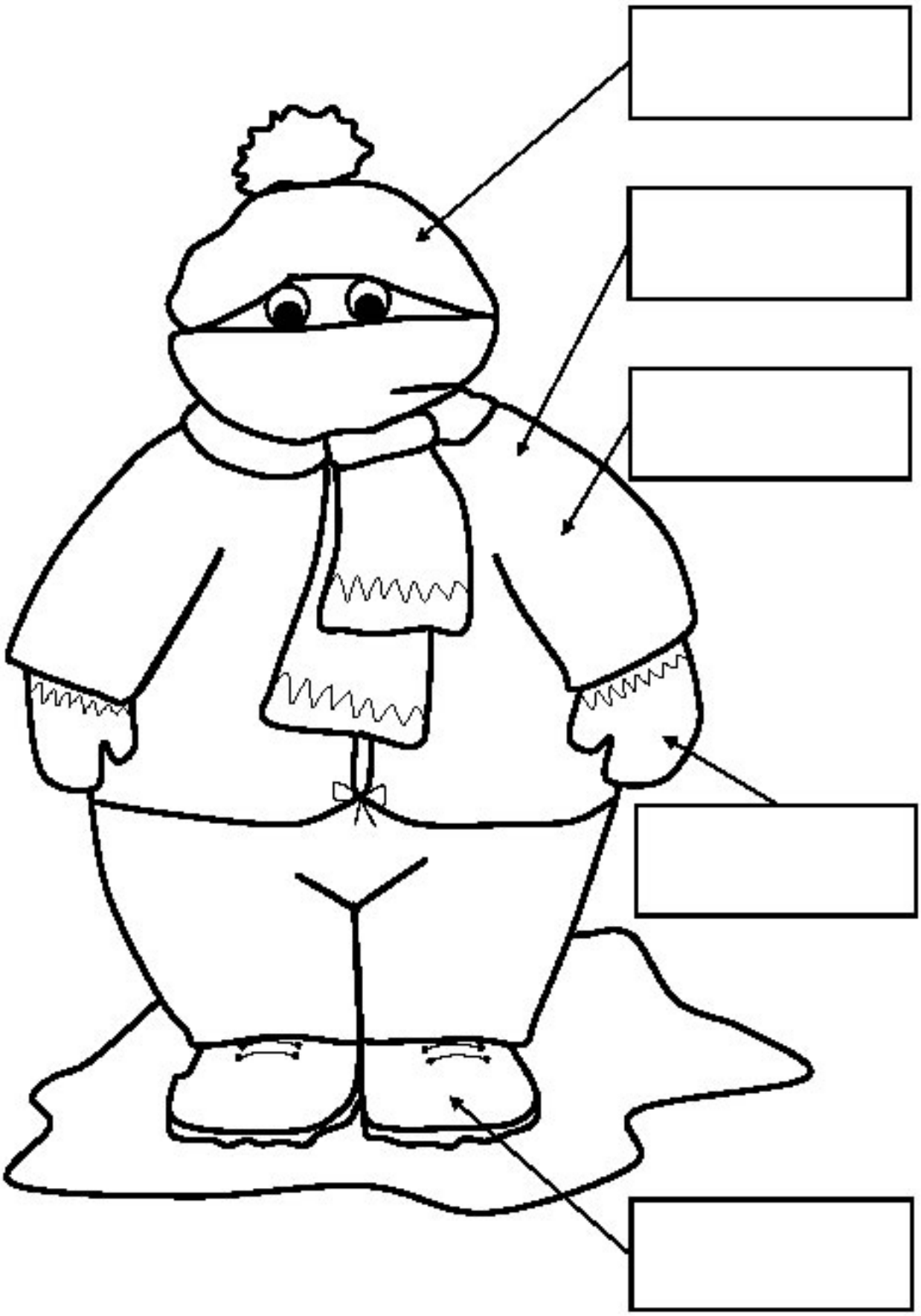
Objectif: Reconnaître globalment des mots en script, majuscule ou cursive.
Consigne: Dans chaque case, colle l'étiquette correspondant au vêtement.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître globalment des mots en script, majuscule ou cursive.
Consigne: Dans chaque case, colle l'étiquette correspondant au vêtement.

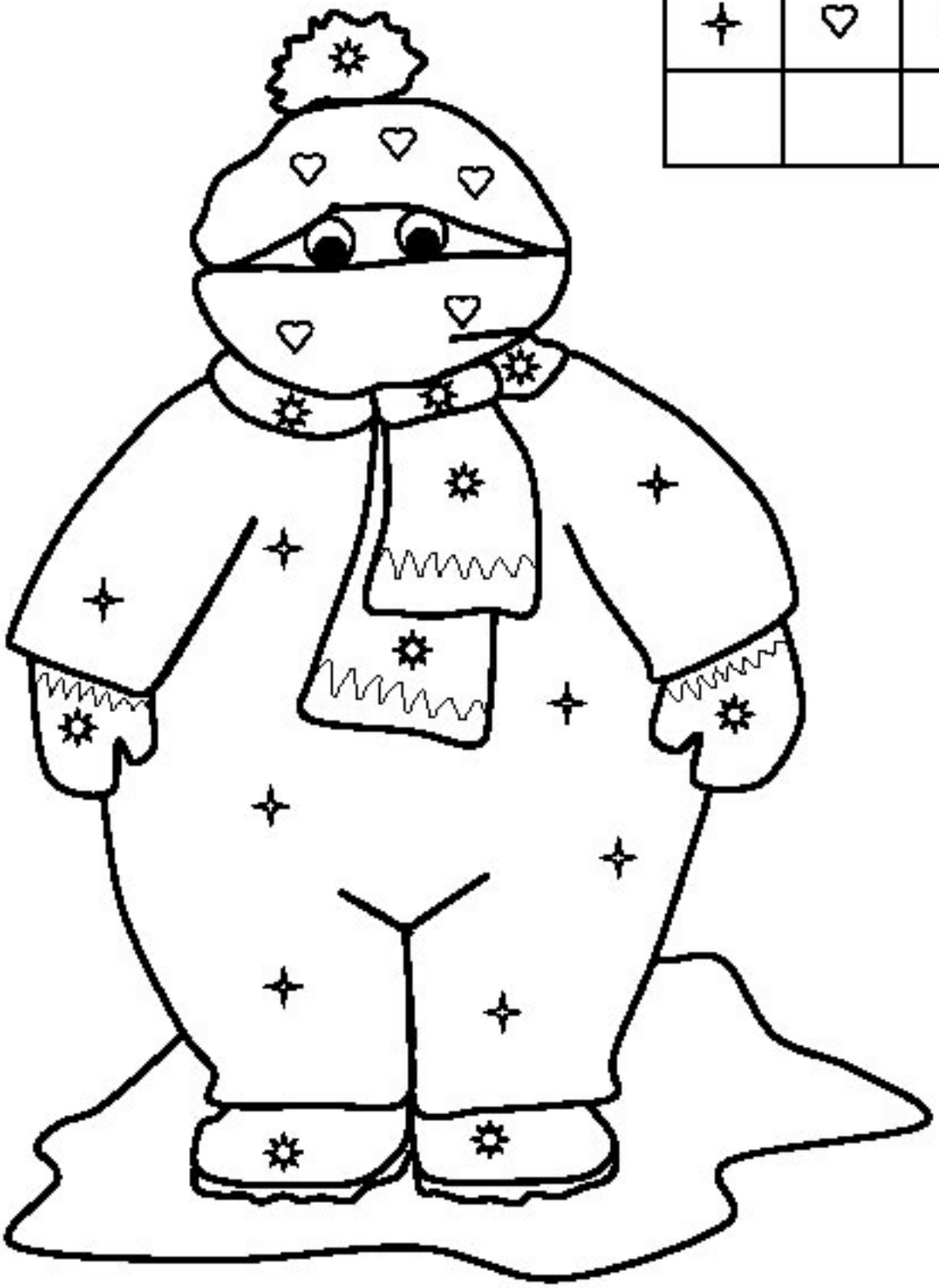


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Codage et décodage.
Consigne: Colle une gommette de couleur dans chaque case du tableau.
Colorie ensuite les vêtements du bonhomme suivant le codage.

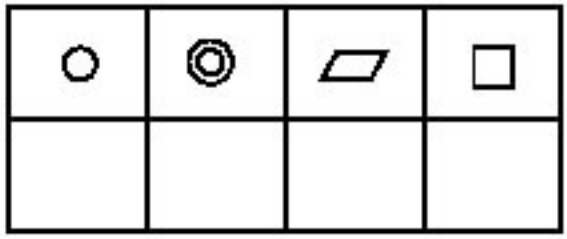
✦	♡	✵

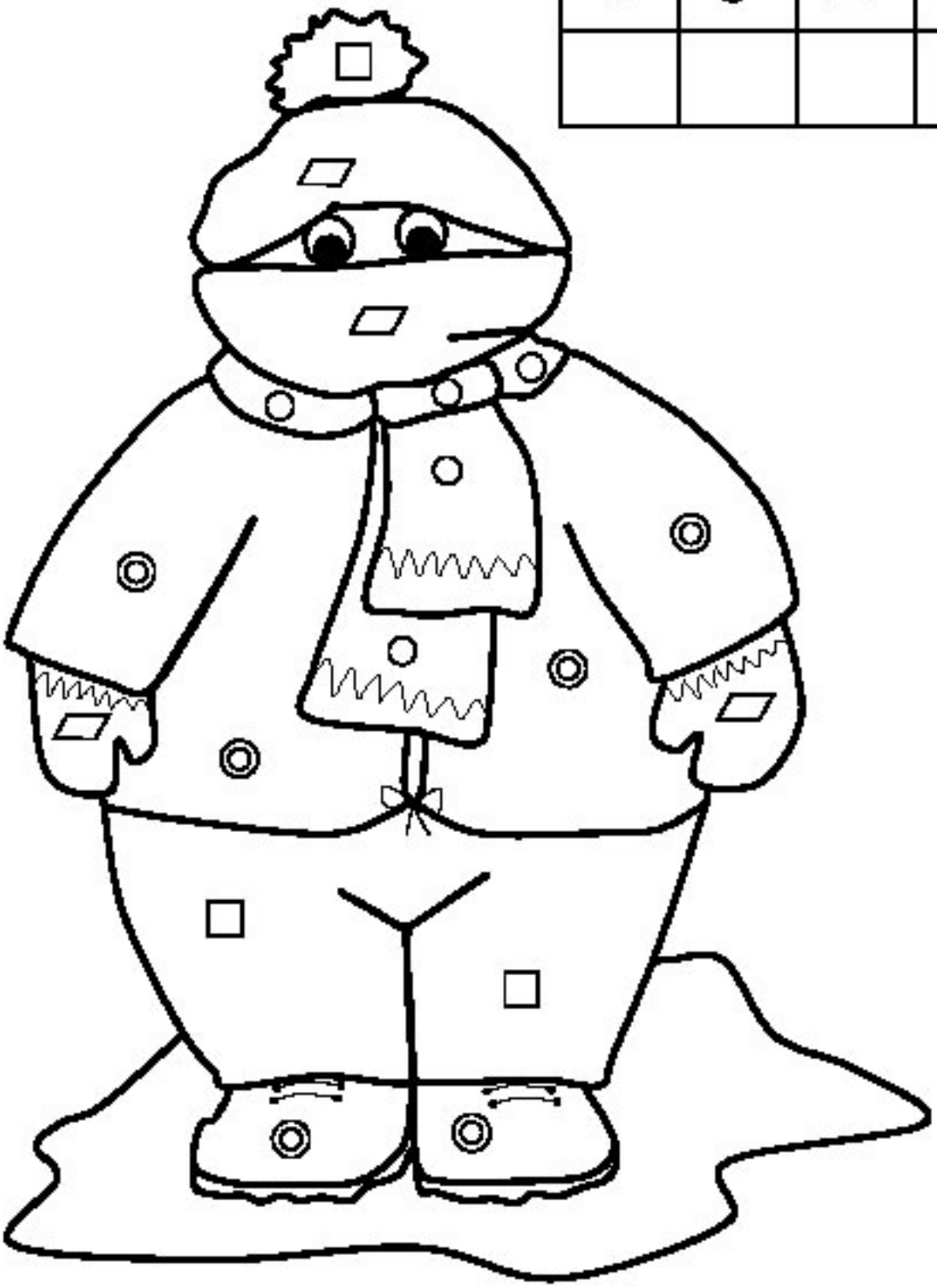


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Codage et décodage.
Consigne: Colle une gommette de couleur dans chaque case du tableau.
Colorie ensuite les vêtements du bonhomme suivant le codage.

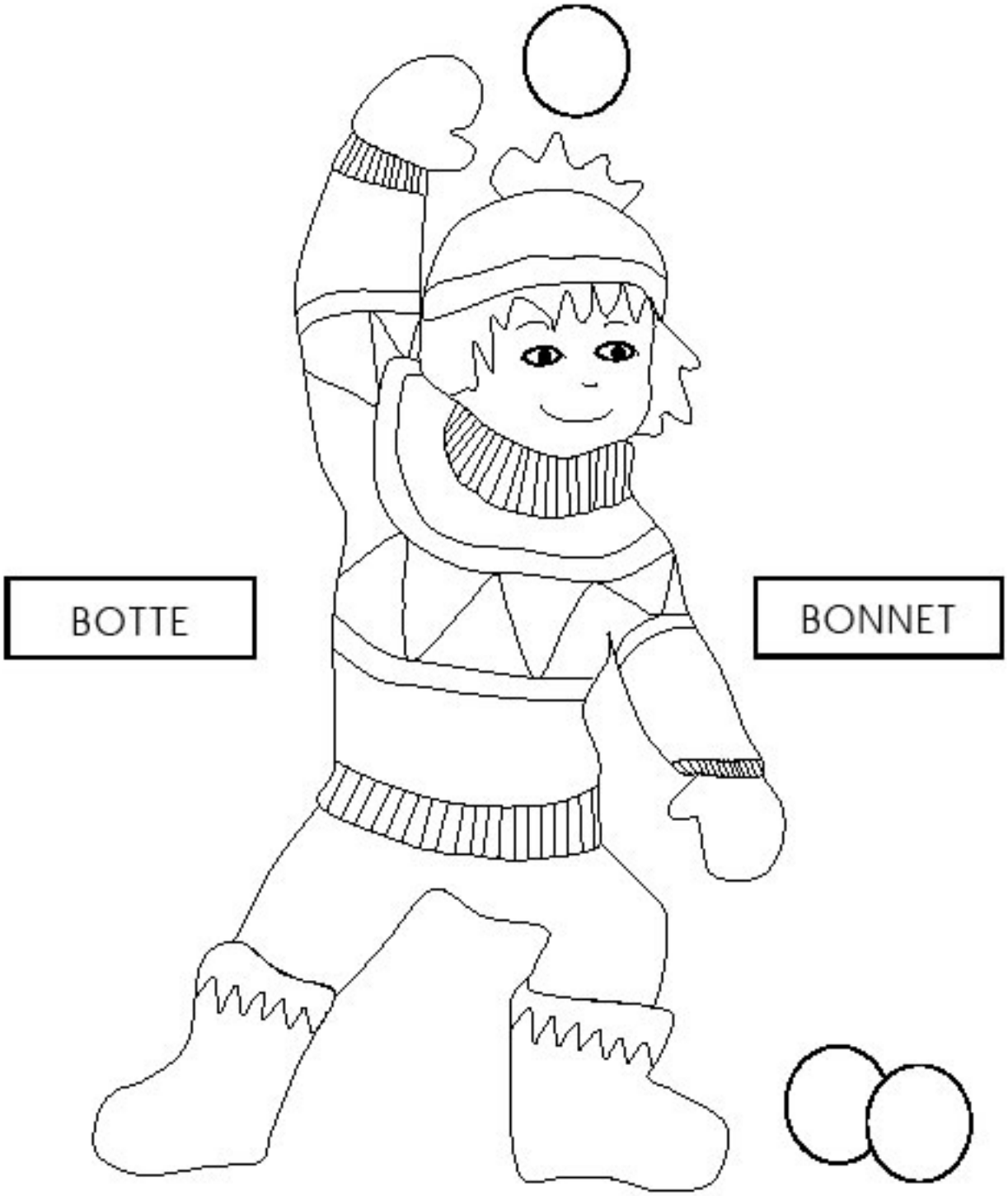




Date .....

Mon prénom .....

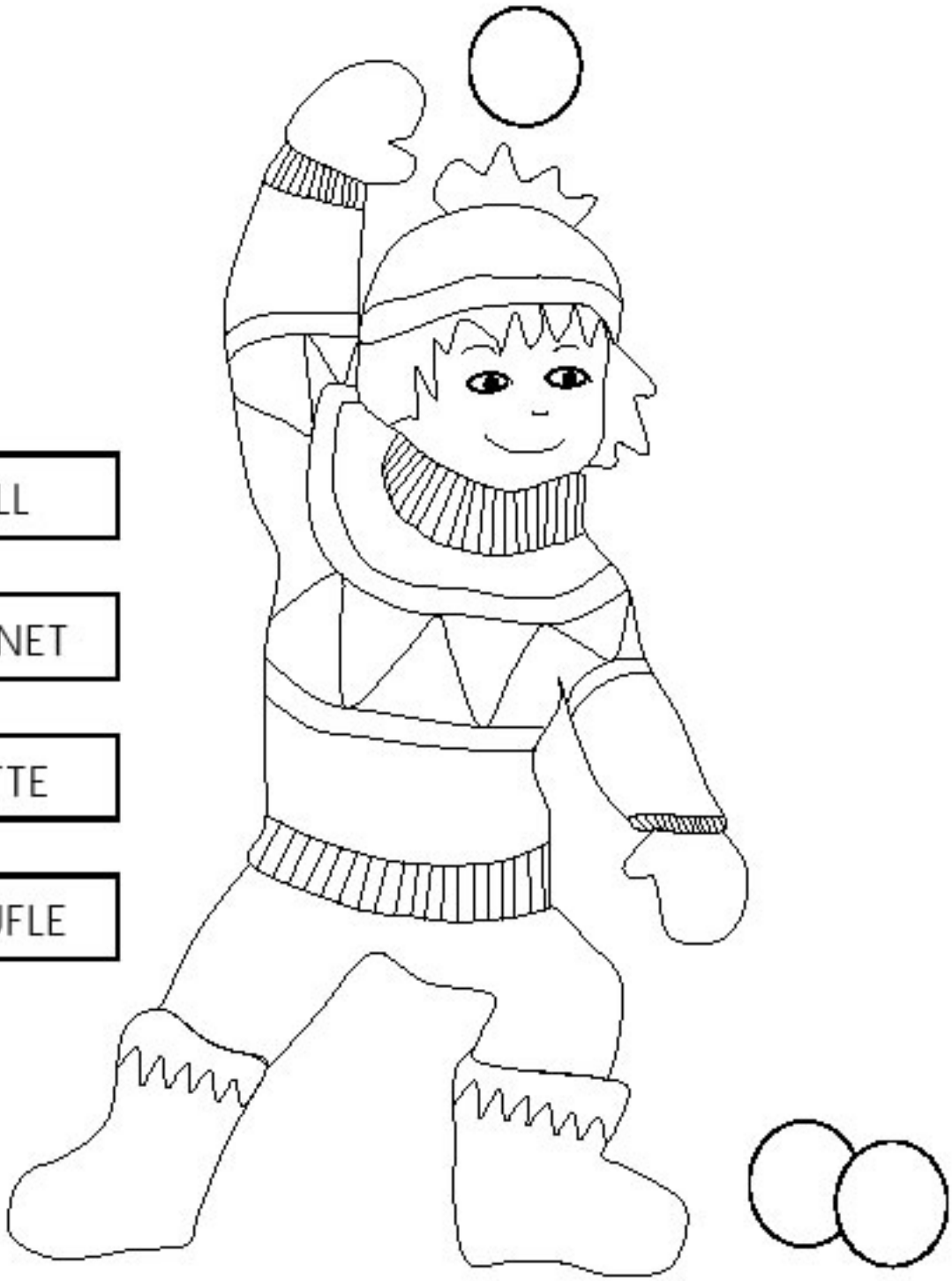
Objectif: Reconnaître globalment des mots en majuscule d'imprimerie.
Consigne: Relie chaque étiquette au vêtement correspondant.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître globalment des mots en majuscule d'imprimerie.
Consigne: Relie chaque étiquette au vêtement correspondant.



PULL

BONNET

BOTTE

MOUFLE

Date .....

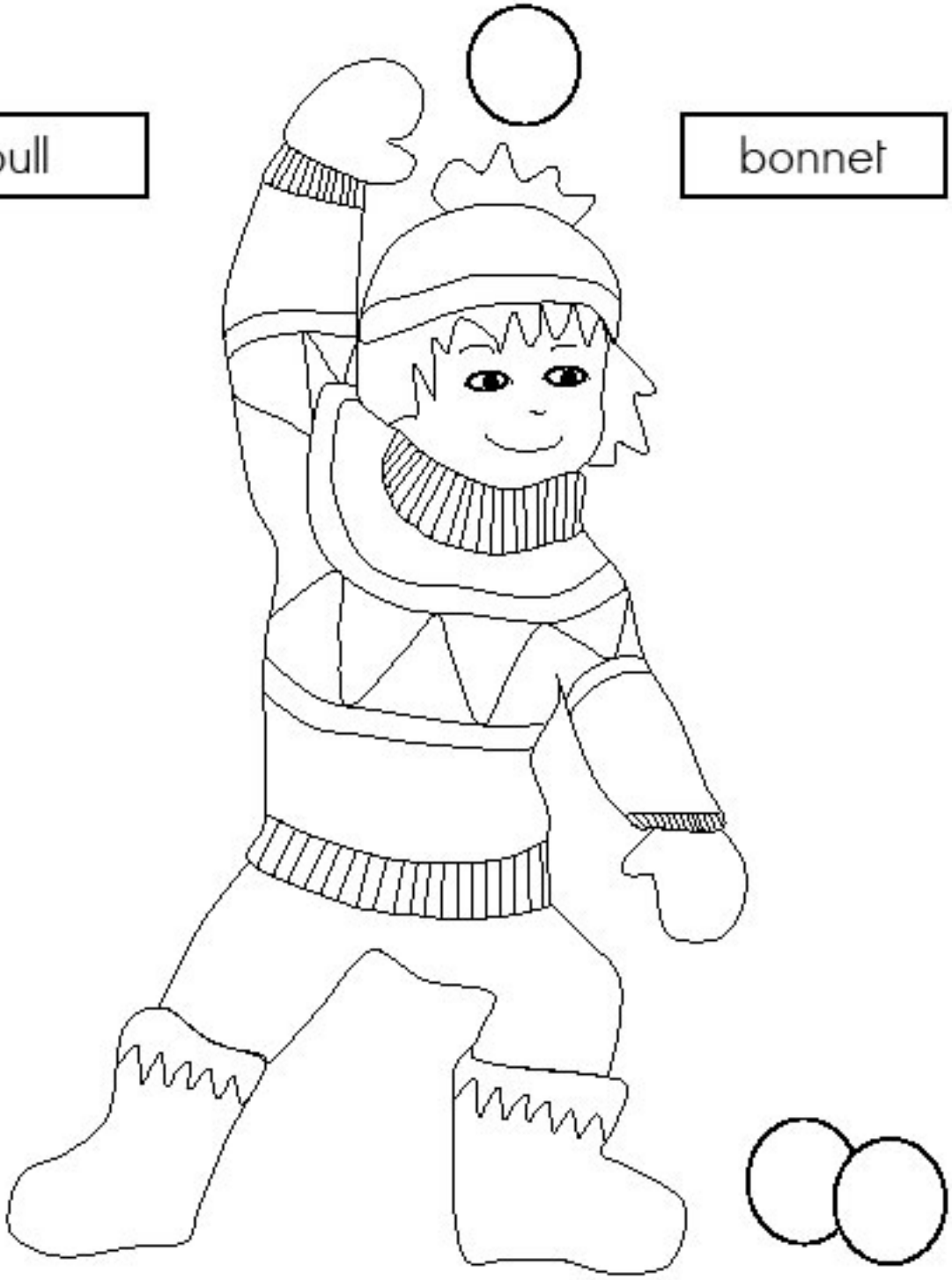
Mon prénom ✎ .....

Objectif: Reconnaître globalment des mots en script.
Consigne: Relie chaque étiquette au vêtement correspondant.

☺ 😐 ☹

pull

bonnet



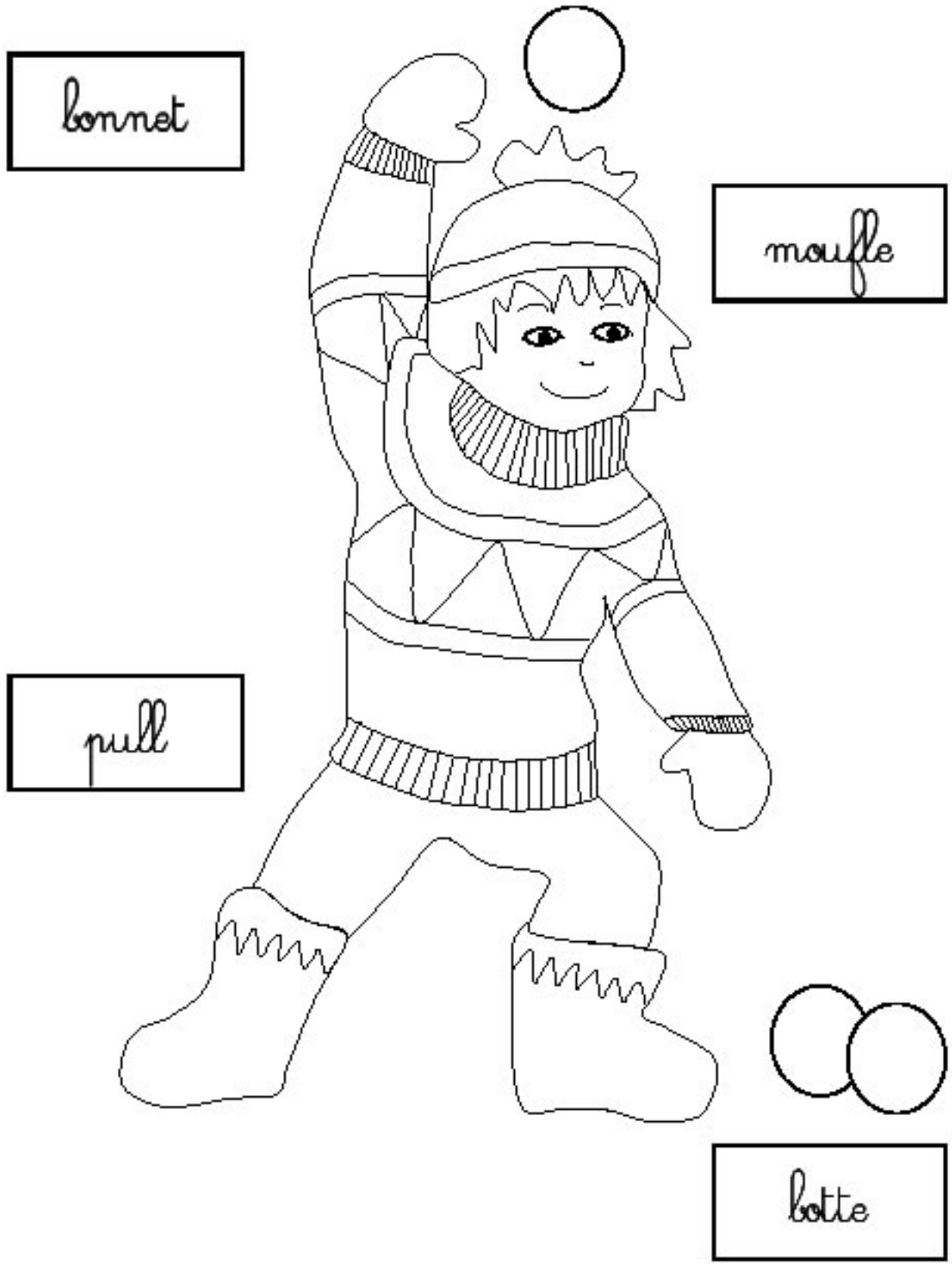
botte

moufle

Date .....

Mon prénom .....

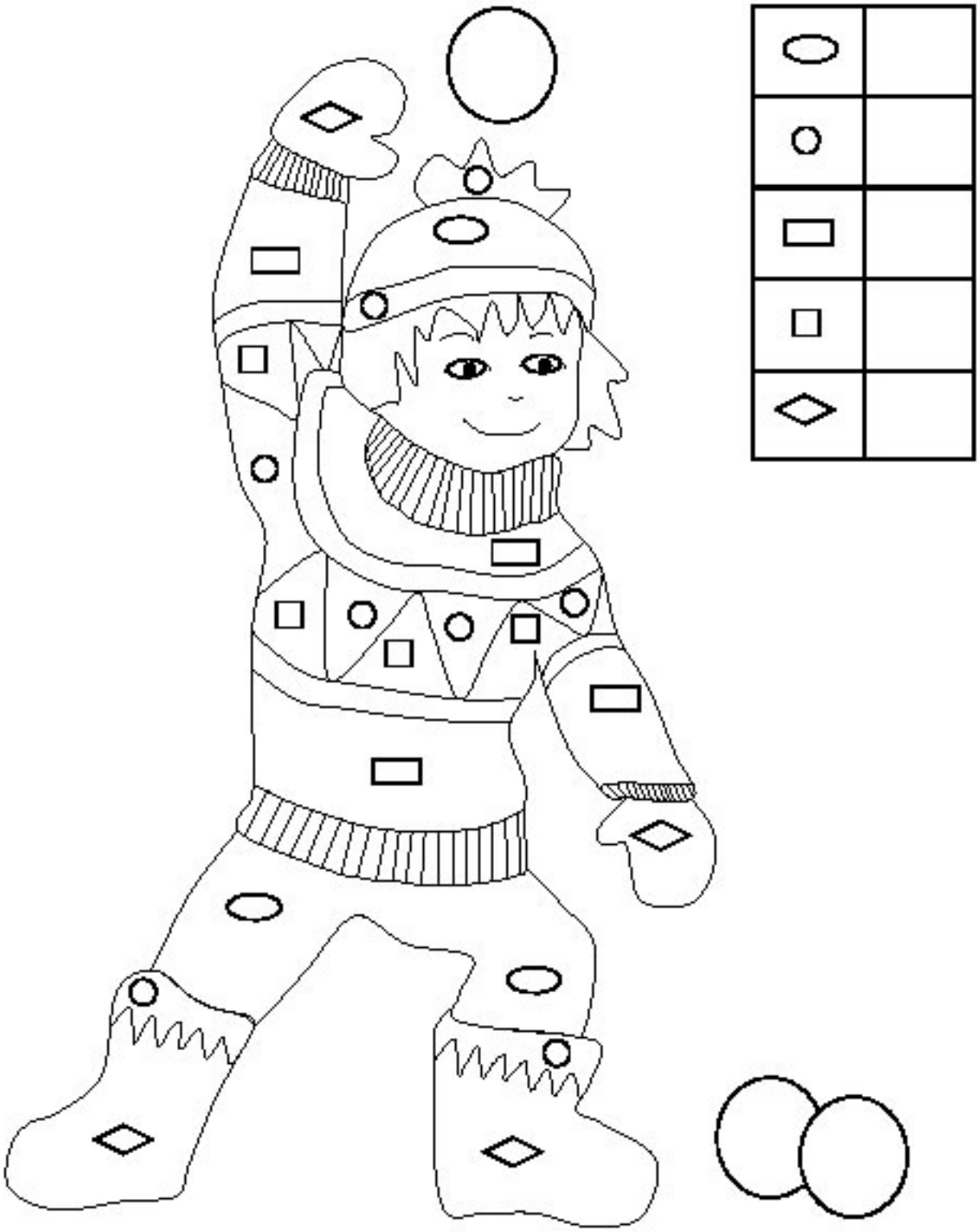
Objectif: Reconnaître globalment des mots en cursive.
Consigne: Relie chaque étiquette au vêtement correspondant.



Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Codage et décodage.
Consigne: Colle une gommette de couleur dans chaque case du tableau.
Colorie ensuite les vêtements du bonhomme suivant le codage.



Date .....

Mon prénom ✎ .....

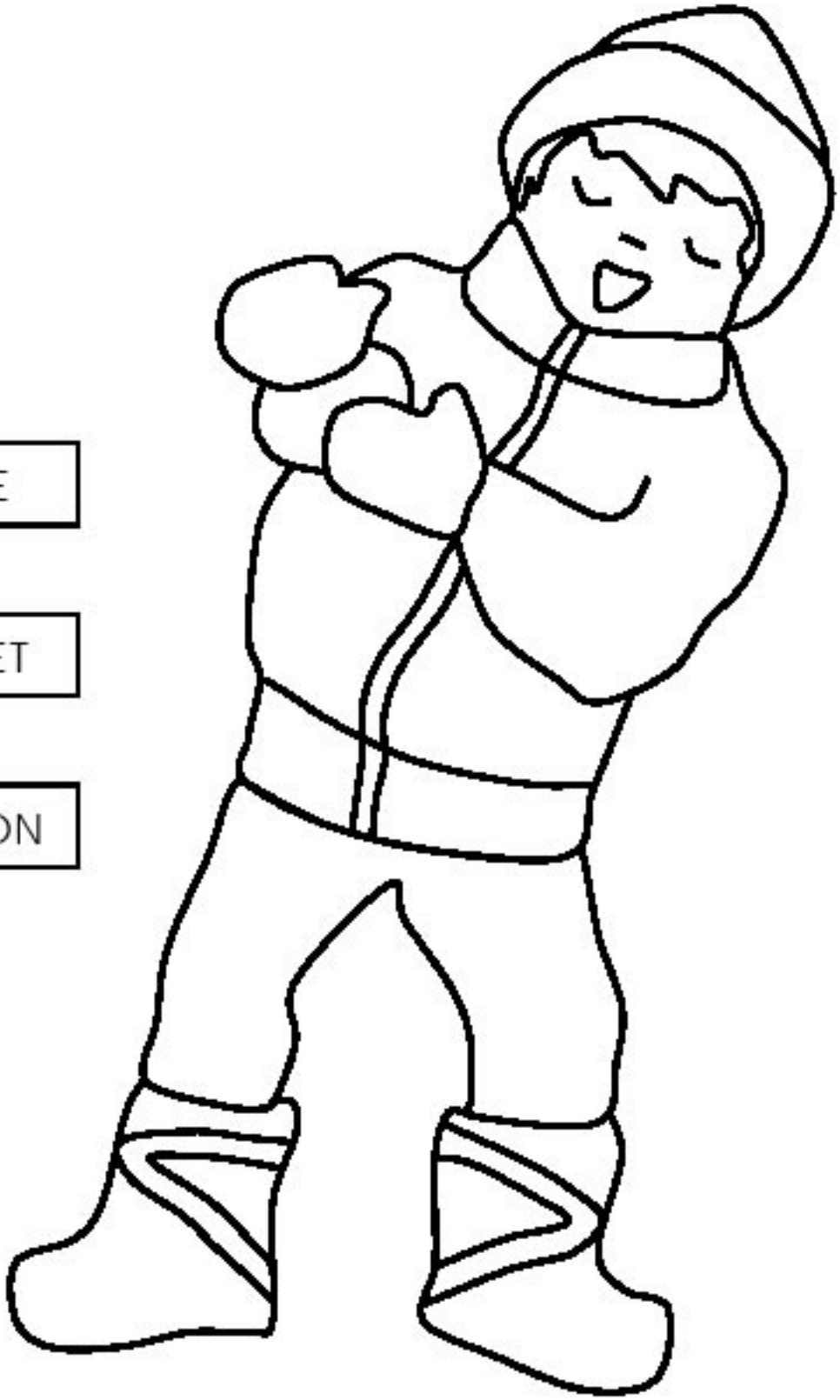
Objectif: Reconnaître globalment des mots en majuscule d'imprimerie.
Consigne: Relie chaque étiquette au vêtement correspondant.

☺ 😐 ☹

BOTTE

BONNET

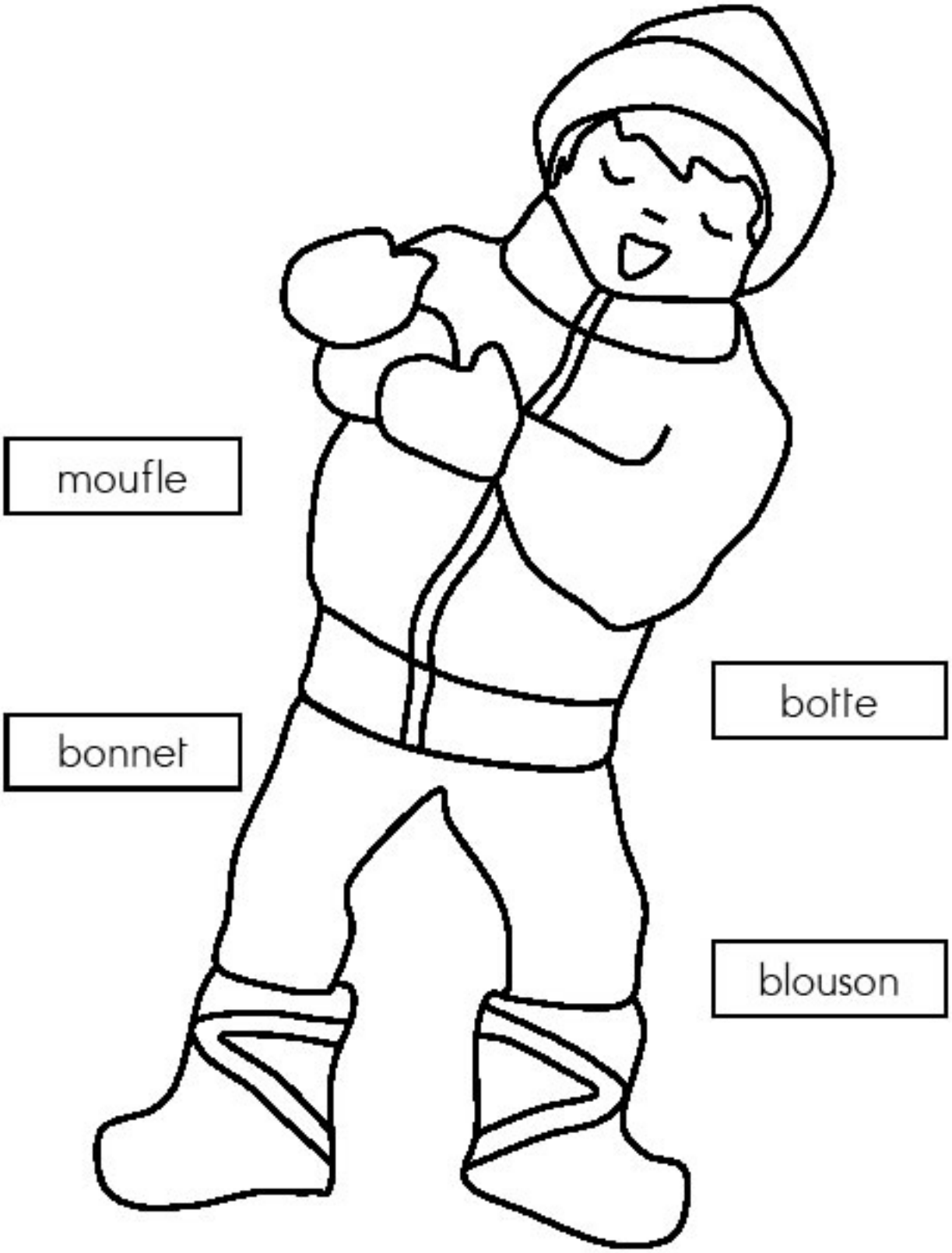
BLOUSON



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître globalment des mots en script.
Consigne: Relie chaque étiquette au vêtement correspondant.



Date .....

Mon prénom .....

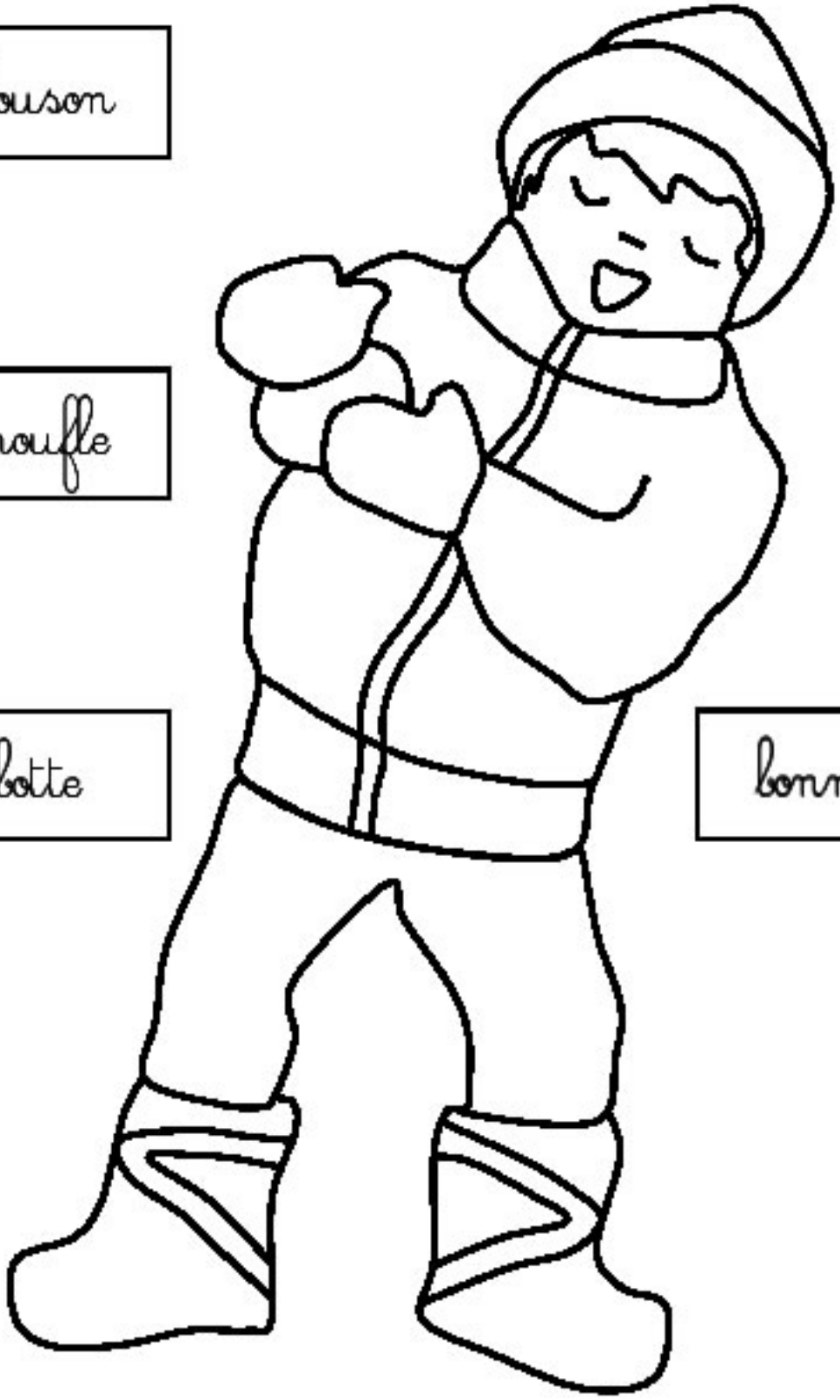
Objectif: Reconnaître globalment des mots en cursive.
Consigne: Relie chaque étiquette au vêtement correspondant.

blouson

moufle

botte

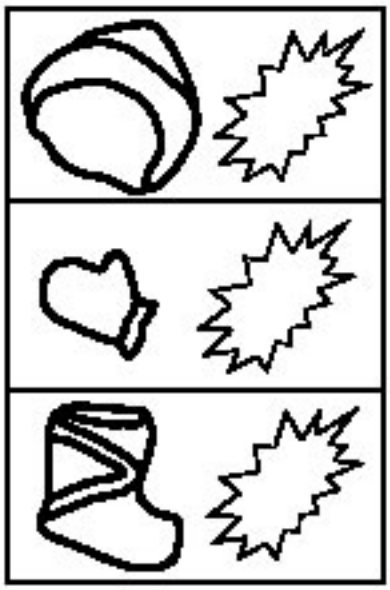
bonnet

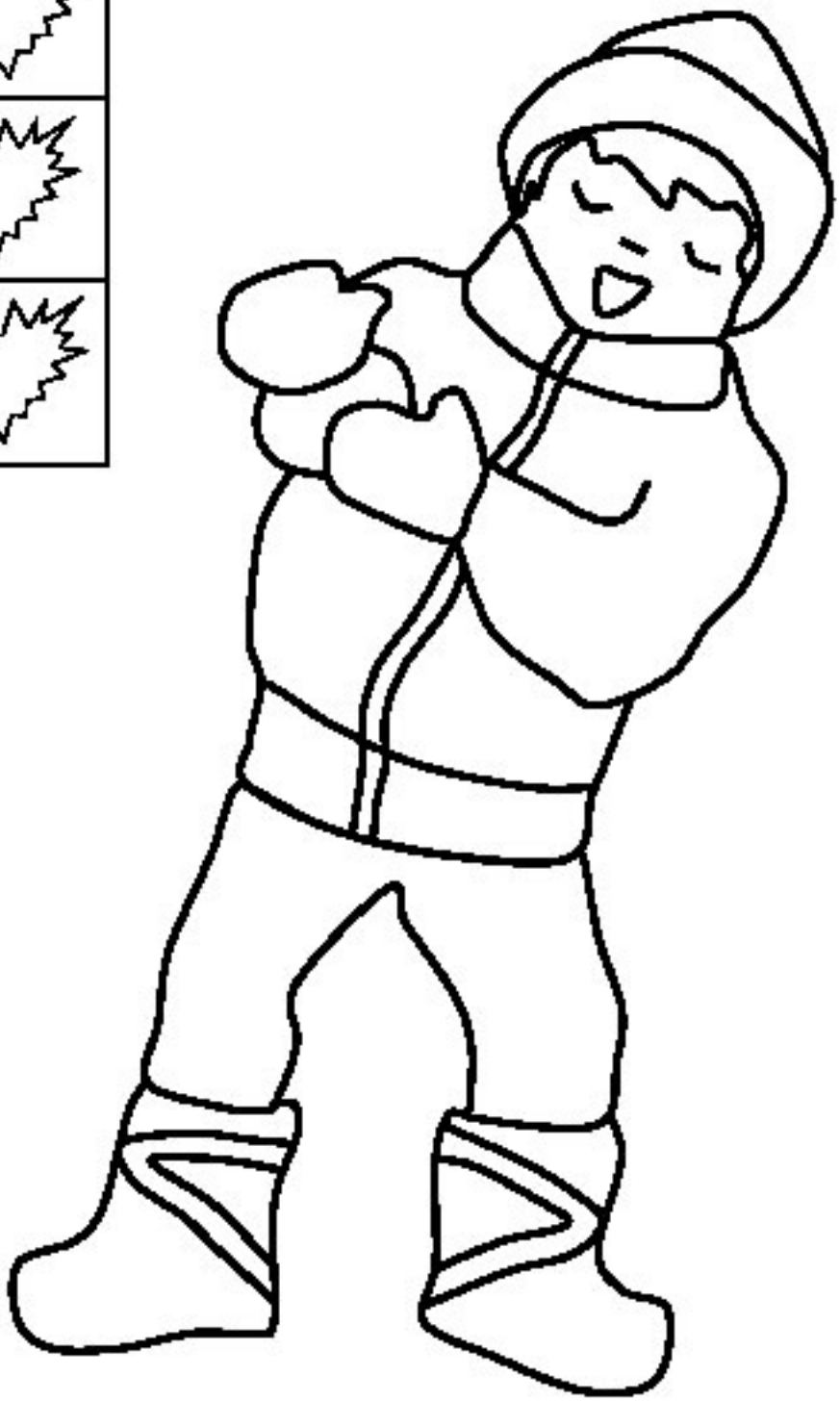


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Codage et décodage.
Consigne: Colle le bonnet, les moufles et les bottes du garçon, puis remplis le tableau en coloriant les taches de la bonne couleur.

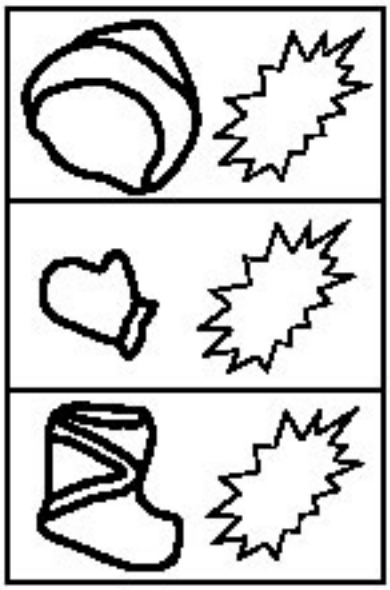


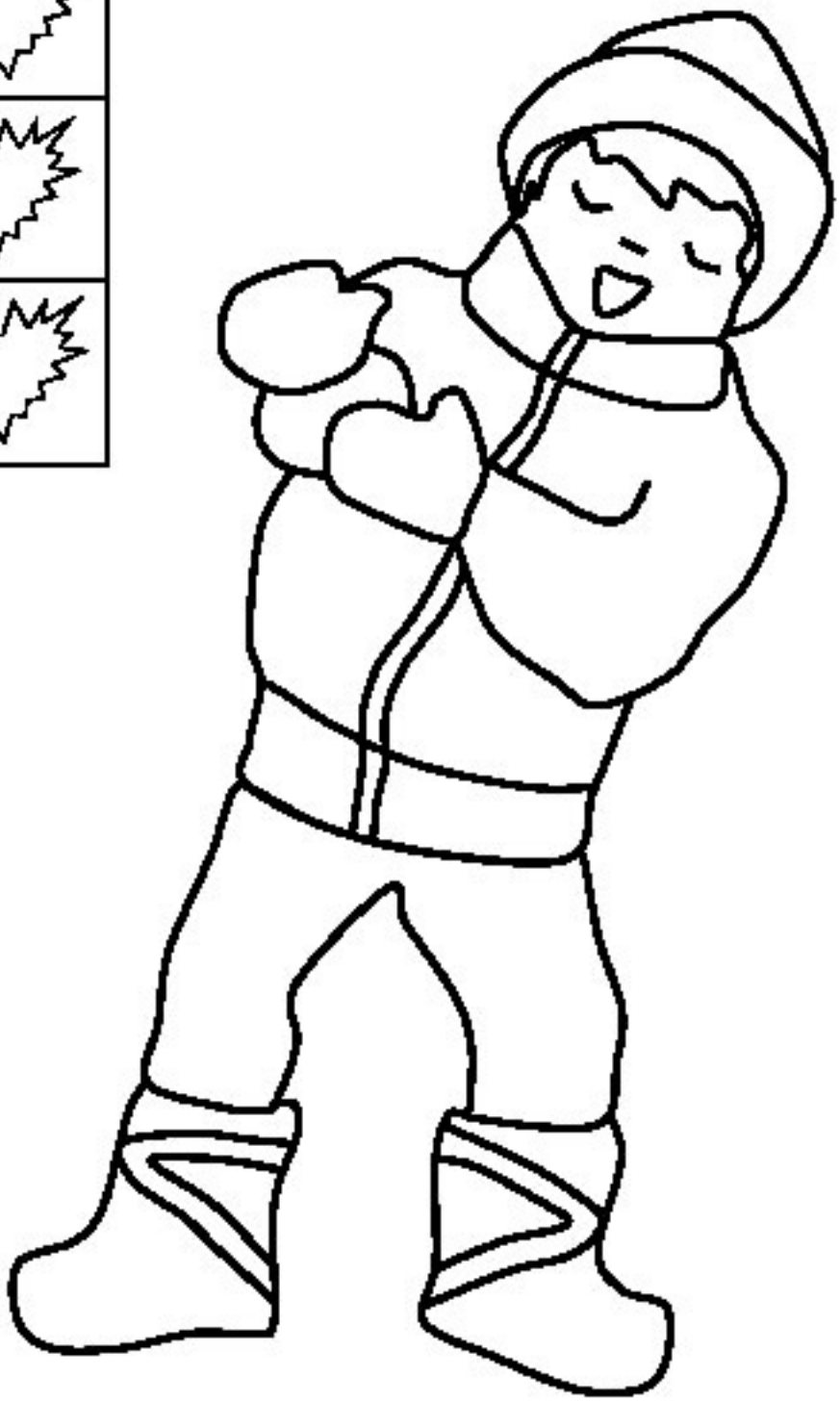


Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Codage et décodage.
Consigne: Remplis les taches du tableau en changeant de couleur a chaque fois, puis colorie le bonnet, les moufles et les bottes du garçon.





Cartes à découper.

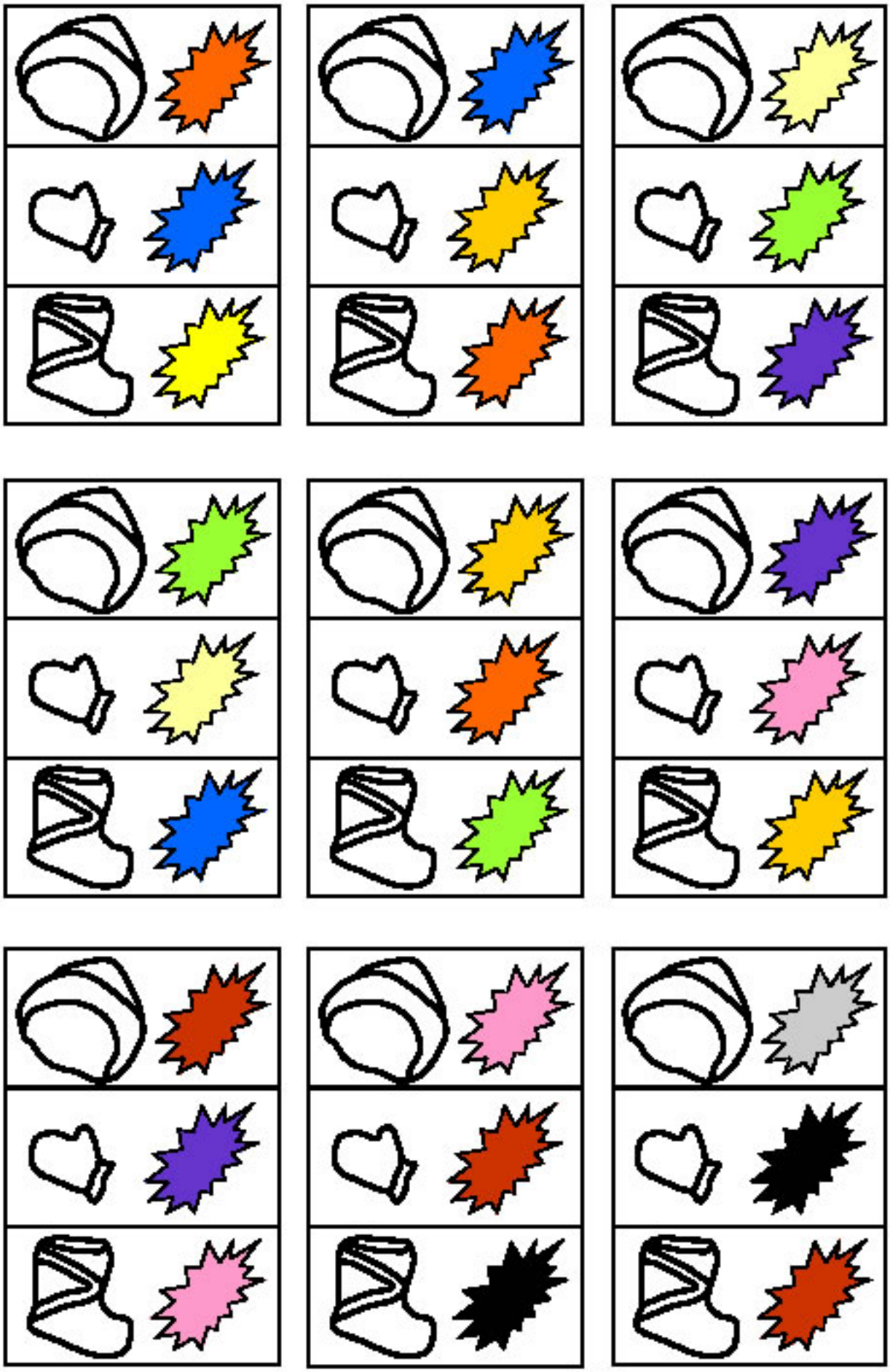


Planche 1: Bonnets à découper

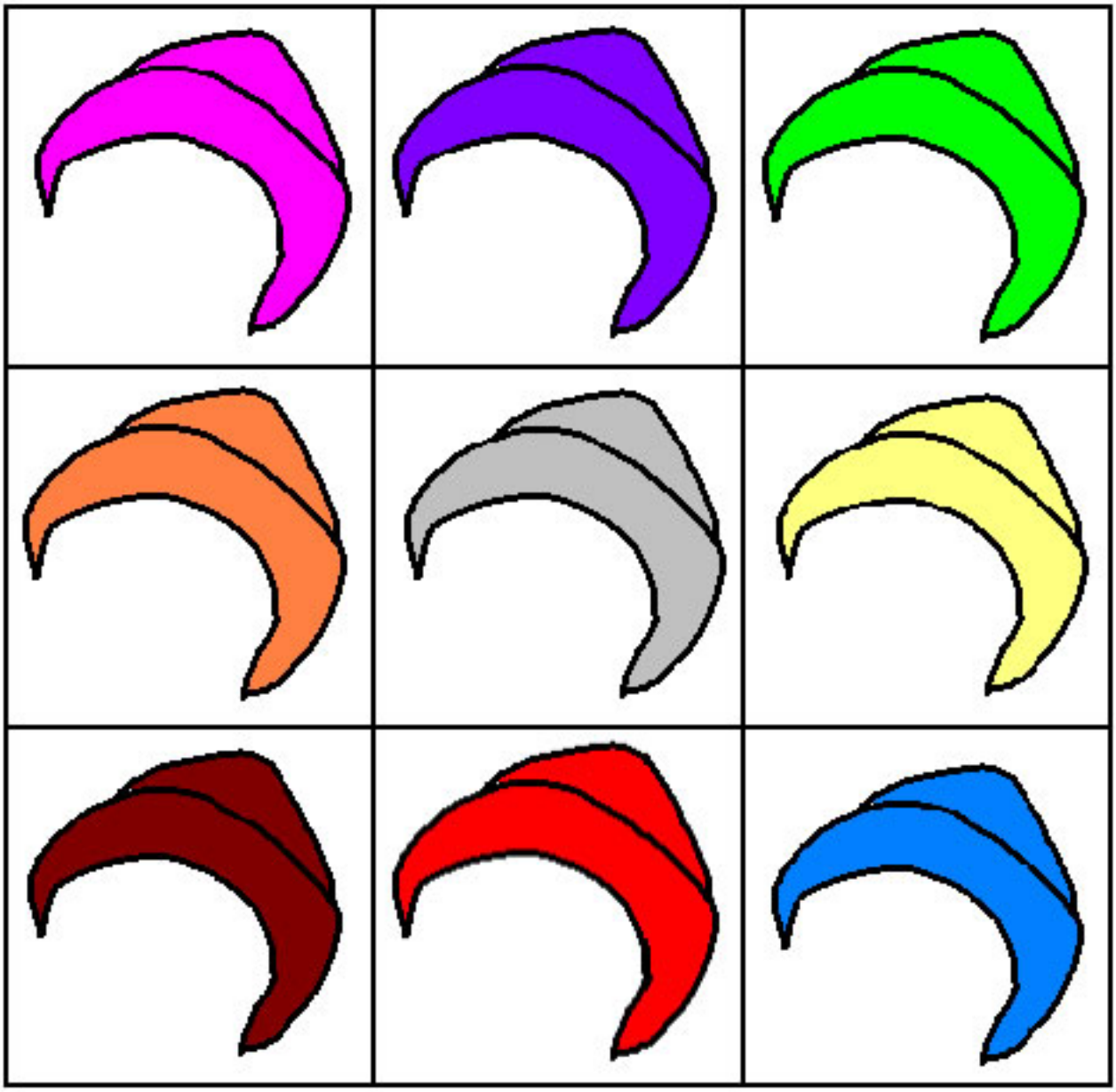


Planche 2: Moufles à découper

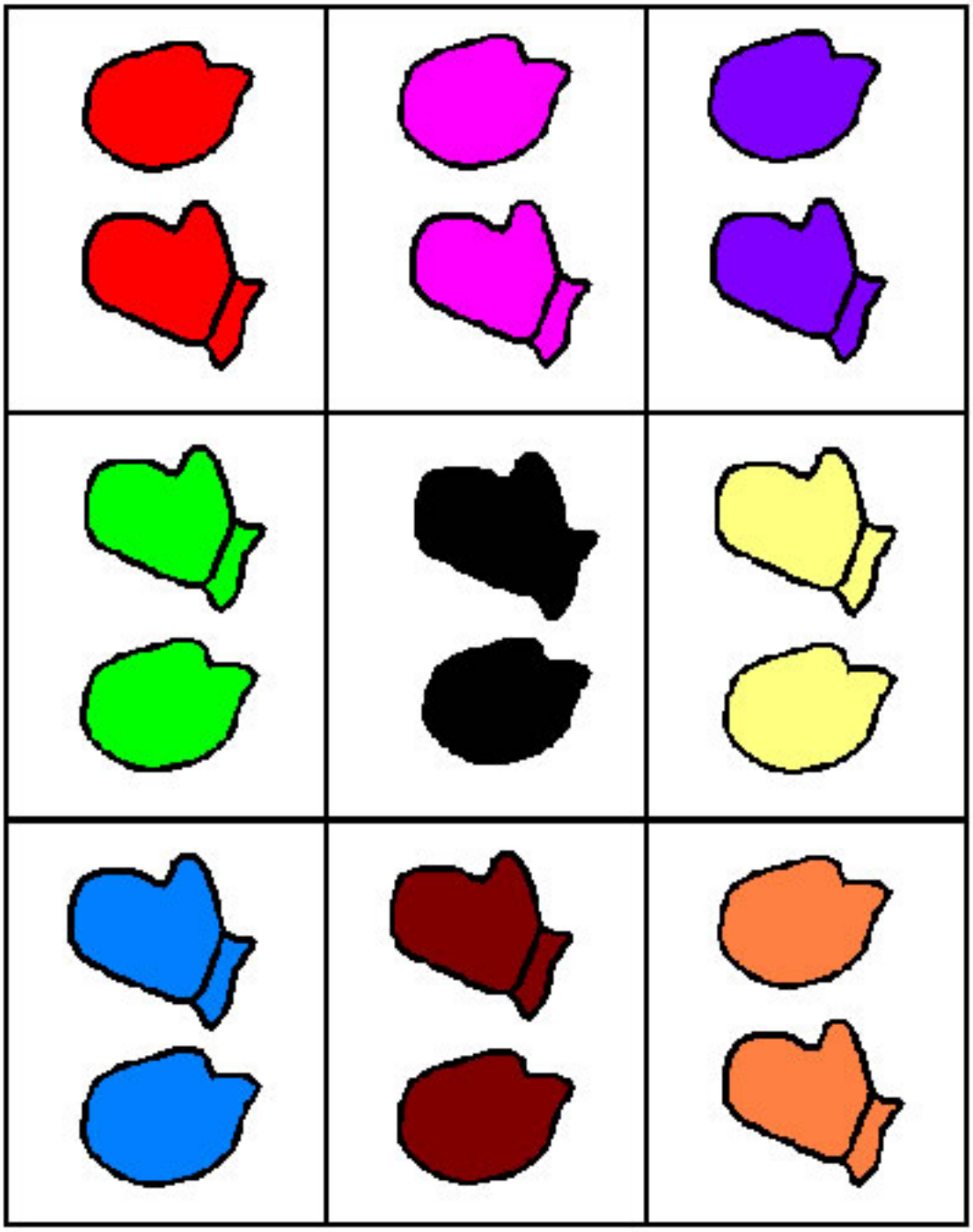
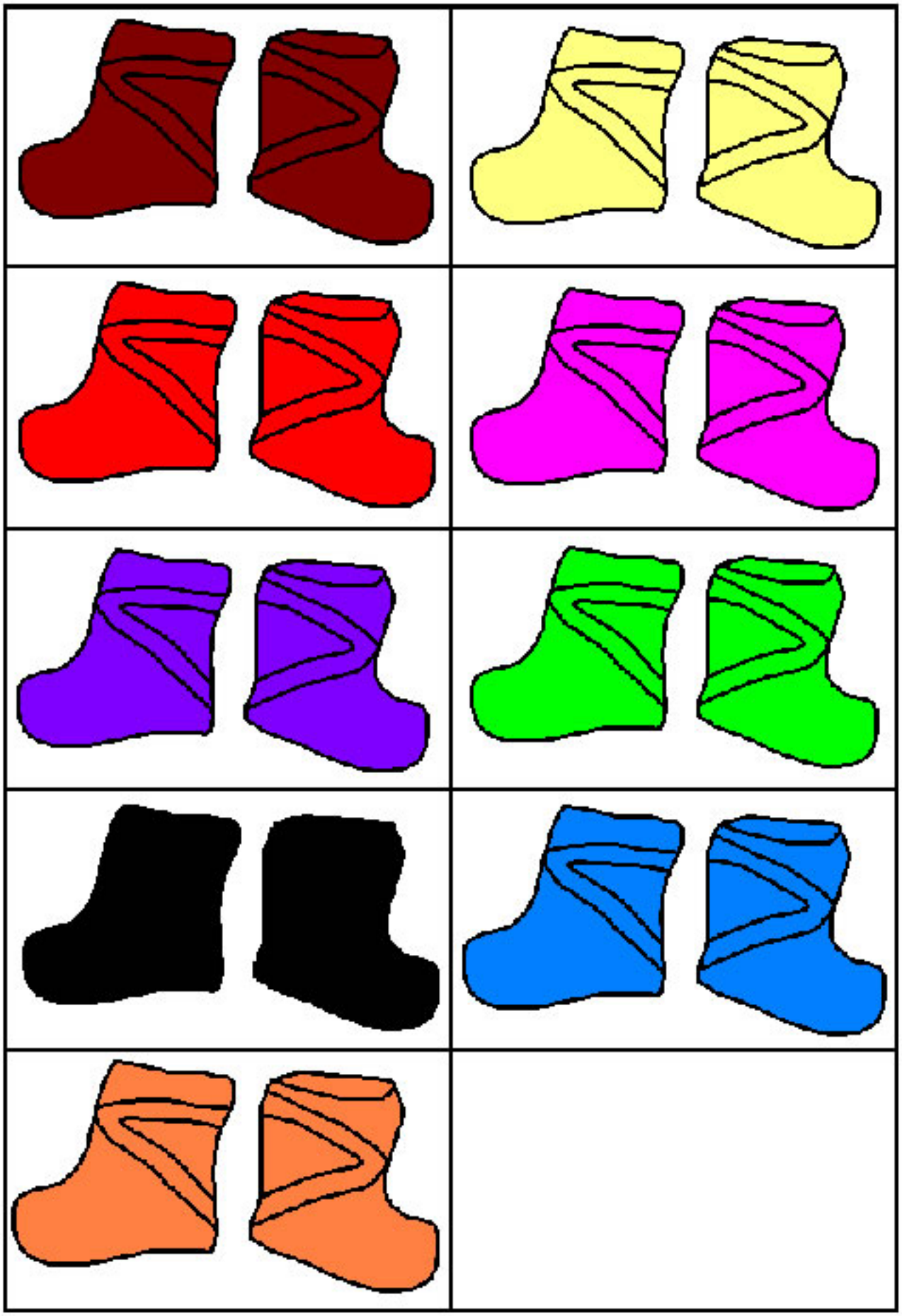


Planche 3: Bottes à découper



Étiquettes à decouper pour les exercices des pages suivantes:

bonnet	botte	bottine
bottine	bonnet	botte

bonnet	botte	bottine
bottine	bonnet	botte

bonnet	botte	bottine	blouson
bottine	blouson	botte	bonnet

bonnet	botte	bottine	blouson
bottine	blouson	botte	bonnet

bonnet	botte	BOTTINE
bonnet	botte	BOTTINE

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître globalment des mots dans les 3 écritures.
Consigne: Complète chaque ligne par les mots en script et en cursive.

BOTTE		
BOTTINE		
BONNET		

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître globalment des mots dans les 3 écritures.
Consigne: Complète chaque ligne par les mots en script et en cursive.

BOTTE		
BOTTINE		
BONNET		
BLOUSON		

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Reconnaître globalment des mots dans les 3 écritures.
Consigne: Complète chaque ligne par le mot manquant.

BOTTE	botte	
	bottine	bottine
BONNET		bonnet

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître globalment des mots dans les 3 écritures.
Consigne: Relie de même mot dans les trois écritures.

BOTTE	BLOUSON	BONNET
blouson	botte	bonnet
botte	bonnet	blouson

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître globalment des mots dans les 3 écritures.
Consigne: Colorie de la même couleur le mot dans les trois écritures.

BLOUSON

BOTTE

bottine

blouson

bonnet

BOTTINE

botte

BONNET

bonnet

bottine

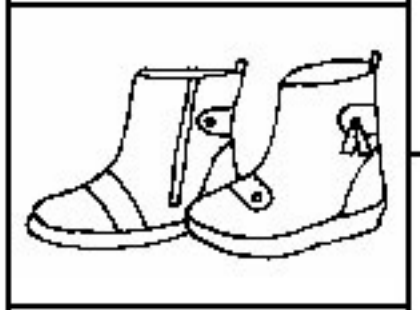
botte

blouson

Planche pour les exercices suivantes.

B	O	N	N	E	T

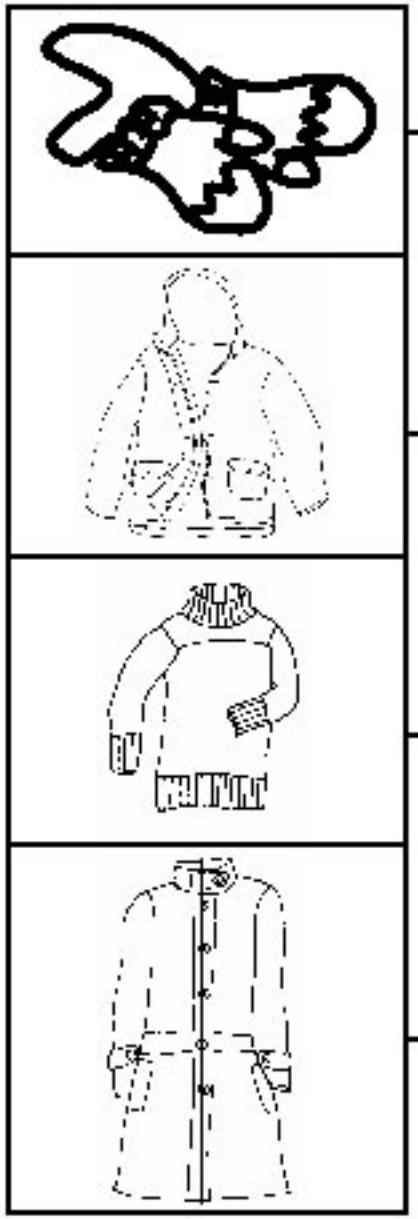
B	O	T	T	E



B	O	T	T	I	N	E

B	L	O	U	S	O	N

Planche pour les exercices suivantes.



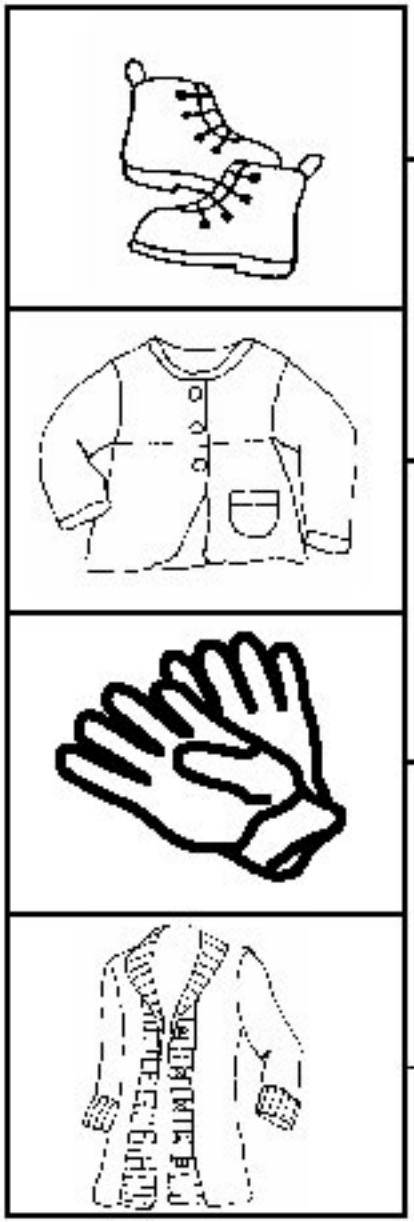
M	O	U	F	L	E

P	A	R	K	A

P	U	L	L

M	A	N	T	E	A	U

Planche pour les exercices suivantes.



C	H	A	U	S	S	U	R	E

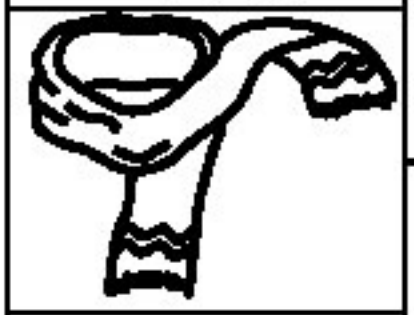
C	A	R	D	I	G	A	N

G	A	N	T

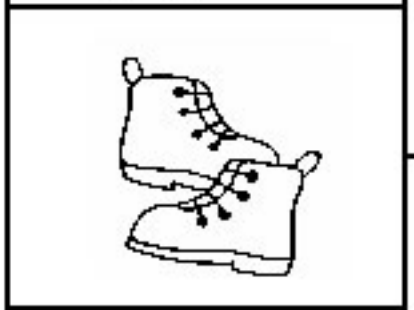
G	I	L	E	T

Planche pour les exercices suivantes.

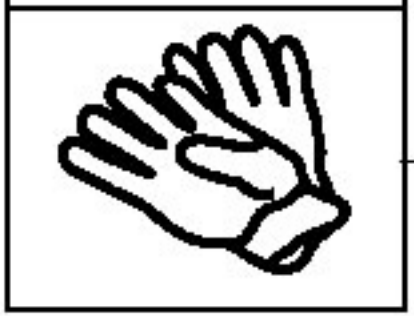
S W E A T



E C H A R P E



C H A U S S U R E

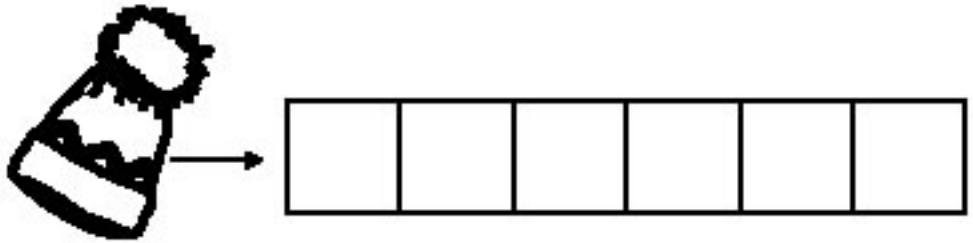


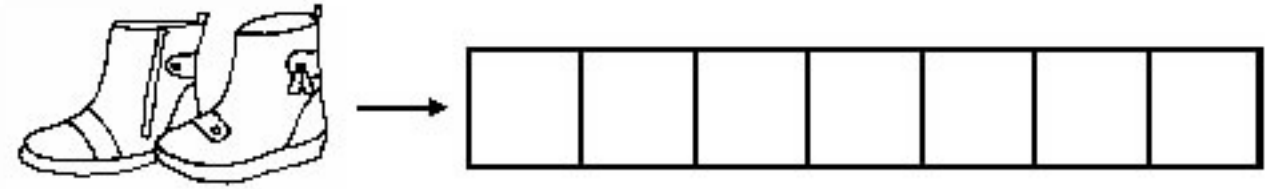
G A N T

Date .....

Mon prénom .....

Écris une lettre par case.
La flèche indique la première case.

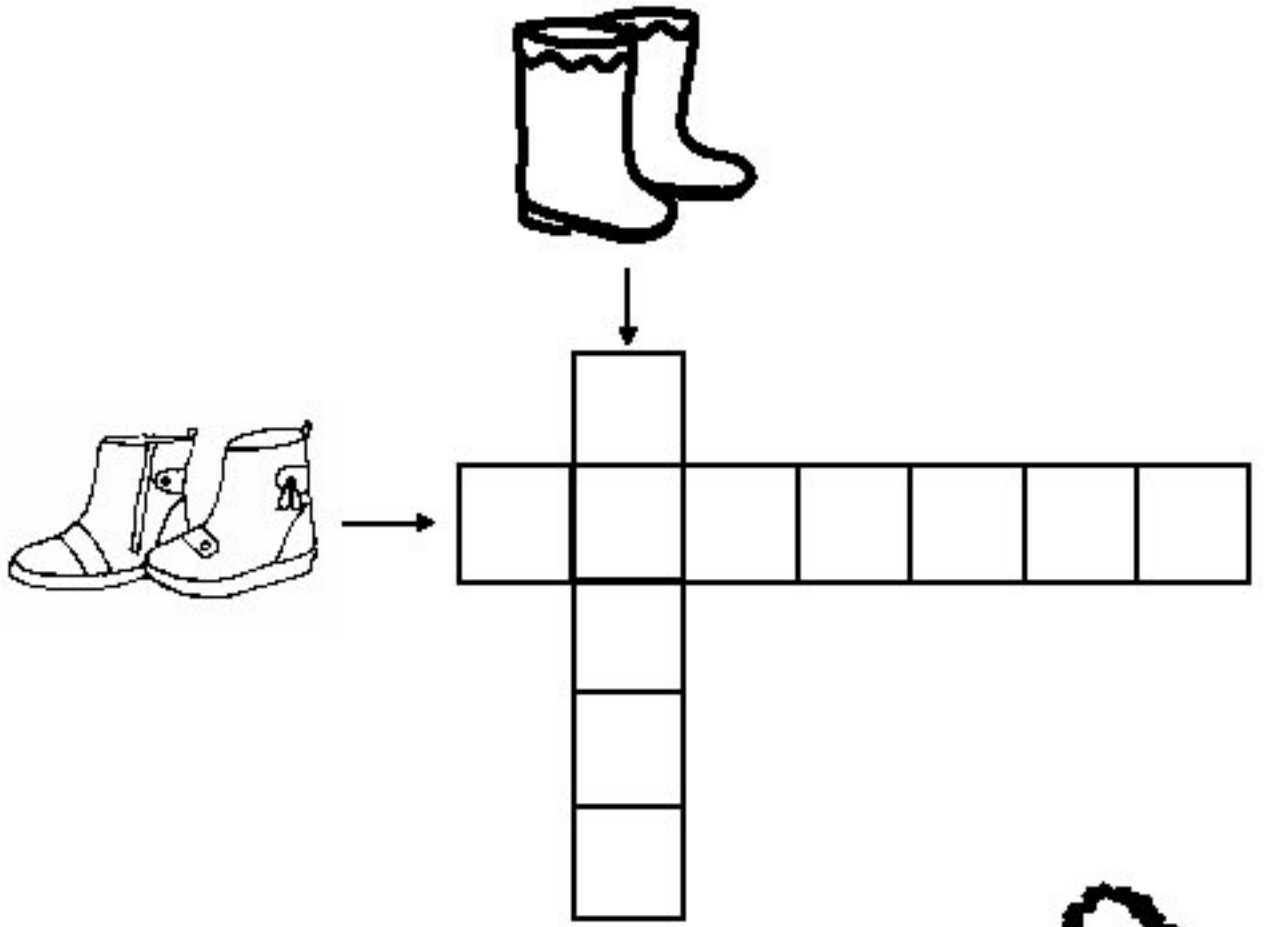


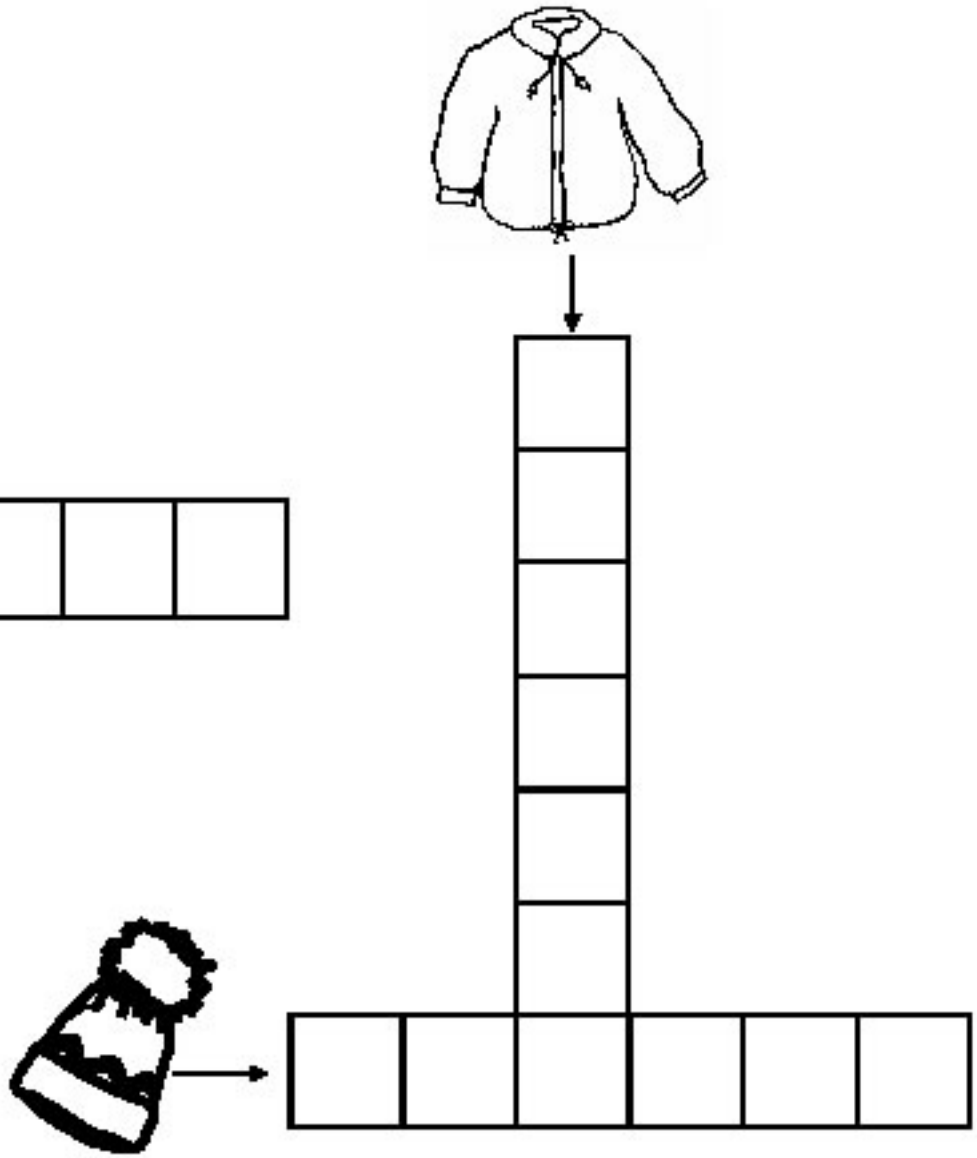


Date .....

Mon prénom .....

Écris une lettre par case.
Fais attention à ne pas écrire deux fois la même lettre.

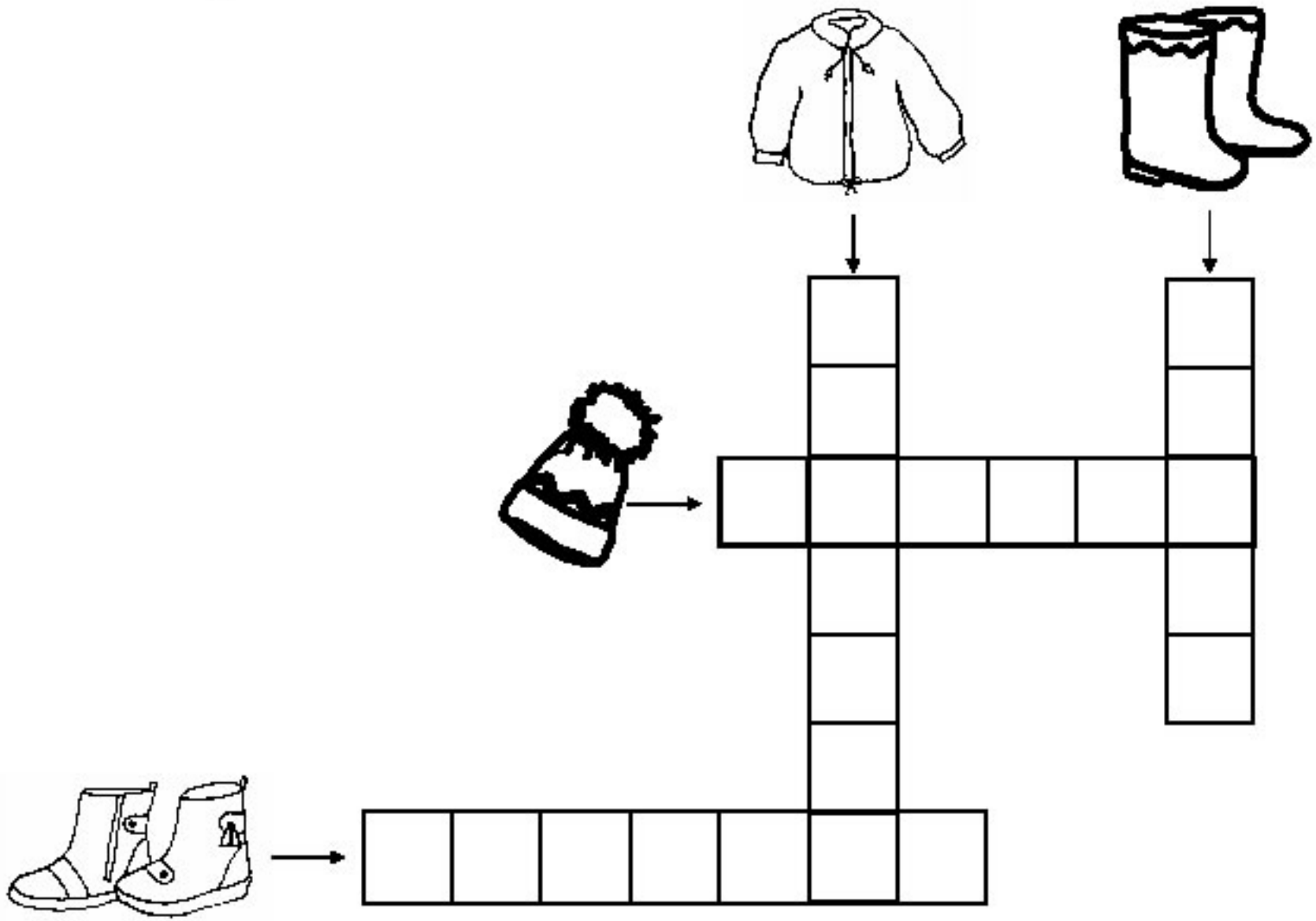




Date .....

Mon prénom .....

Écris une lettre par case.
Fais attention à ne pas écrire deux fois la même lettre.



Date .....

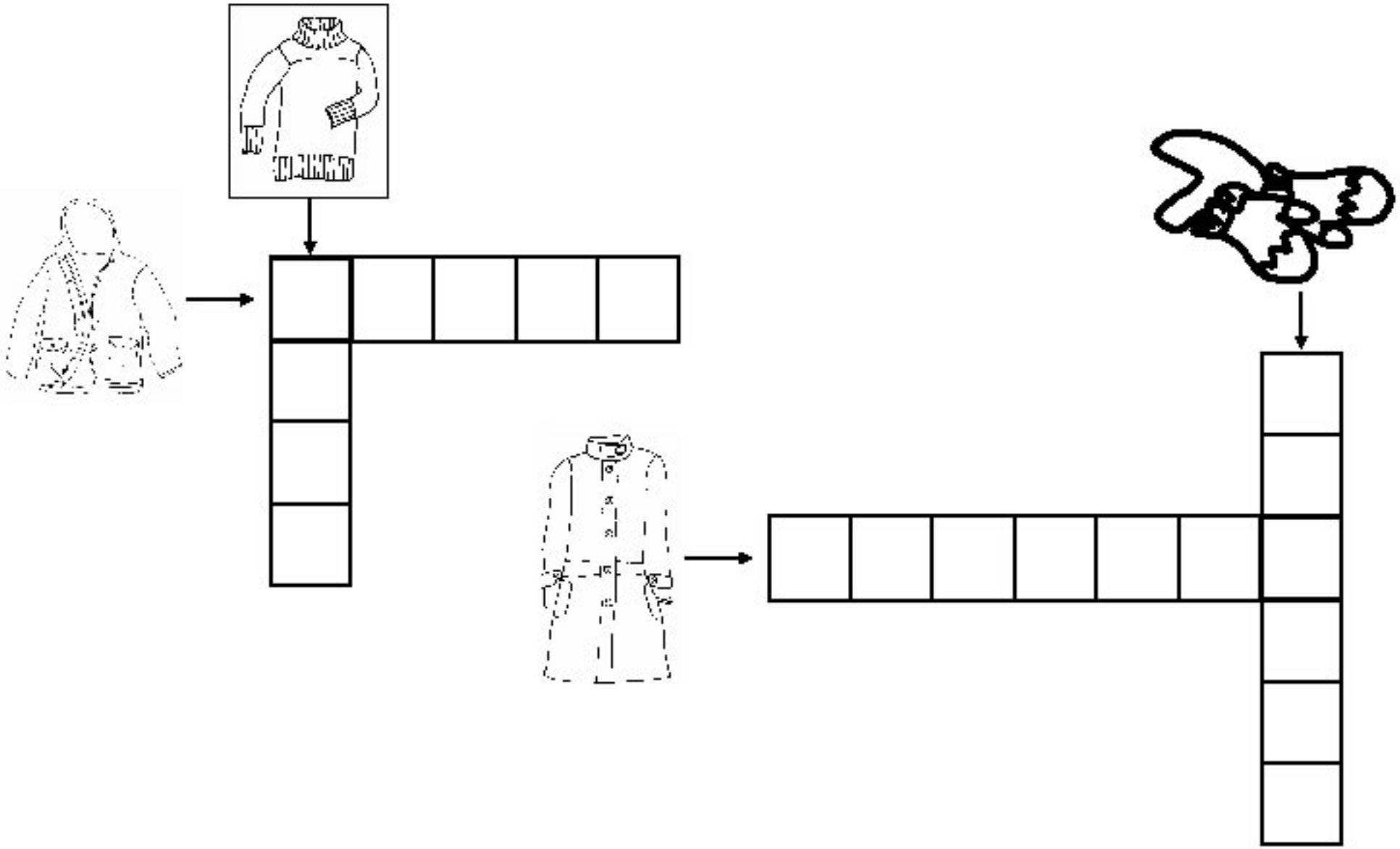
Mon prénom .....

Écris une lettre par case.
La flèche indique la première case.

Date .....

Mon prénom .....

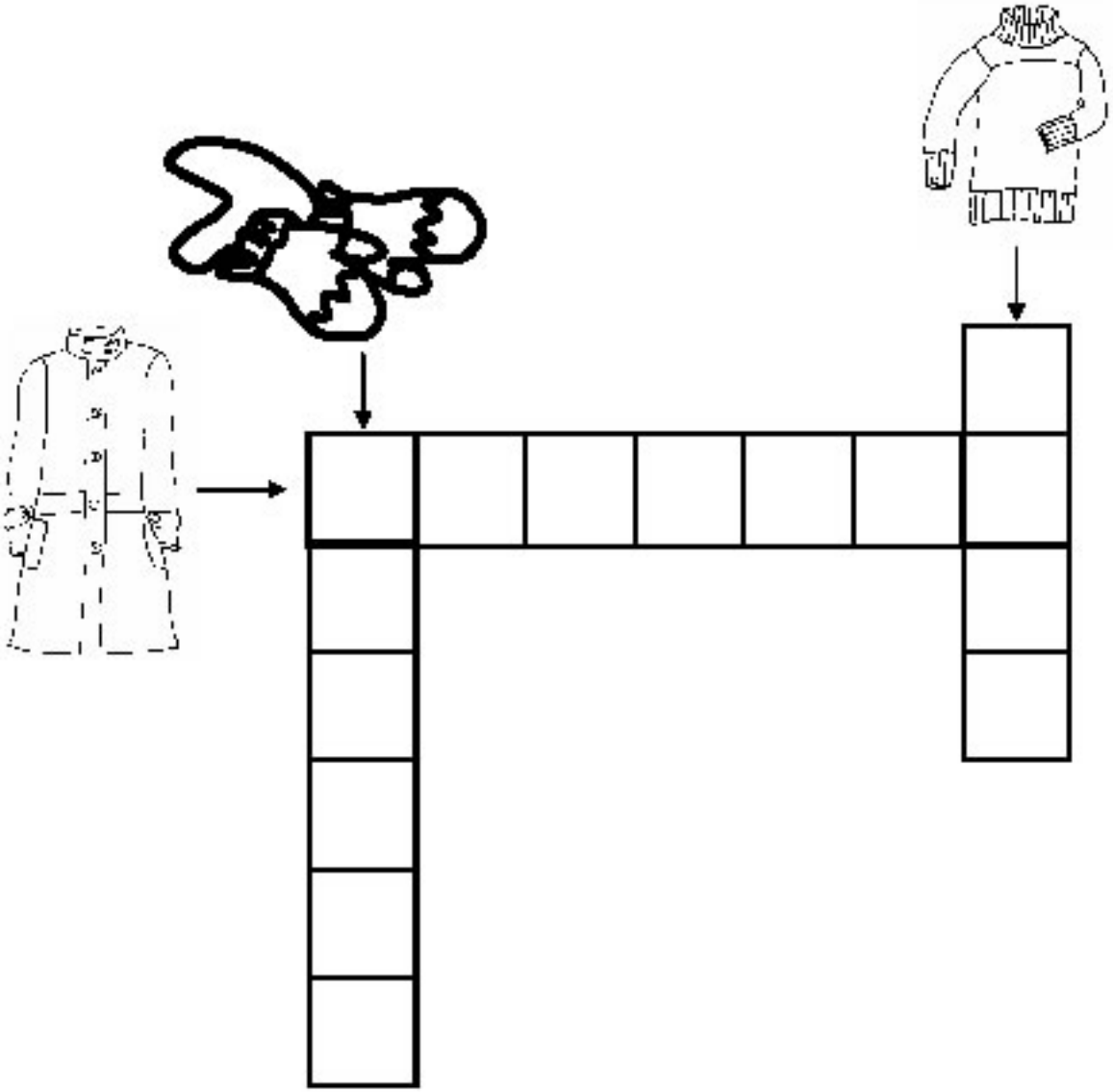
Écris une lettre par case.
Fais attention à ne pas écrire deux fois la même lettre.



Date .....

Mon prénom .....

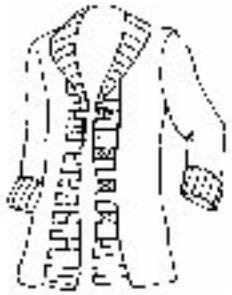
Écris une lettre par case.
Fais attention à ne pas écrire deux fois la même lettre.



Date .....

Mon prénom .....

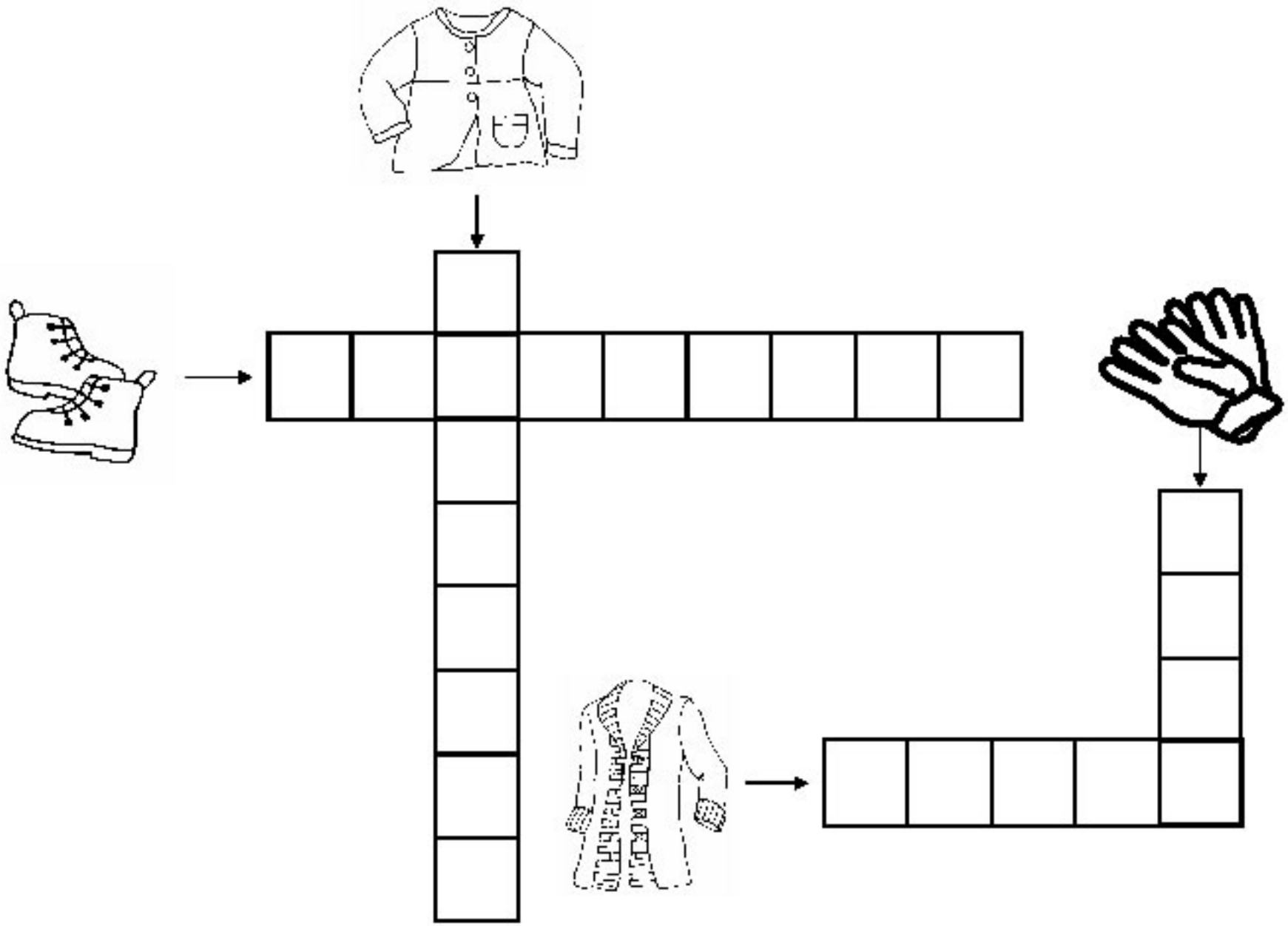
Écris une lettre par case.
La flèche indique la première case.



Date .....

Mon prénom .....

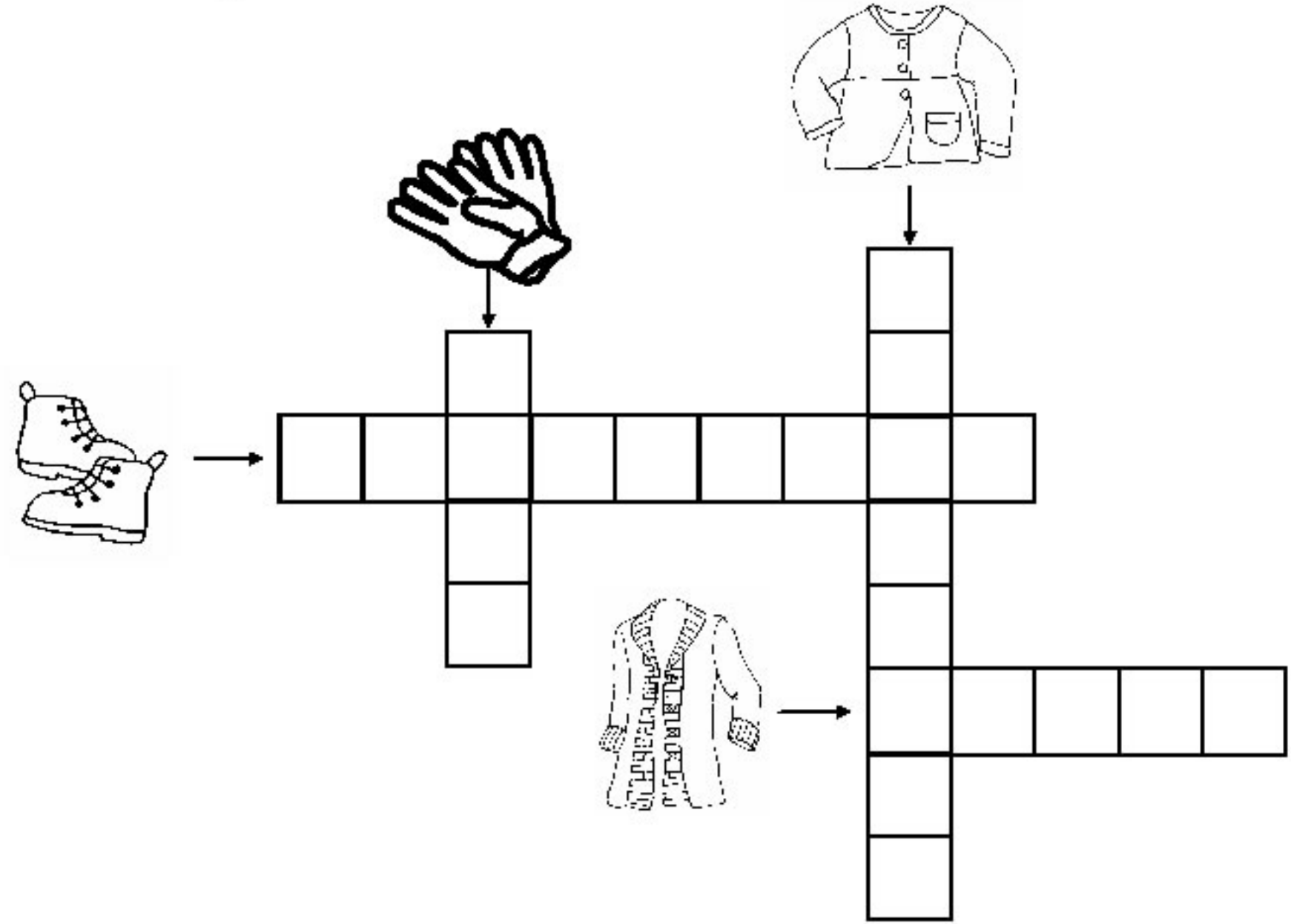
Écris une lettre par case.
Fais attention à ne pas écrire deux fois la même lettre.



Date .....

Mon prénom .....

Écris une lettre par case.
Fais attention à ne pas écrire deux fois la même lettre.



Date .....

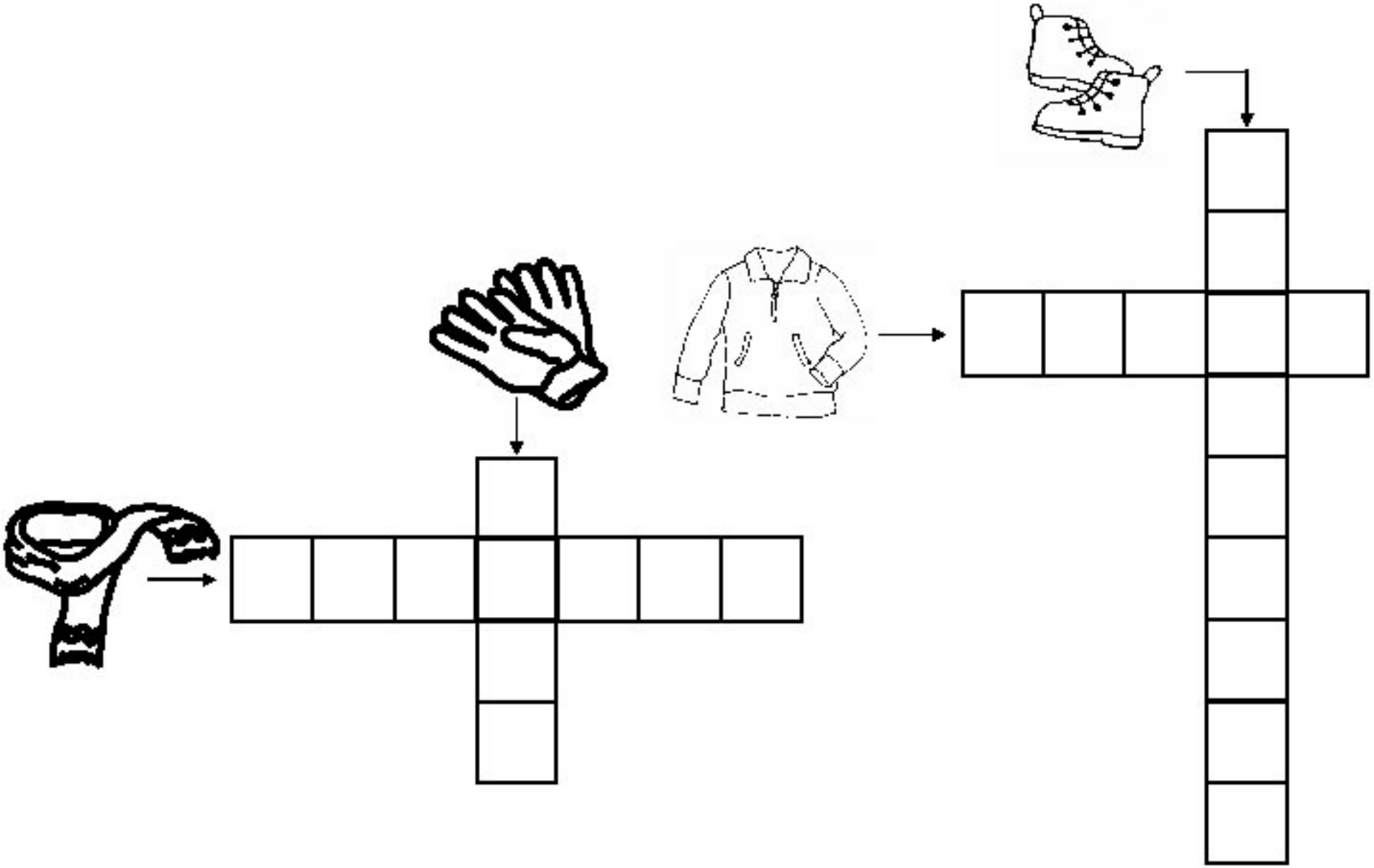
Mon prénom .....

Écris une lettre par case.
Fais attention à ne pas écrire deux fois la même lettre.

Date .....

Mon prénom .....

Écris une lettre par case.
Fais attention à ne pas écrire deux fois la même lettre.



Date .....

Mon prénom .....

Écris une lettre par case.
Fais attention à ne pas écrire deux fois la même lettre.

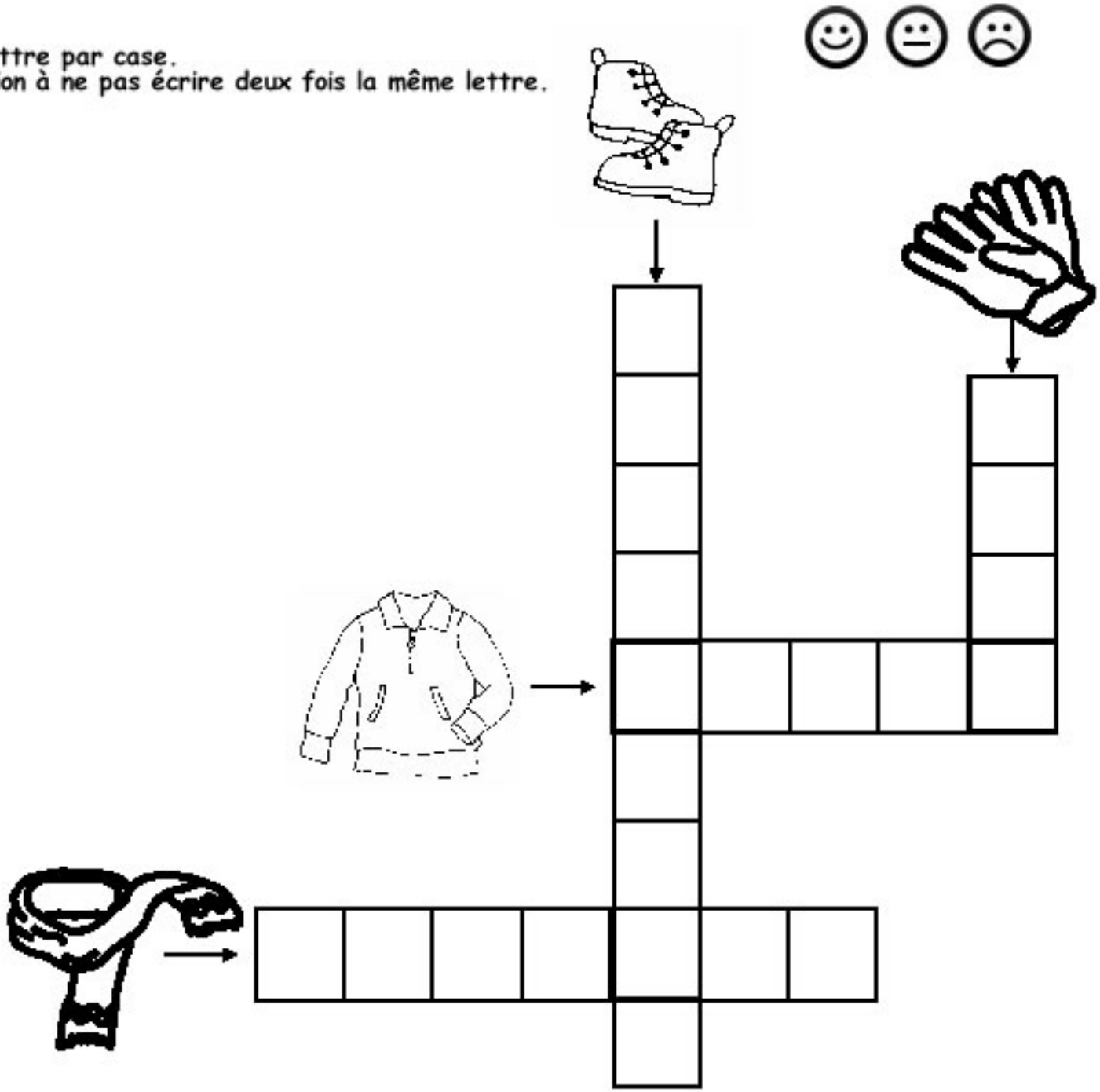


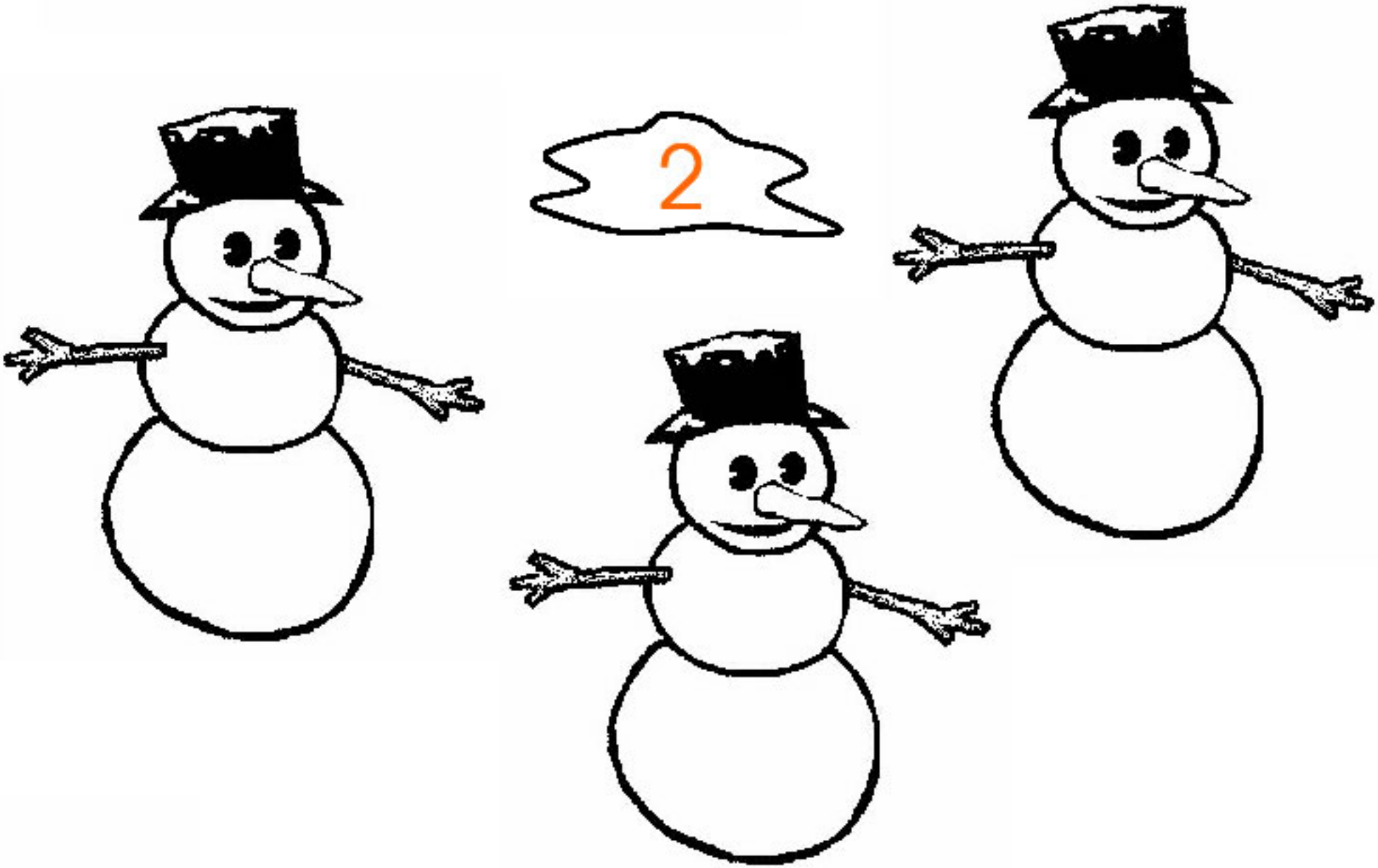
Planche Modèle

Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Réaliser des collections.
Consigne: Dessine deux boutons sur chacun des bonhommes de neige.

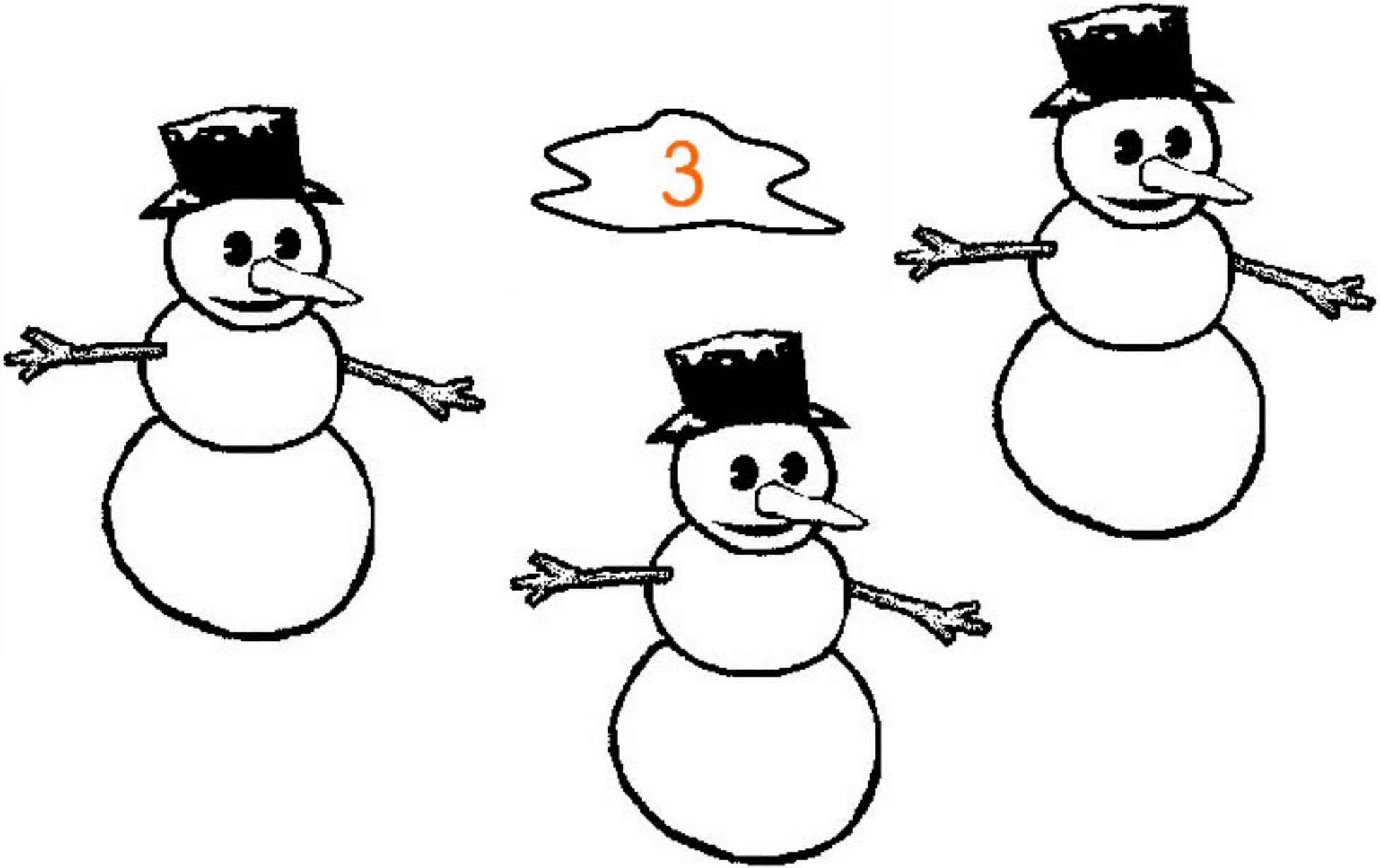


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

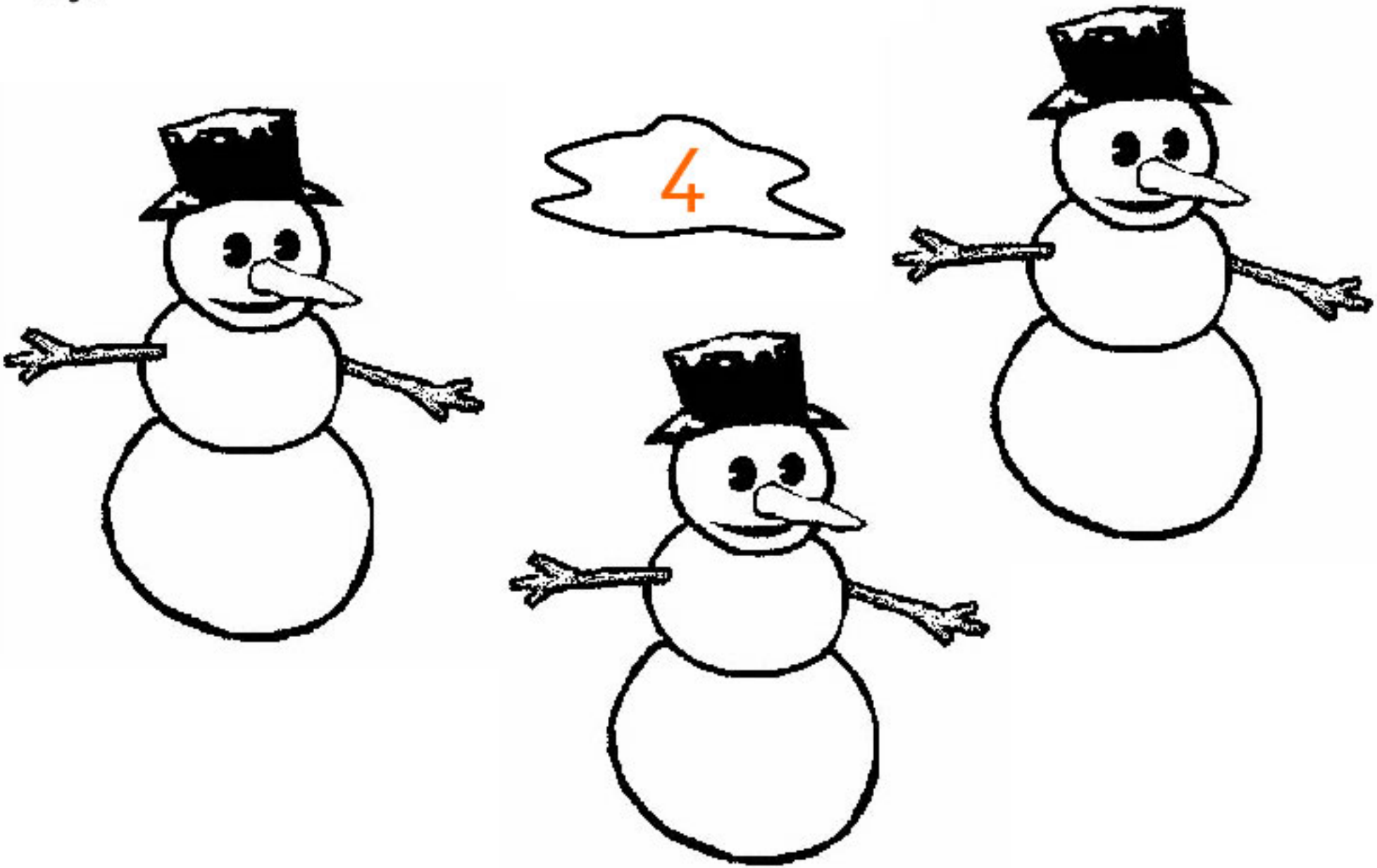
Objectif: Réaliser des collections.
Consigne: Colle trois gommettes sur chacun des bonhommes de neige.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Réaliser des collections.
Consigne: Colle ou dessine quatre boutons sur chacun des bonhommes de neige.

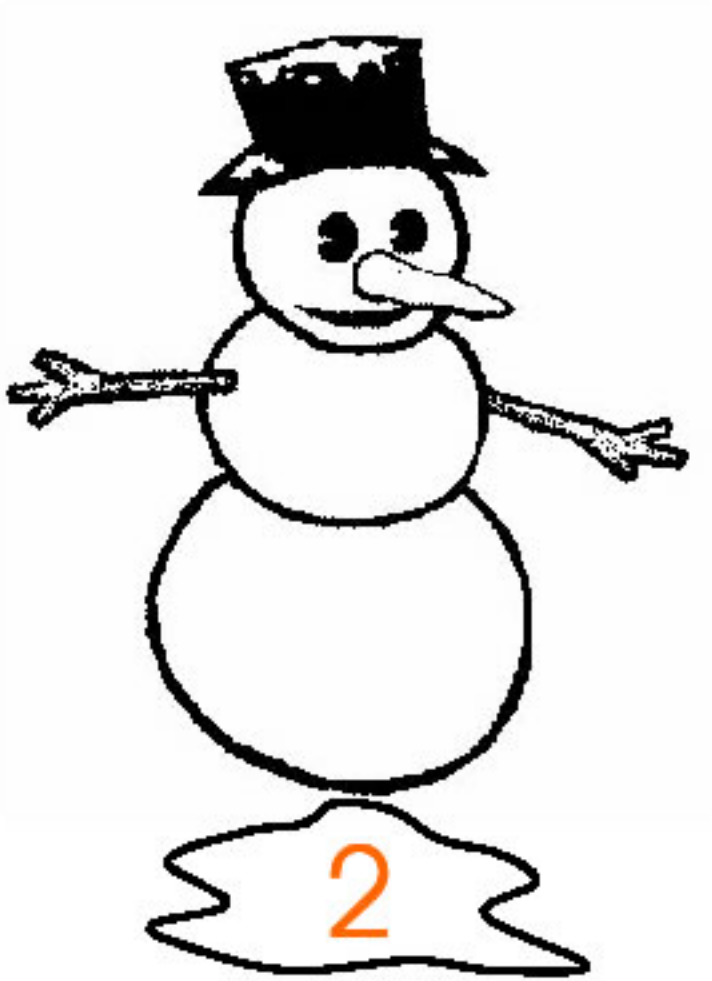


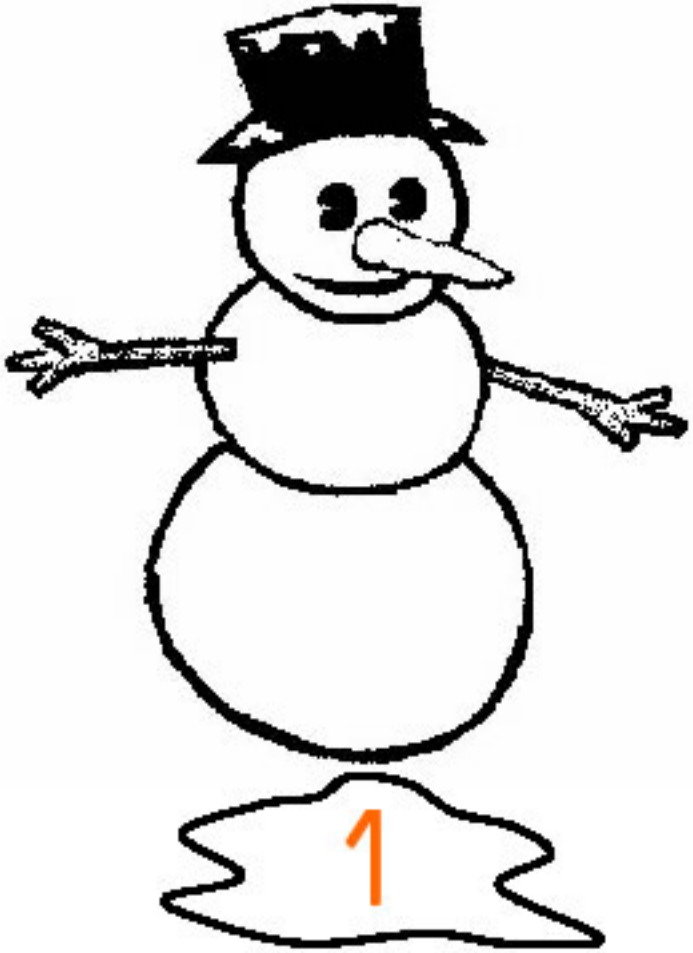
Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Faire correspondre un chiffre et une quantité.
Consigne: Dessine le bon nombre de boutons sur chaque bonhomme de neige. Sers-toi de la planche modèle.

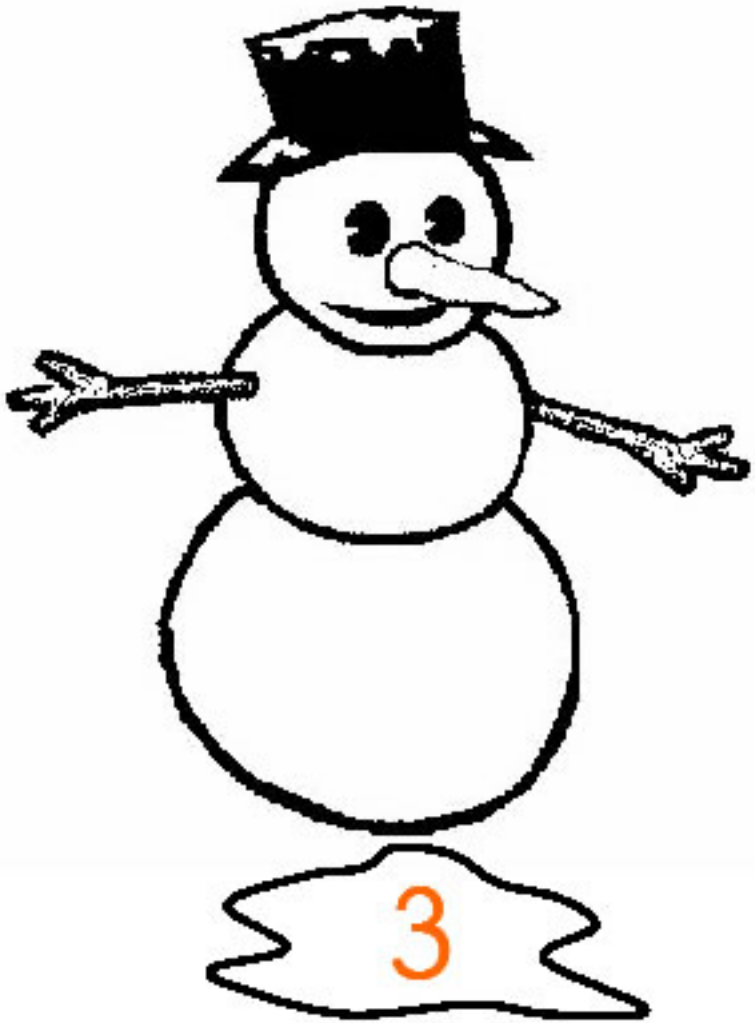




Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Faire correspondre un chiffre et une quantité.
Consigne: Dessine le bon nombre de boutons sur chaque bonhomme de neige. Sers-toi de la planche modèle.

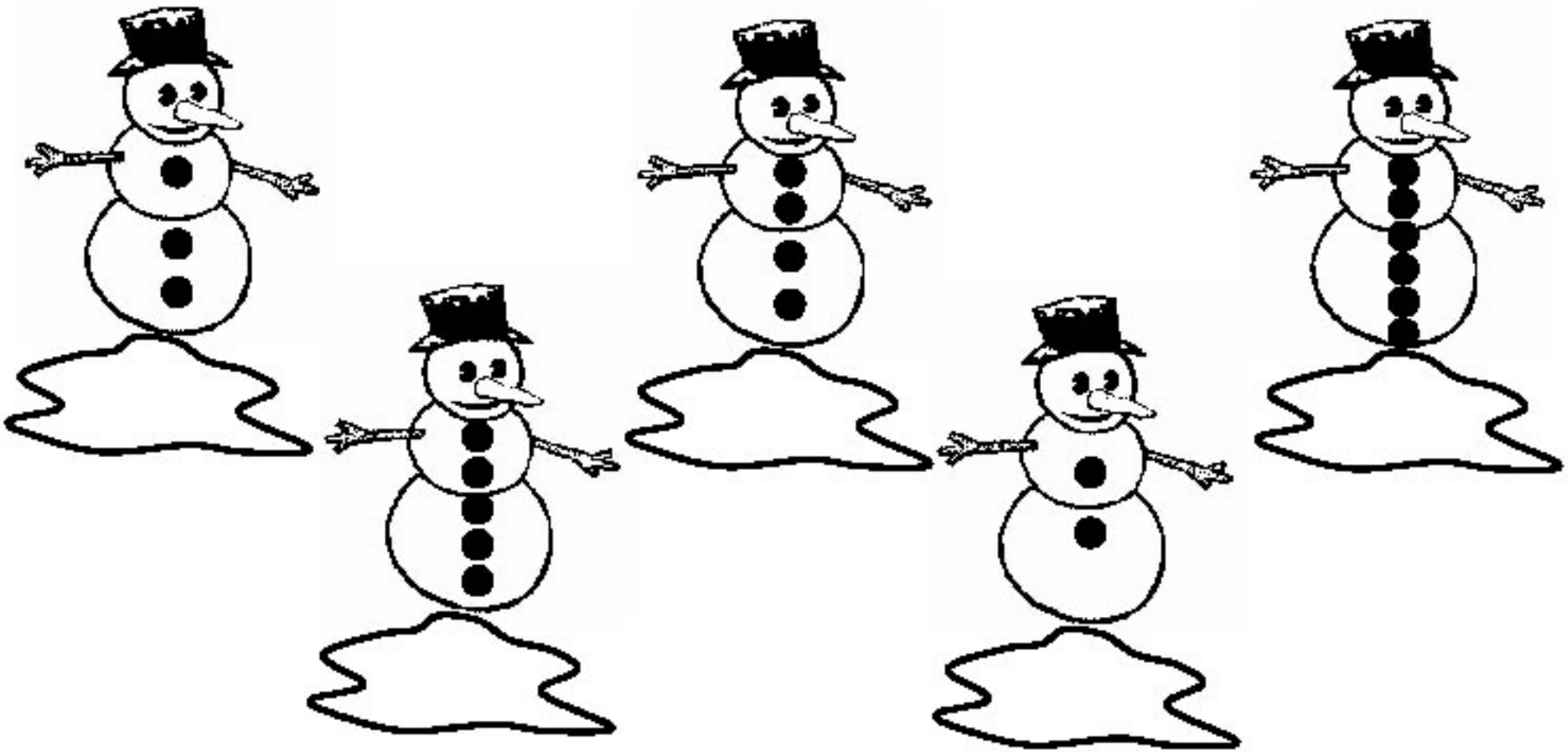


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Compter des objets.
Consigne: Compte les boutons sur le corps des bonhommes de neige, puis écris le nombre dans chacune des flaques.

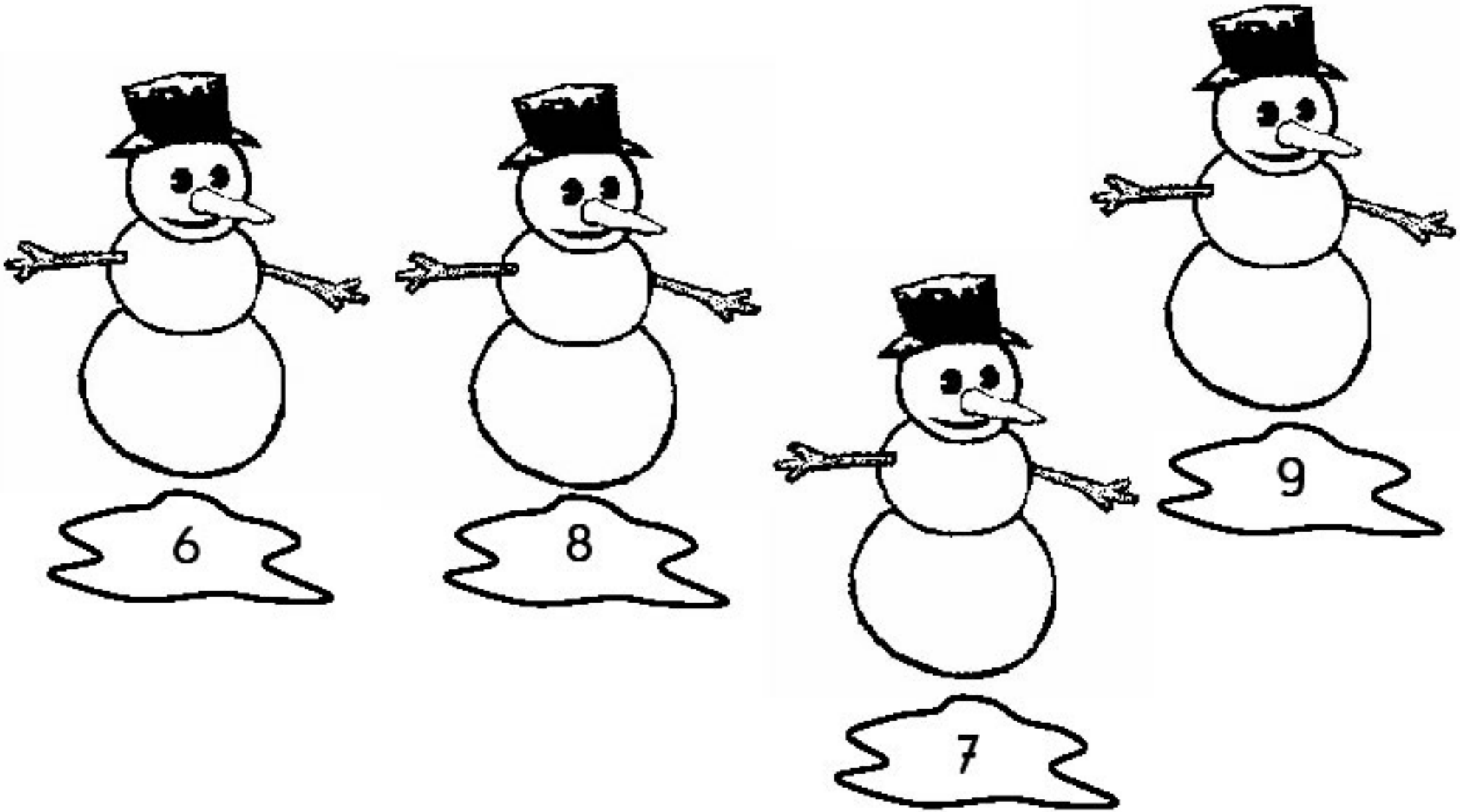


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

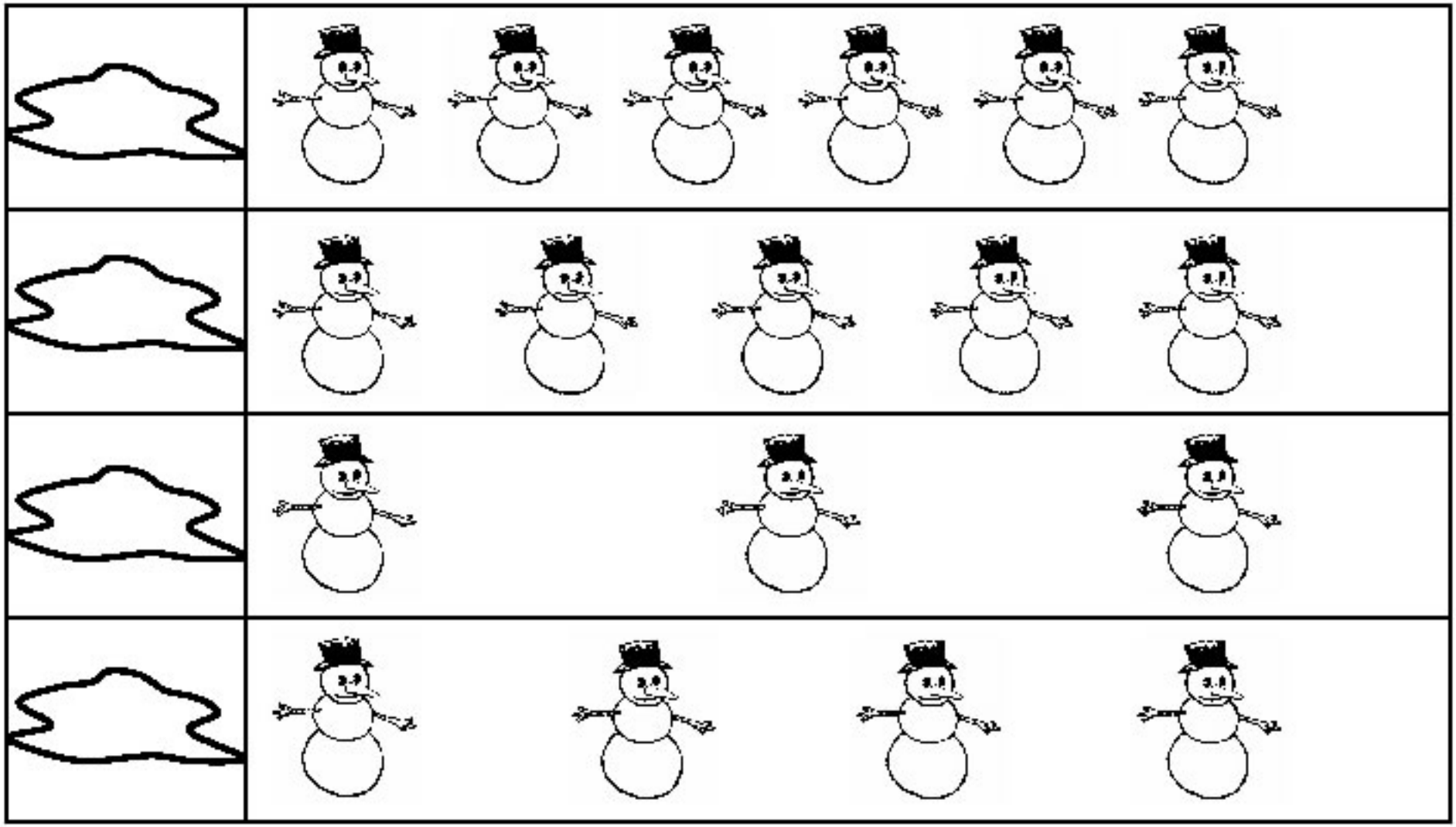
Objectif: Faire correspondre un chiffre et une quantité.
Consigne: Dessine le bon nombre de boutons sur chaque bonhomme de neige.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Compter des objets.
Consigne: Compte les bonhommes de neige sur chacune des lignes, puis écris le nombre dans la flaque correspondante.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Compter des objets.
Consigne: Compte les bonhommes de neige sur chacune des lignes, puis écris le nombre dans la case correspondante.

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Dénombrer et faire correspondre un chiffre et une quantité.
Consigne: Dessine les bonhommes de neige qui manquent à chaque ligne.

9	
6	
8	
10	
7	

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Dénombrer.
Consigne: Colorie des bonhommes en respectant le nombre inscris en début de chaque ligne.

2	
5	
6	
4	

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Dénombrer.
Consigne: Colorie des bonhommes en respectant le nombre inscris en début de chaque ligne.

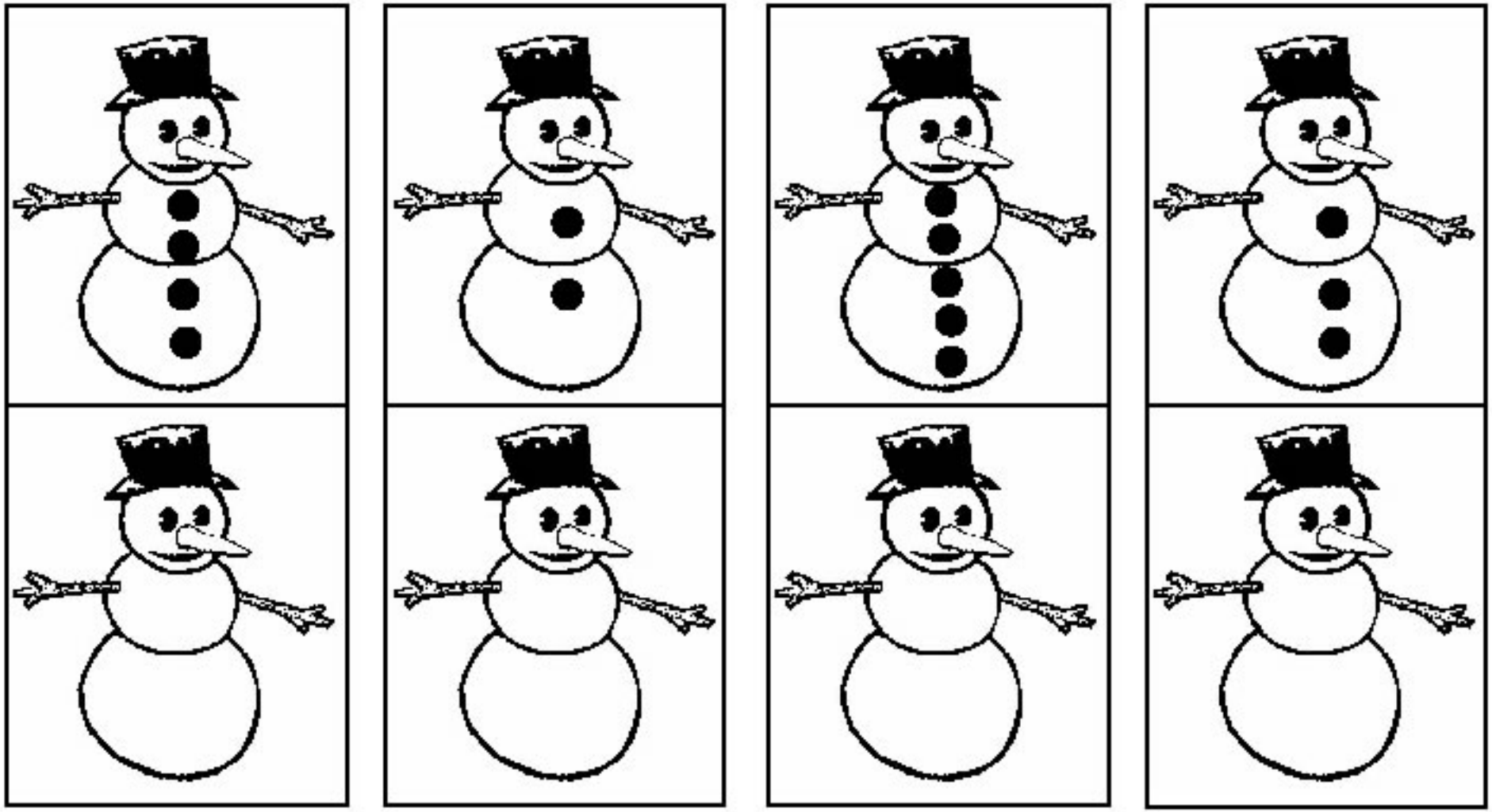
9	
7	
8	
6	
5	

Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

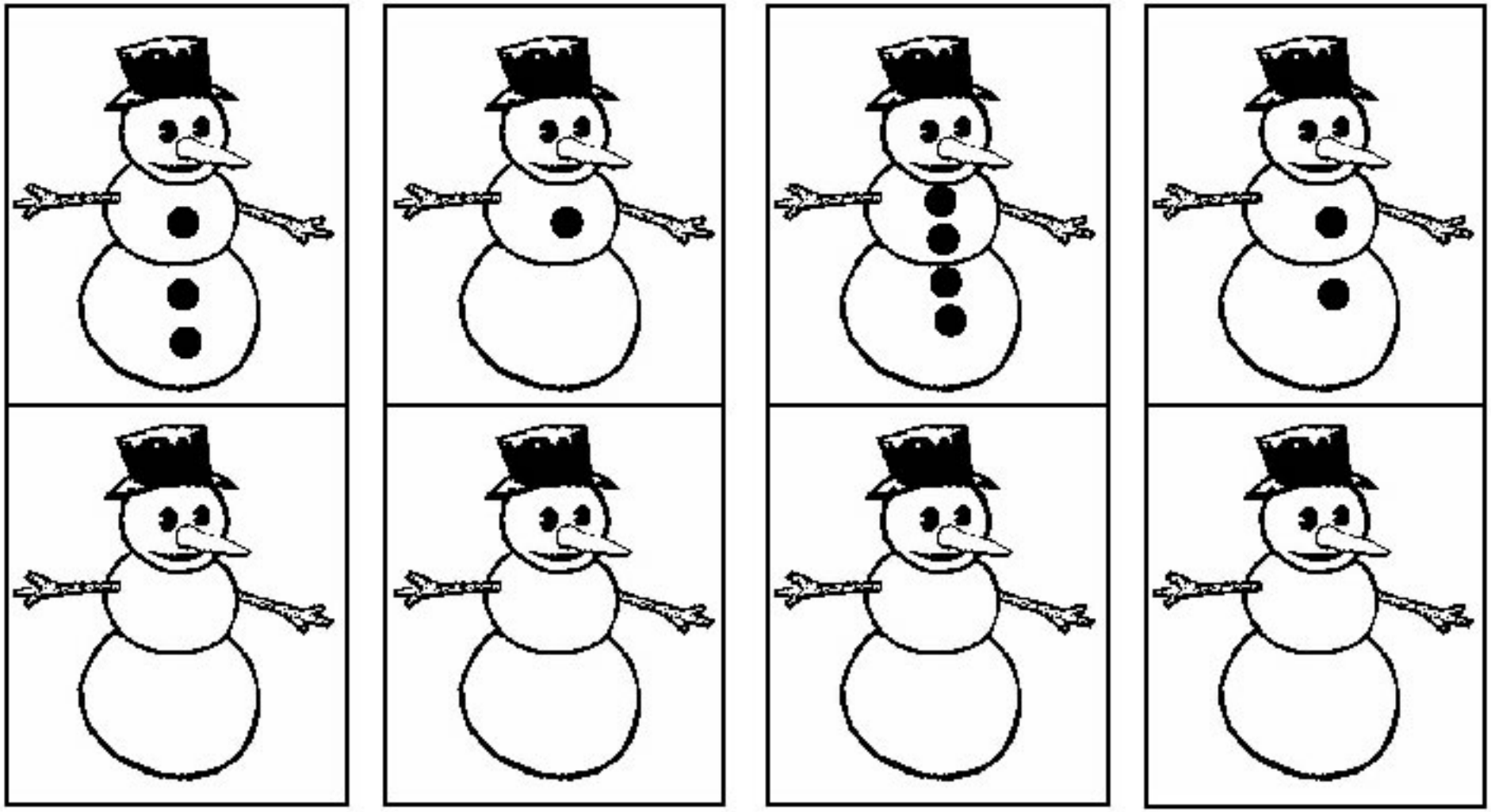
Objectif: Autant que.
Consigne: Dans chaque tableau, les deux bonhommes doivent avoir autant de boutons l'un que l'autre. Dessine les boutons manquants.



Date .....

Mon prénom .....

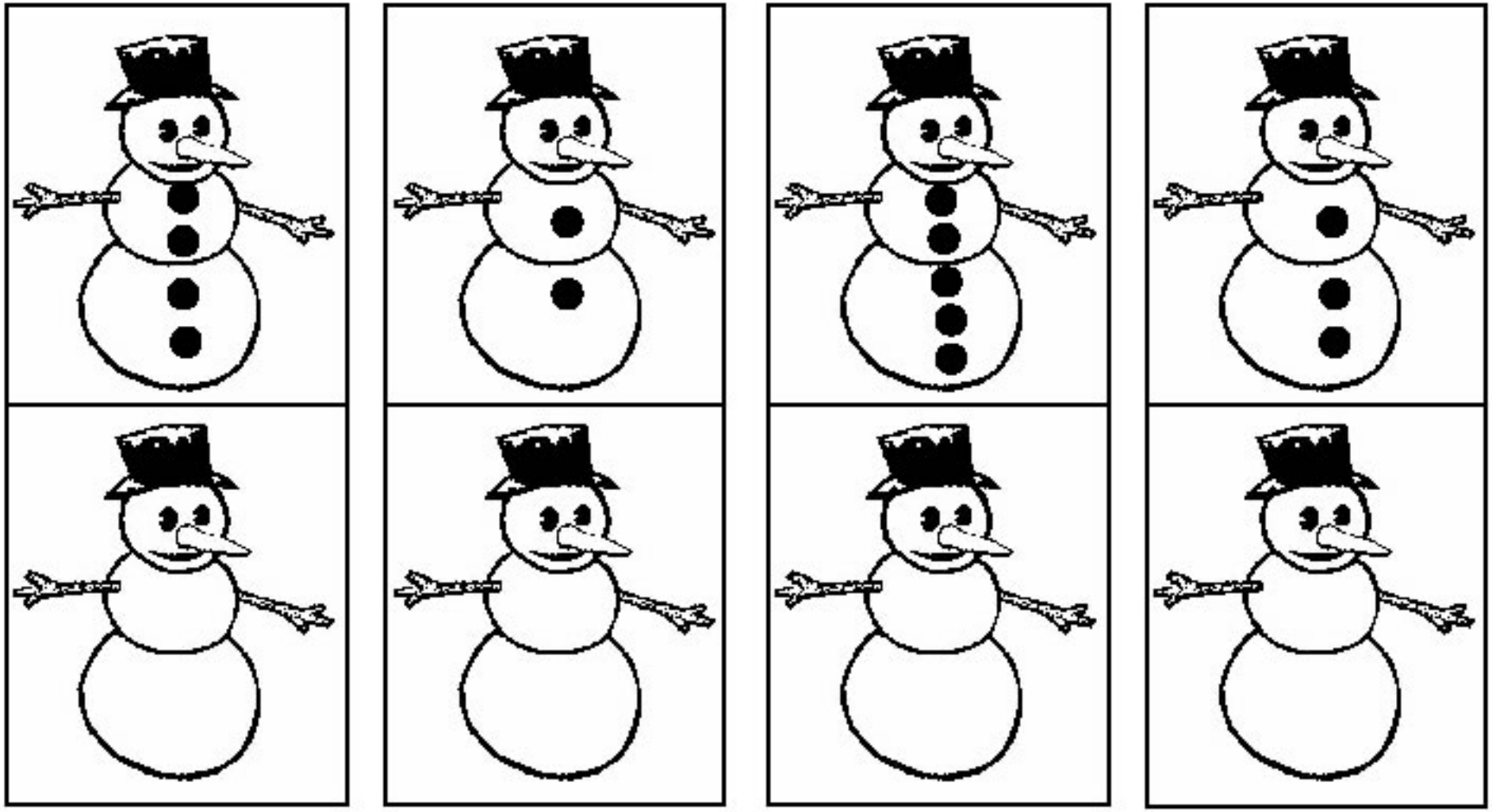
Objectif: Plus que.
Consigne: Dans chaque tableau, compte les boutons du bonhomme modèle, puis dessines-en plus sur le bonhomme du dessous.



Date .....

Mon prénom .....

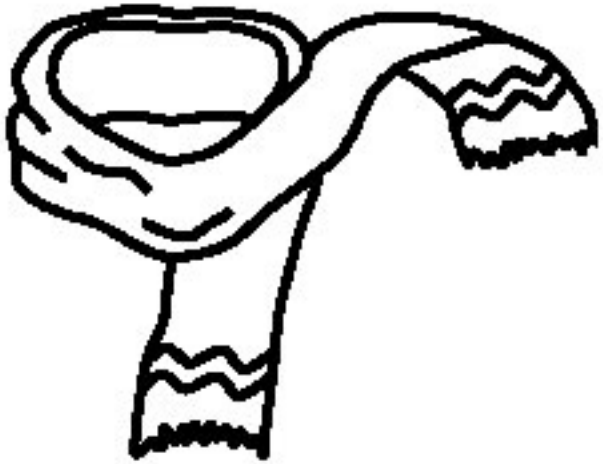
Objectif: Moins que.
Consigne: Dans chaque tableau, compte les boutons du bonhomme modèle, puis dessines-en moins sur le bonhomme du dessous.



Date .....

Mon prénom .....

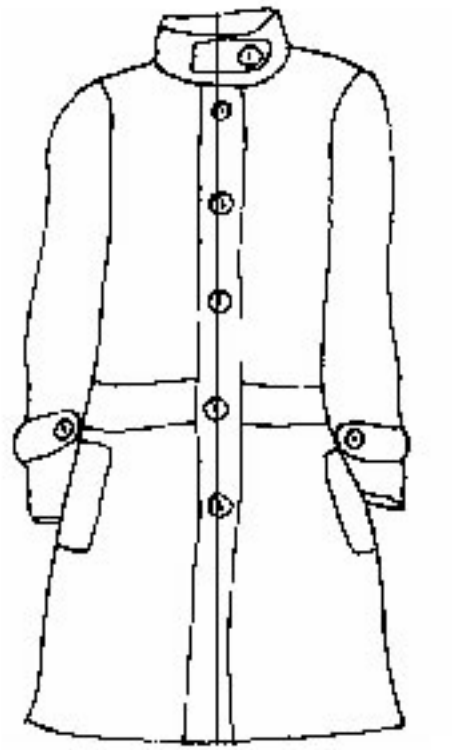
Objectif: Discrimination auditive.
Consigne: Dans les cases, colle une gommete par syllabe.

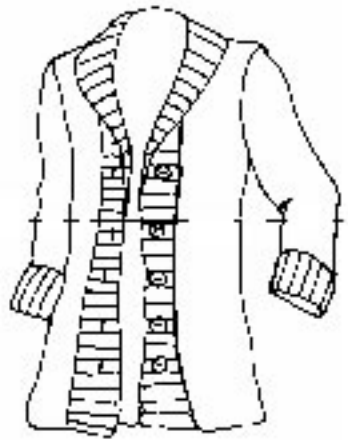


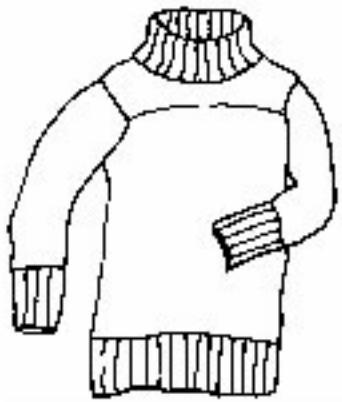
Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination auditive.
Consigne: Colorie un rond par syllabe.



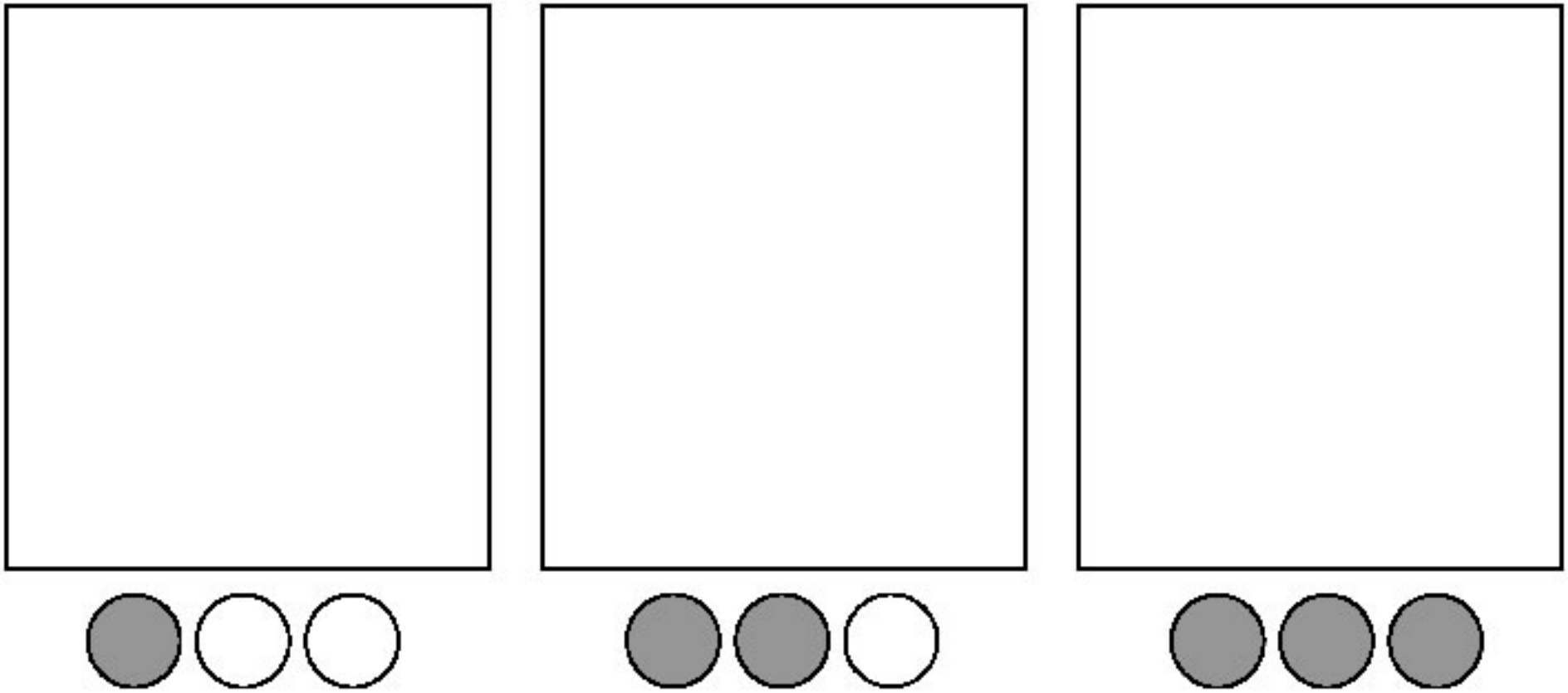




Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination auditive.
Consigne: Chaque rond coloré correspond à une sylabbe. Dans chaque des cases, colle un dessin dont le nom contient le bon nombre de sylabbes.



Les dessins sont à la page suivante.

Dessins à découper pour l'exercice de la page précédent.

blouson	cardigan	gant
chaussure	sweat	moufle

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination auditive. Faire distinguer auditivement la sylabbe commune aux trois mots ci-dessous.

La syllabe: **[bo]**

BONNET

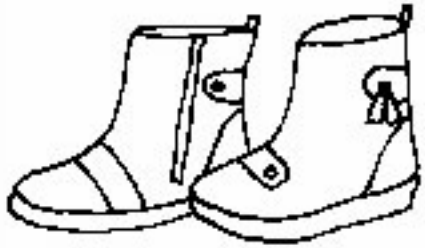
bonnet

bonnet

BOTTE

botte

botte



BOTTINE

bottine

bottine

Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Faire distinguer auditivement la syllabe commune aux trois mots ci dessous.

La syllabe: **[bo]**

BONNET

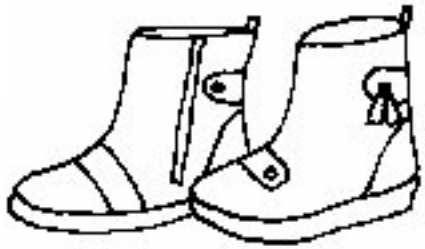
bonnet

bonnet

BOTTE

botte

botte



BOTTINE

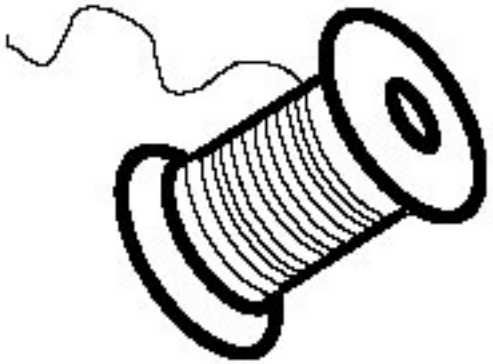
bottine

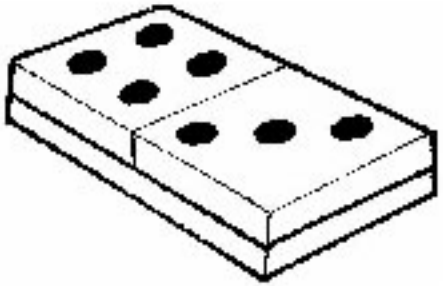
bottine

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Distinguer auditivement la syllabe [bo].
Consigne: Le nom d'un dessin ne contient pas la syllabe [bo]. Barre l'intrus puis colorie les autres dessins.





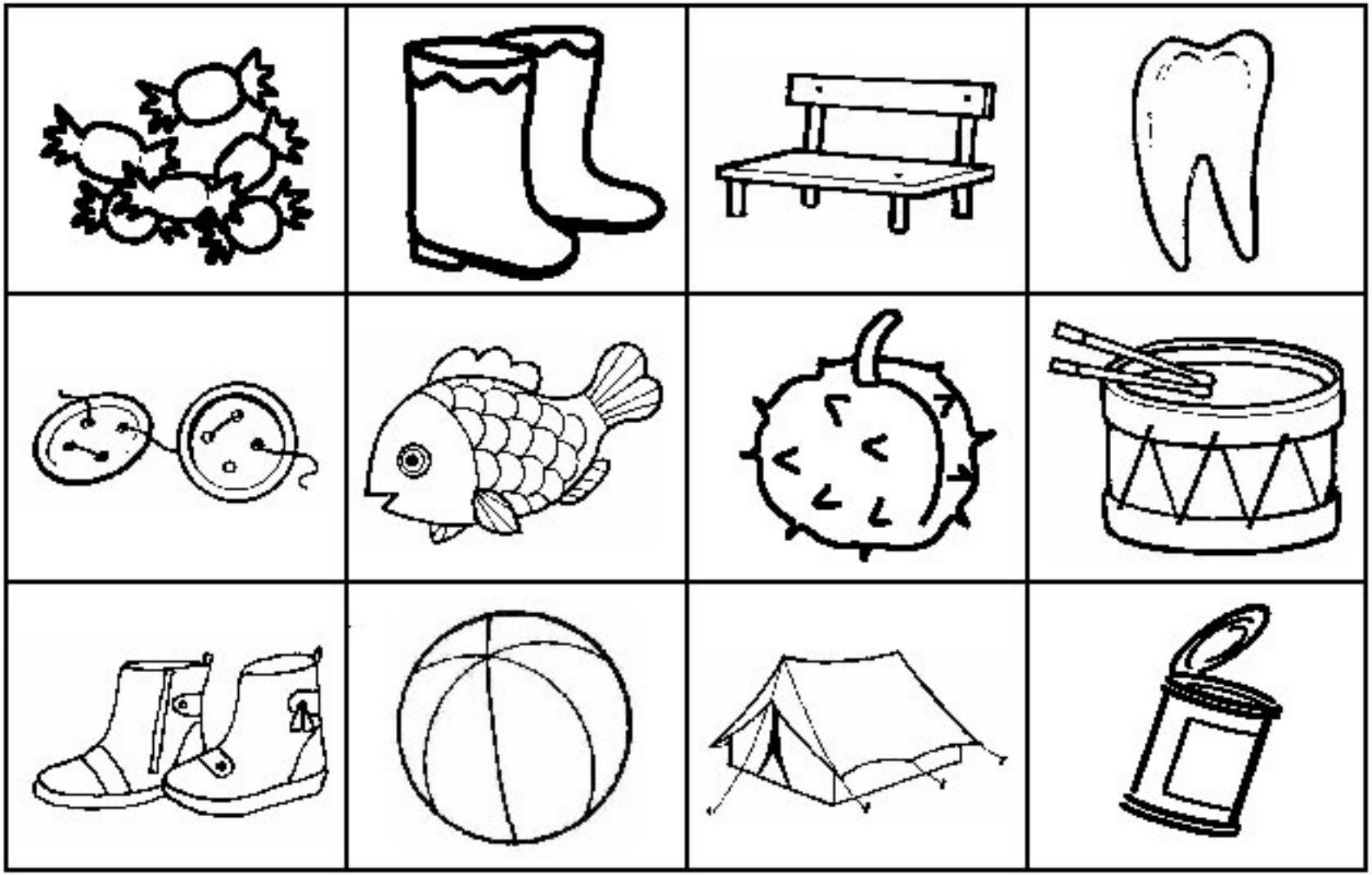
Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination auditive.
Consigne: Crée ta maison du [b] en collant des dessins que tu auras choisis à la page suivante.

Maison du [b]

Dessins à utiliser pour l'exercice précédent (attention, il y a des intrus),

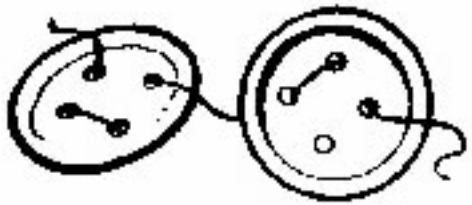
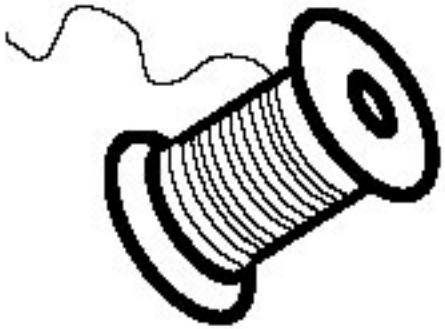
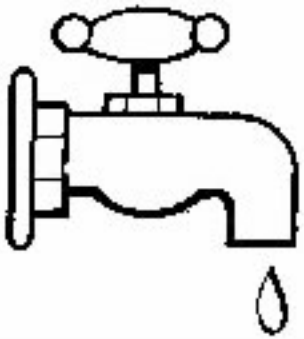


Date .....

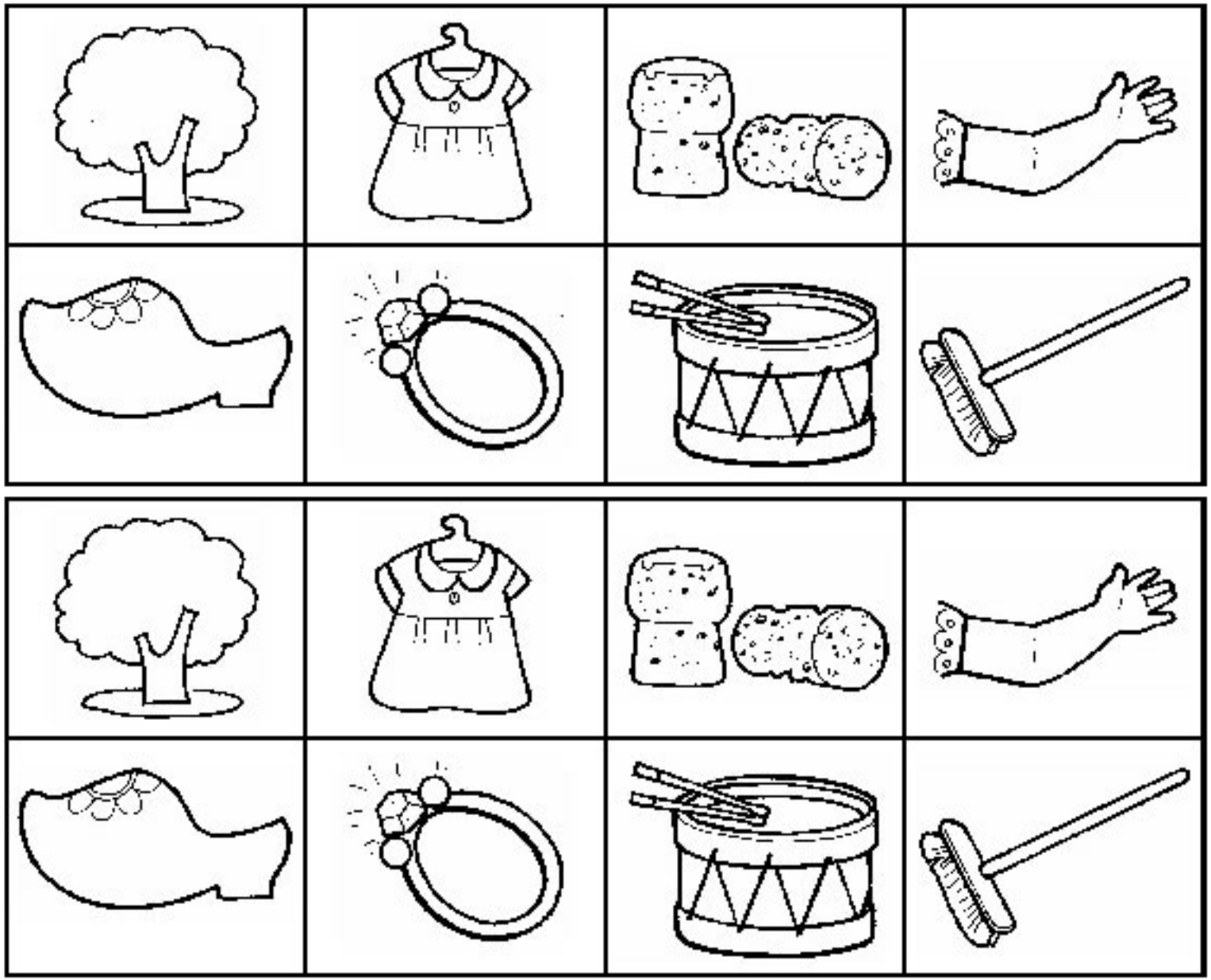
Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Reconnaître auditivement un son, notion de syllabe.
Consigne: Colorie la case pour indiquer dans quelle syllabe tu entends [b].
Tu pourras ensuite colorier les dessins.

Dessins à découper pour l'exercice suivant.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître un son.
Consigne: Classe et colle les images suivant la place du son "b".

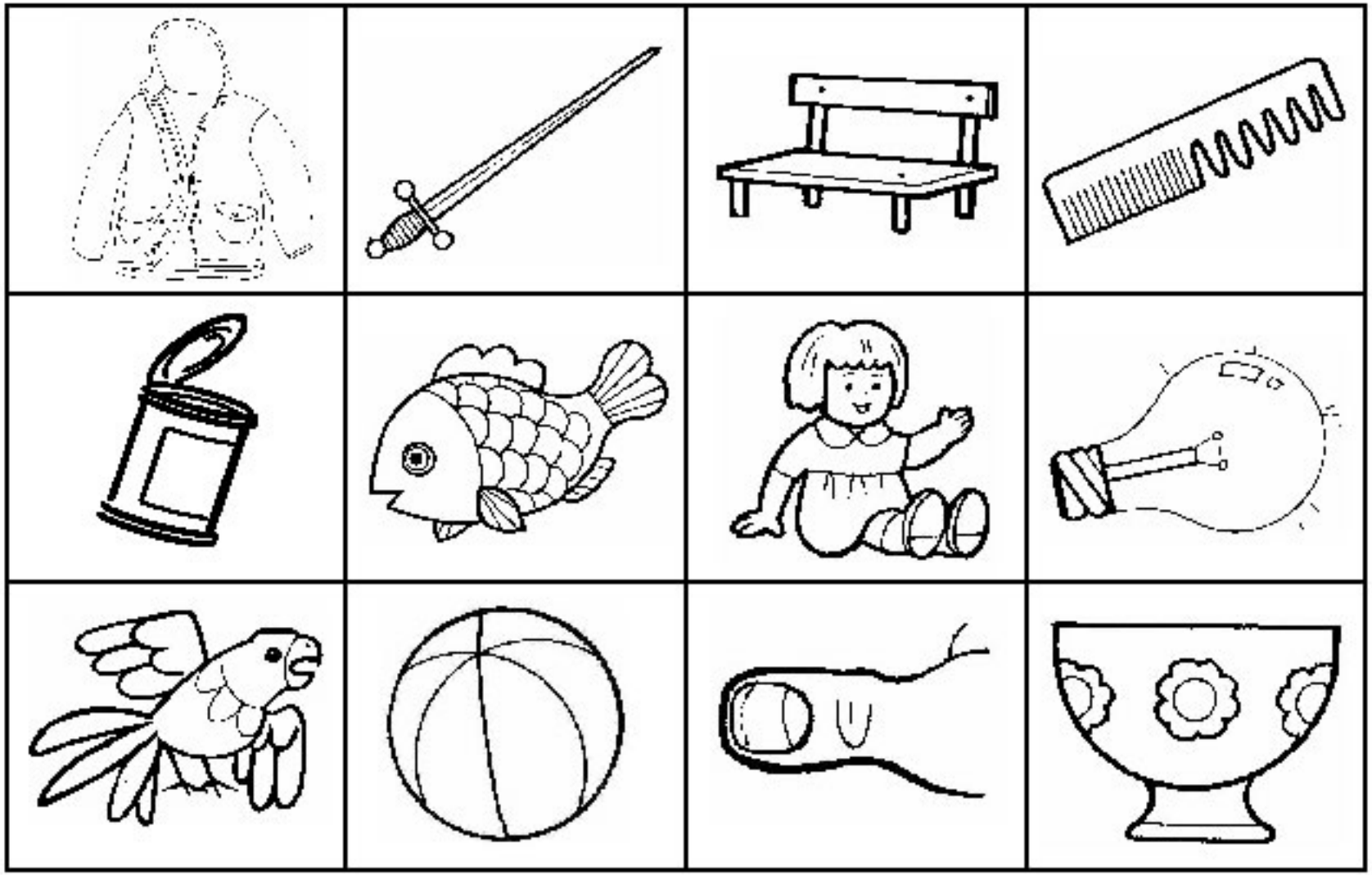
Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimantion auditive.
Consigne: Crée ta maison du [p] en collant des dessins que tu auras choisis à la page suivante.

Maison du [p]

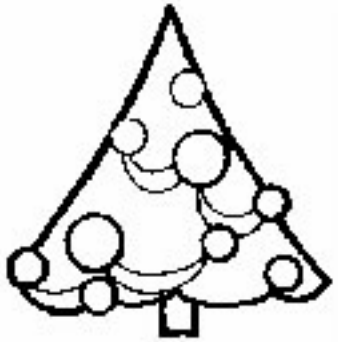
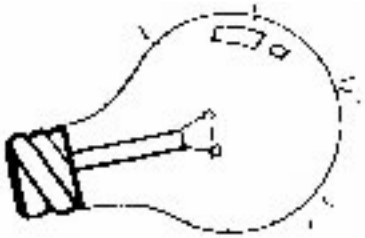
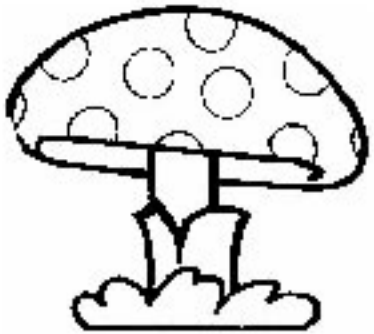
Dessins à utiliser pour l'exercice précédent (attention, il y a des intrus),



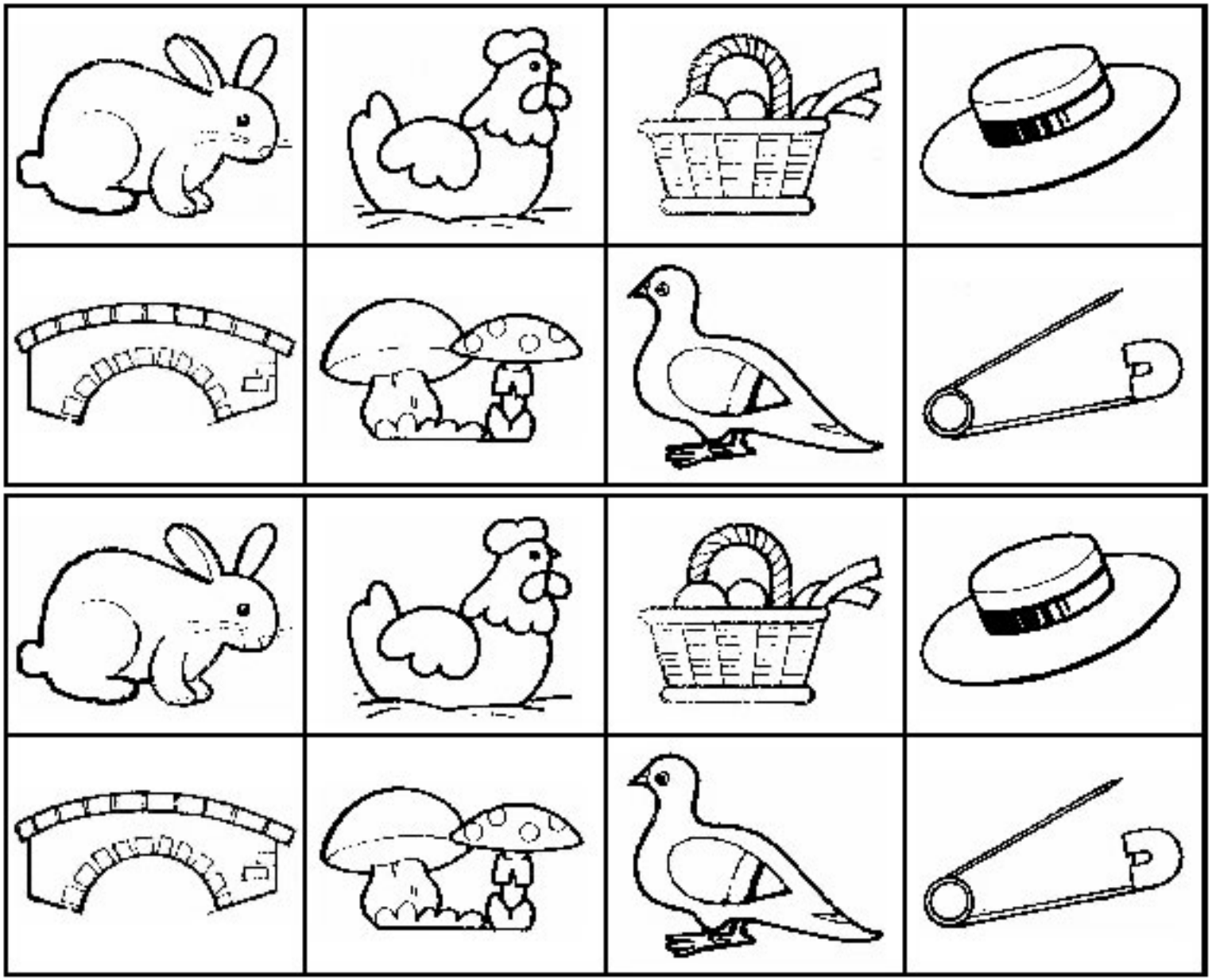
Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître auditivement un son, notion de syllabe.
Consigne: Colorie la case pour indiquer dans quelle syllabe tu entends [p].
Tu pourras ensuite les colorier.

Dessins à découper pour l'exercice suivant.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître un son.
Consigne: Classe et colle les images suivant la place du son [p].

Date .....

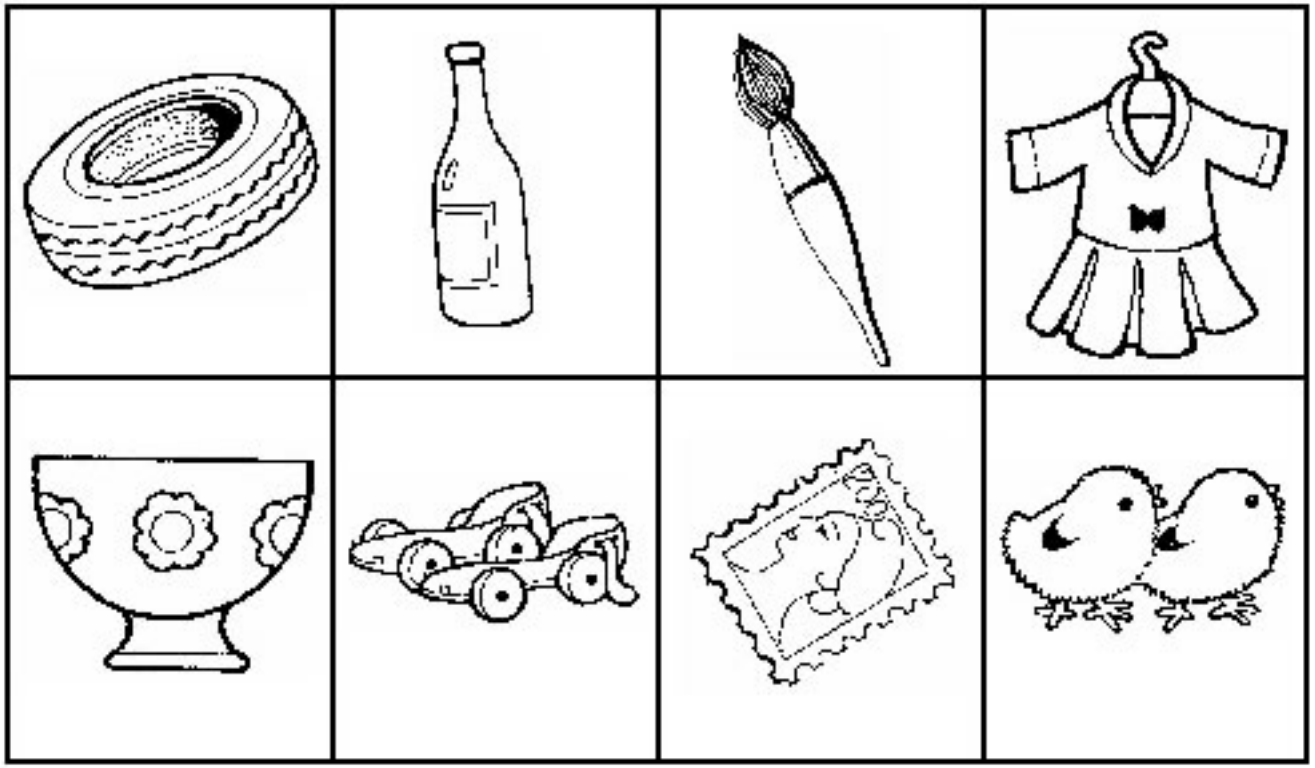
Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître un son.
Consigne: Colle des dessins dans les cases de a lige "b", si tu entends "b".
Colle des dessins dans les cases de la ligne "p", si tu entends "p".

[b]				
[p]				

Les dessins sont à la page suivante.

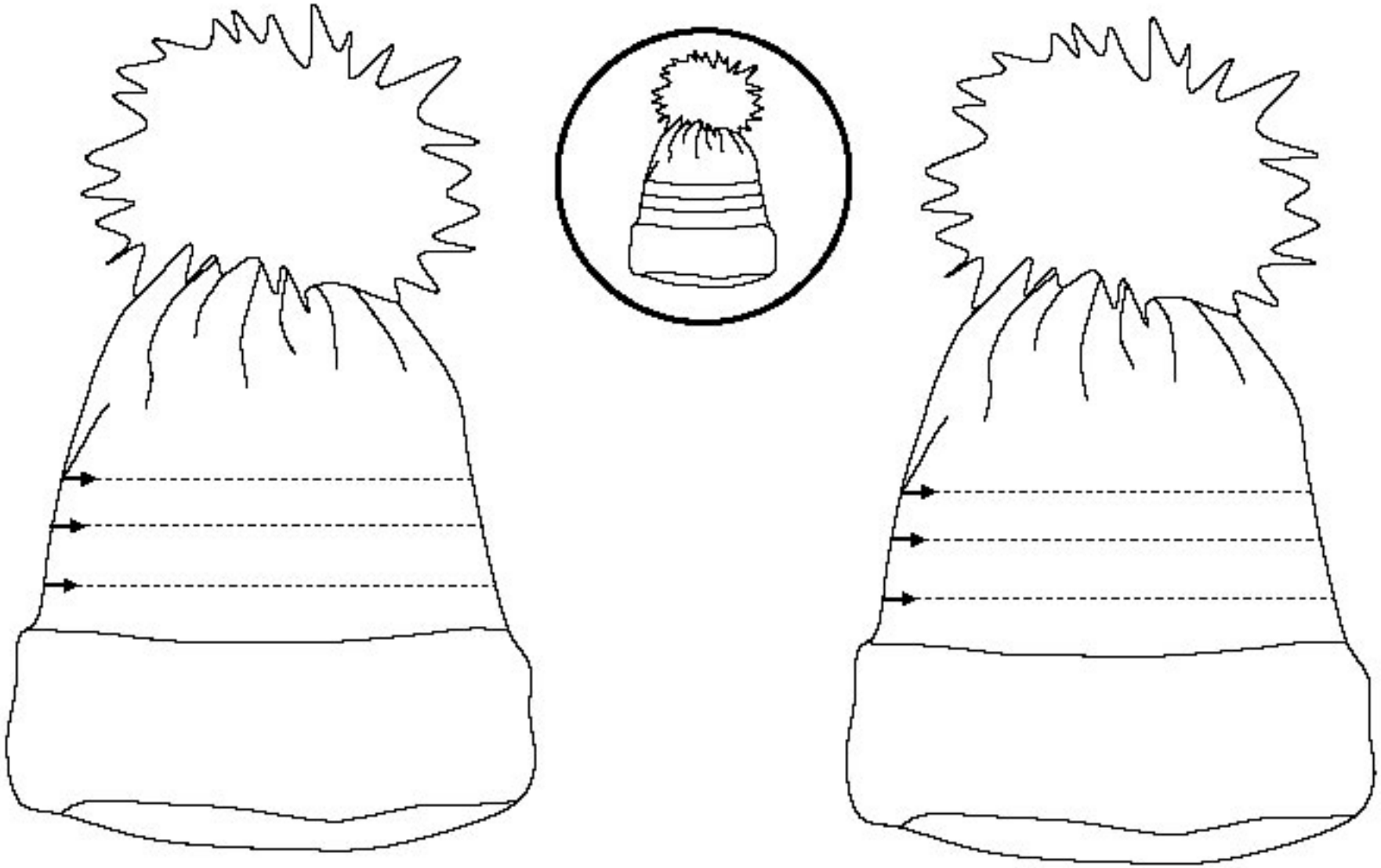
Dessins à découper pour l'exercice précédent.



Date .....

Mon prénom .....

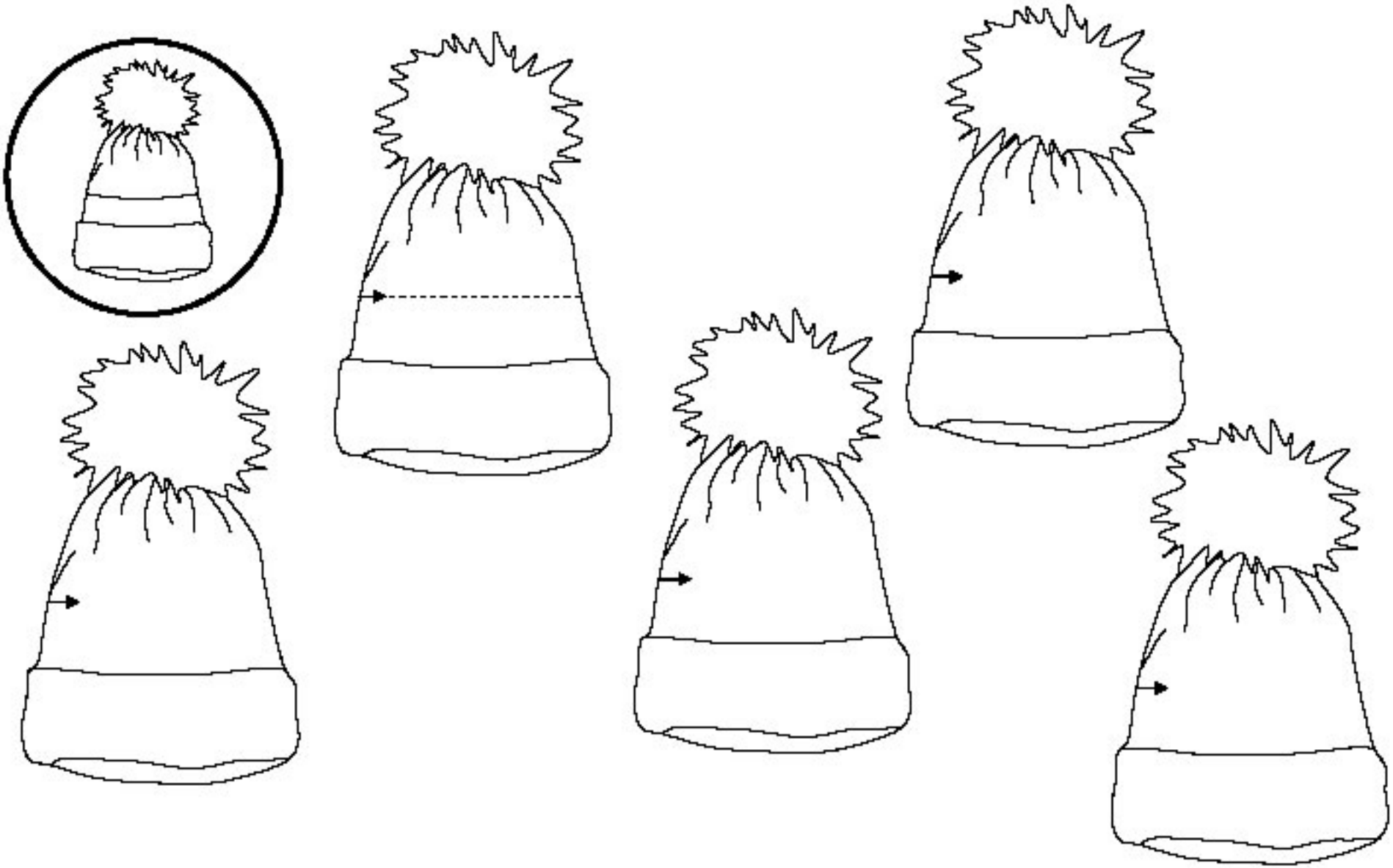
Objectif: Le trait horizontal avec point de départ et d'arrivée.
Consigne: A partir de la flêche, trace un trait horizontal en suivant les pointillés, comme sur le modèle.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Le trait horizontal avec point de départ et d'arrivée.
Consigne: A partir de la flêche, trace un trait horizontal comme sur le modèle, sans dépasser le bord du bonet.

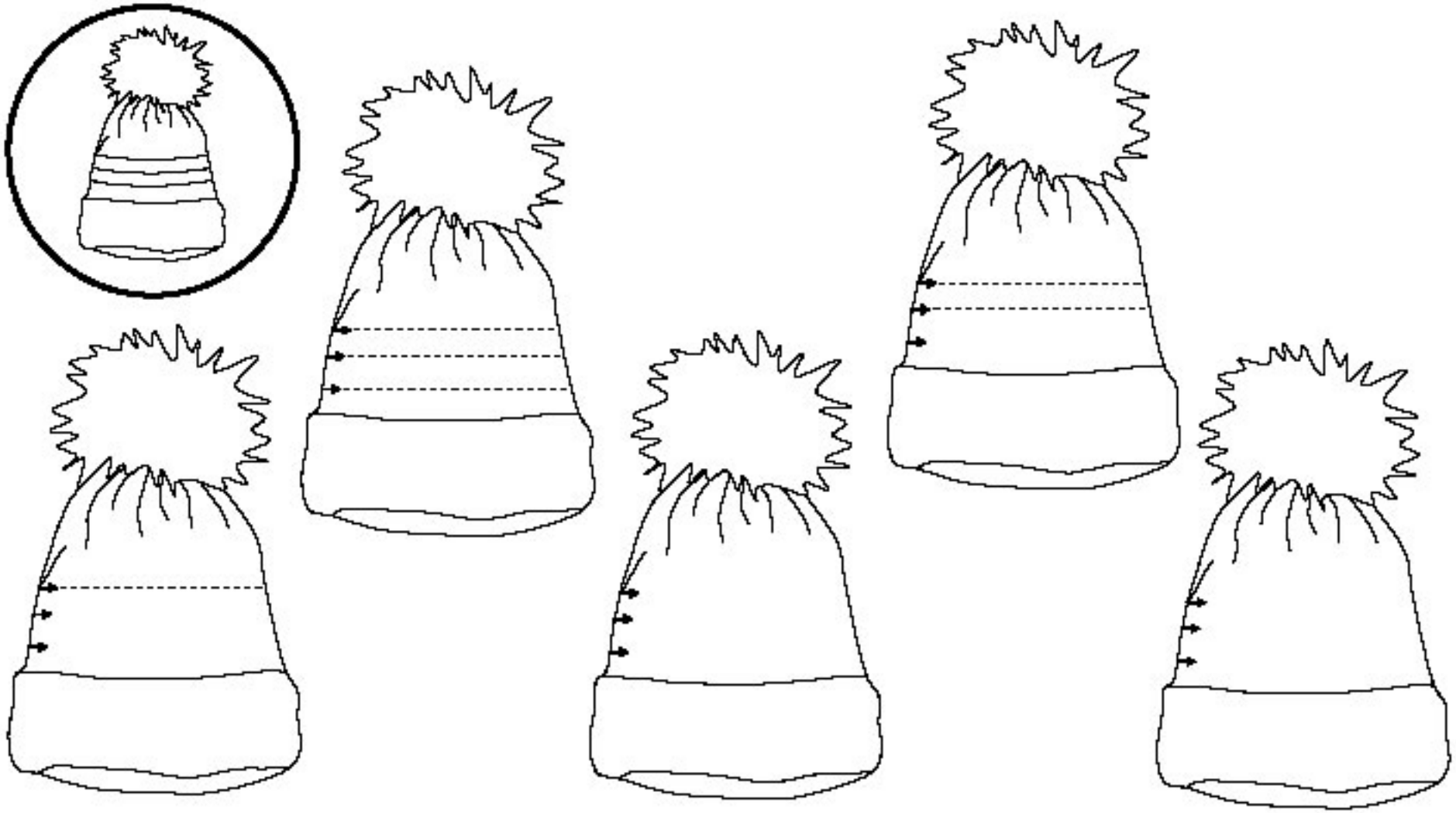


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

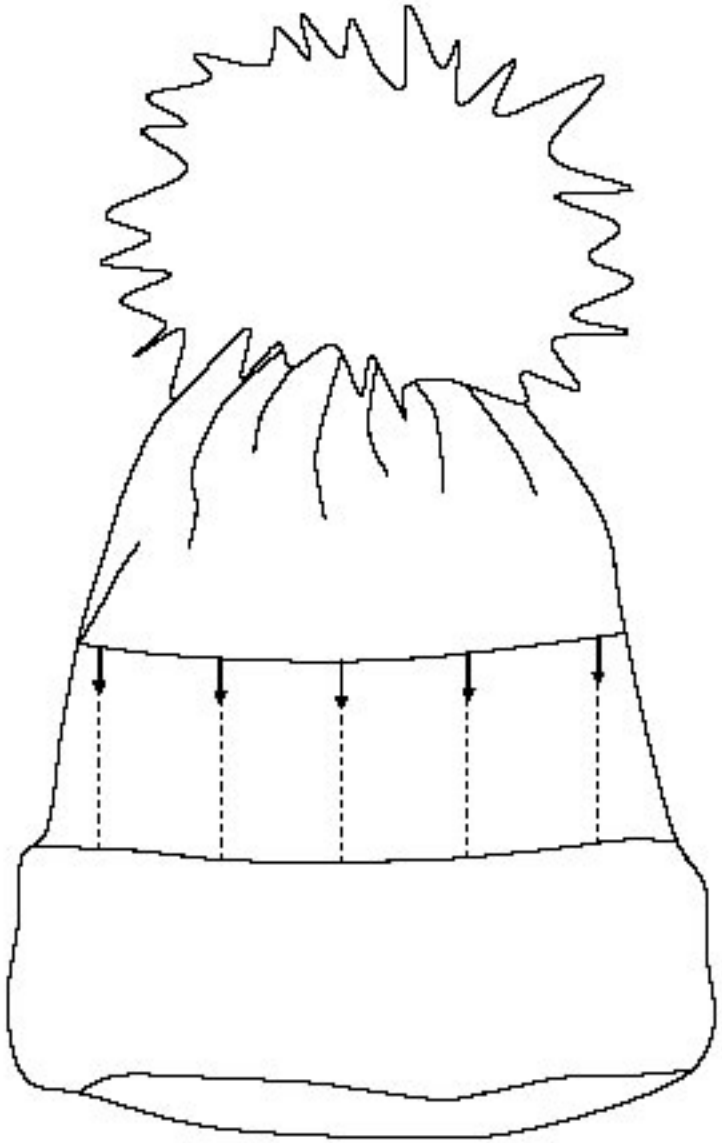
Objectif: Le trait horizontal avec point de départ et d'arrivée.
Consigne: A partir de la flêche, trace un trait horizontal comme sur le modèle, sans dépasser le bord du bonnet.

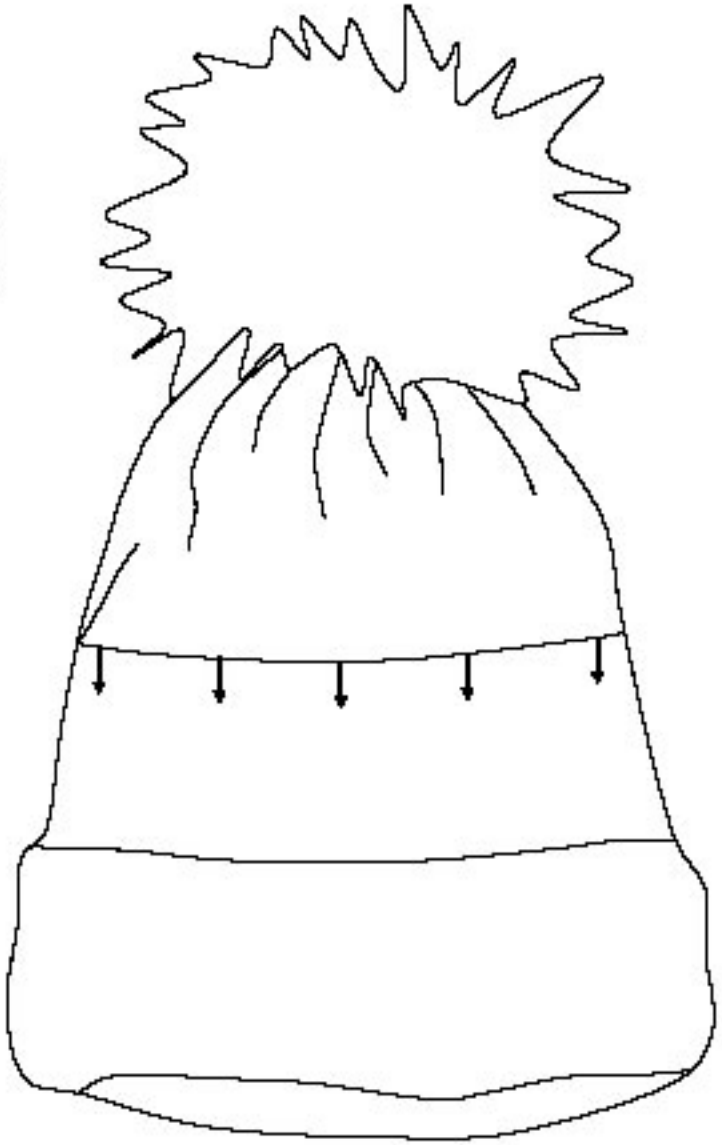


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Le trait vertical avec point de départ et d'arrivée.
Consigne: A partir de la flêche, trace un trait vertical comme sur le modèle sans dépasser le bord du bonnet.



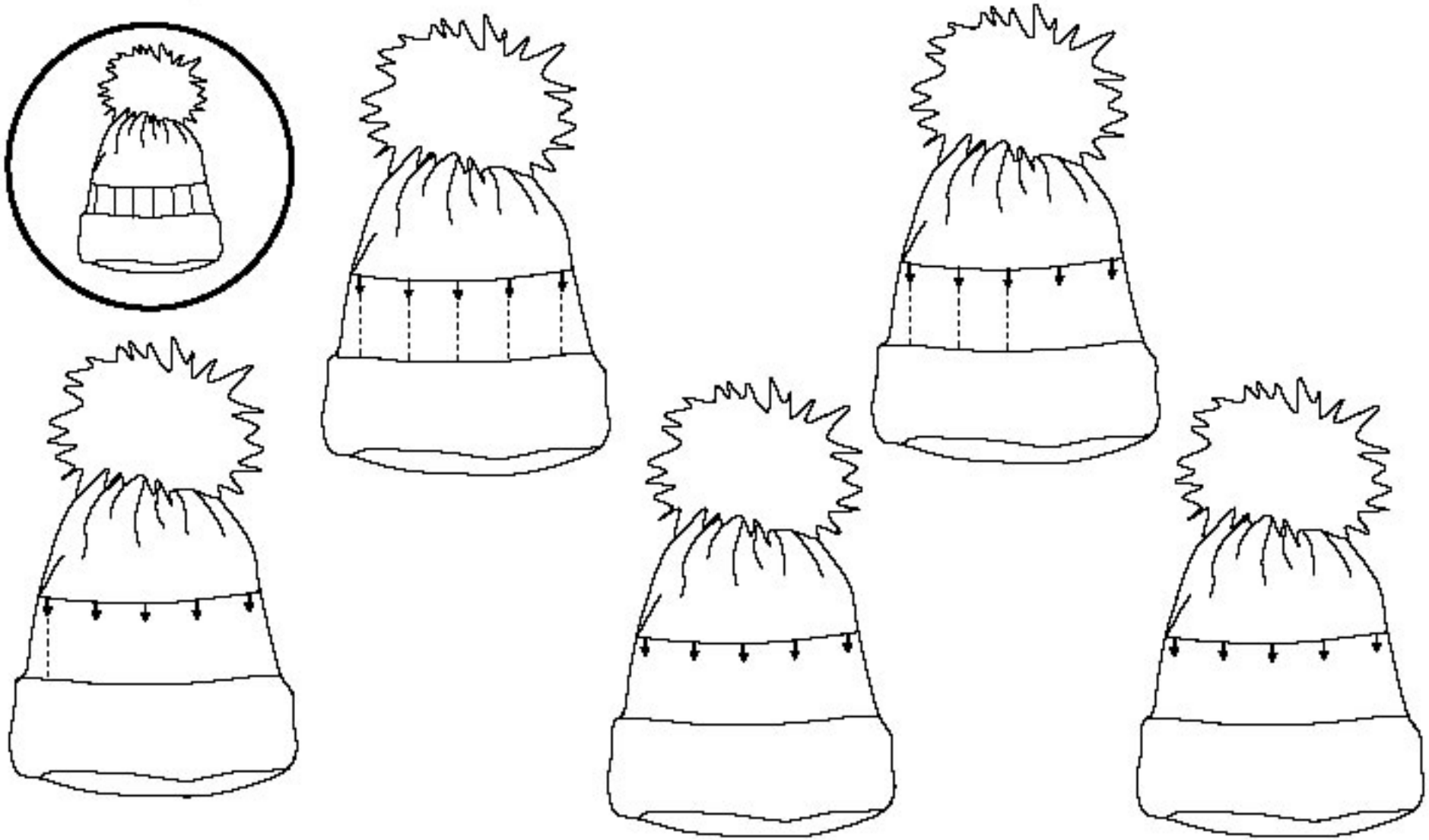


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Le trait vertical avec point de départ et d'arrivée.
Consigne: A partir de la flêche, trace un trait vertical comme sur le modèle, sans dépasser le bord du bonnet.

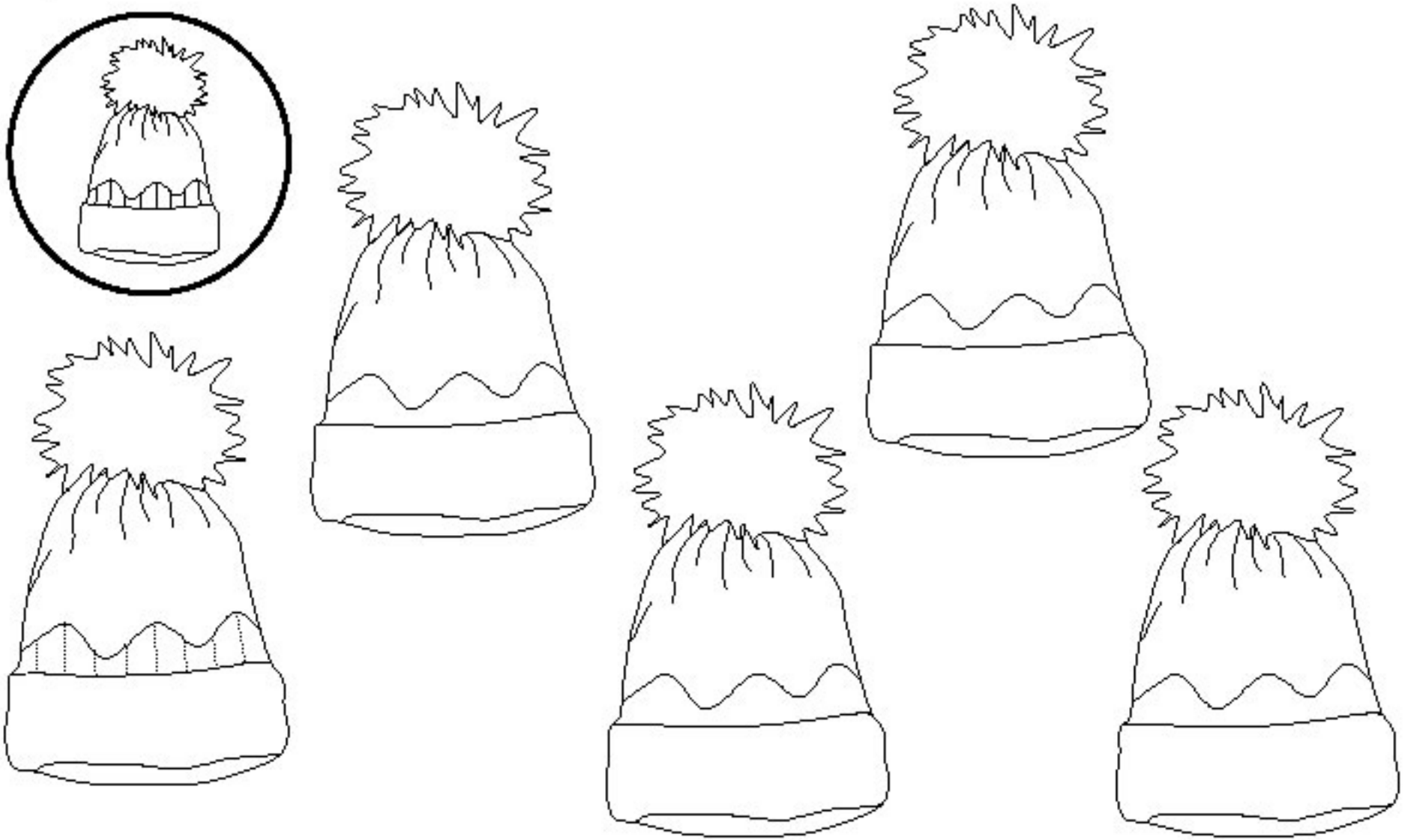


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Le trait vertical avec point de départ et d'arrivée.
Consigne: Repasse sur les pointillés, puis trace des traits verticaux sur chaque bonnet, comme sur le modèle.

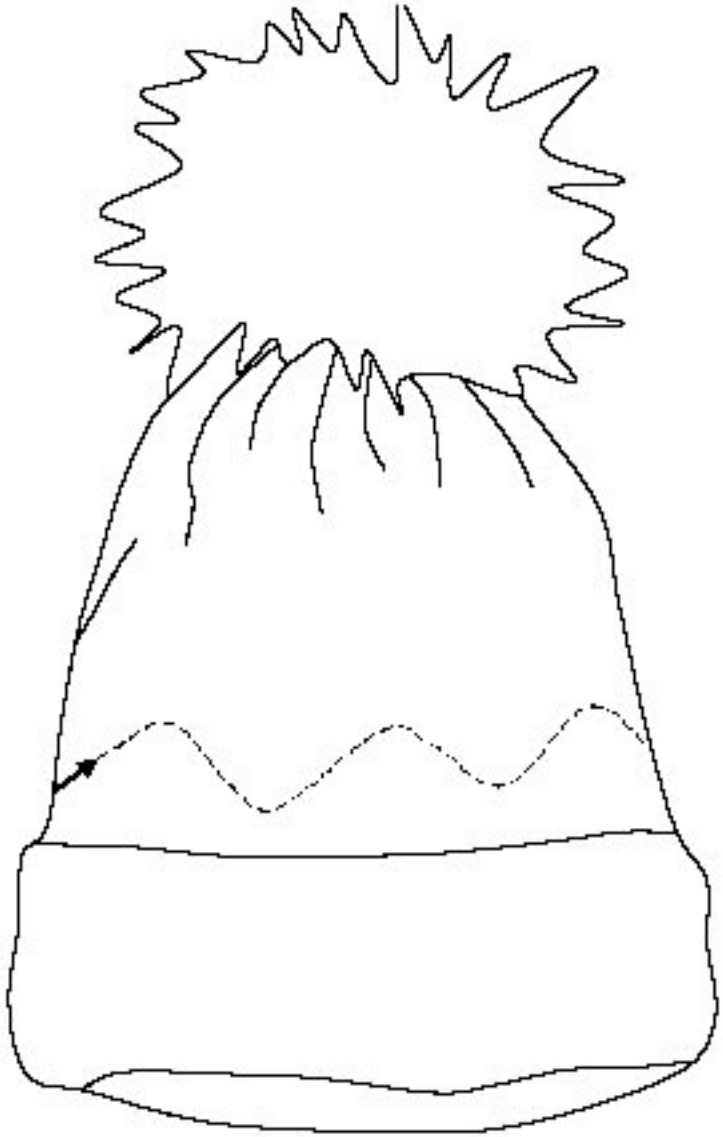


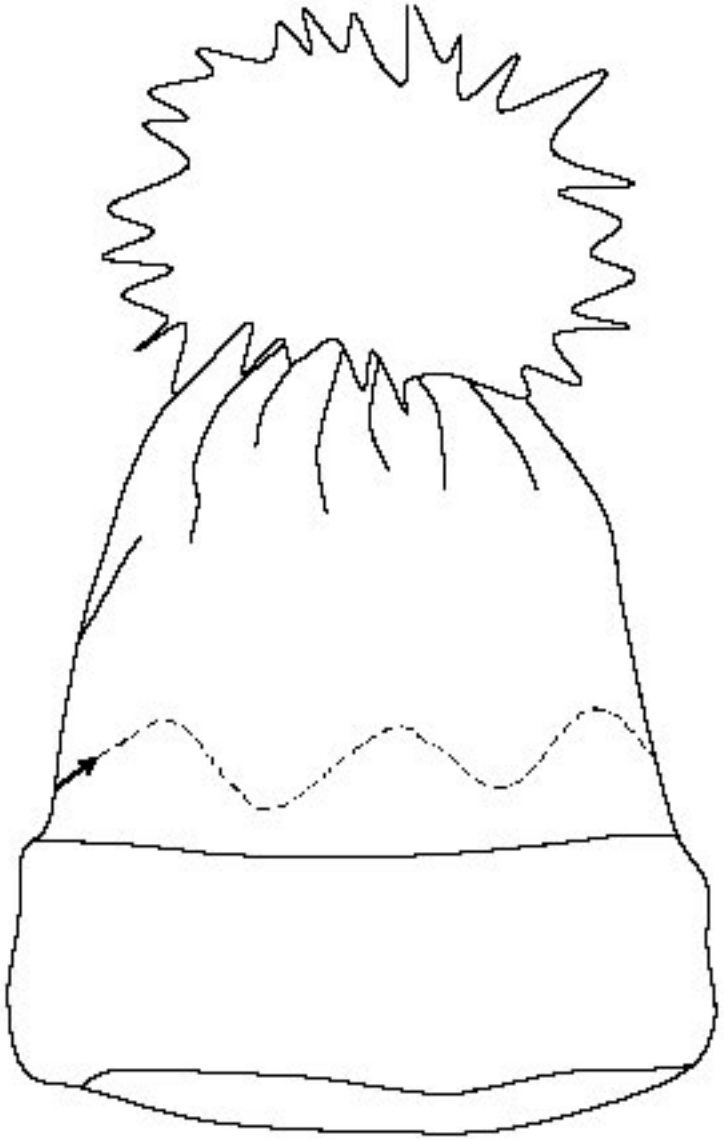
Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: La vague.
Consigne: A partir de la flêche, repasse sur les pointillés pour dessiner une vague.



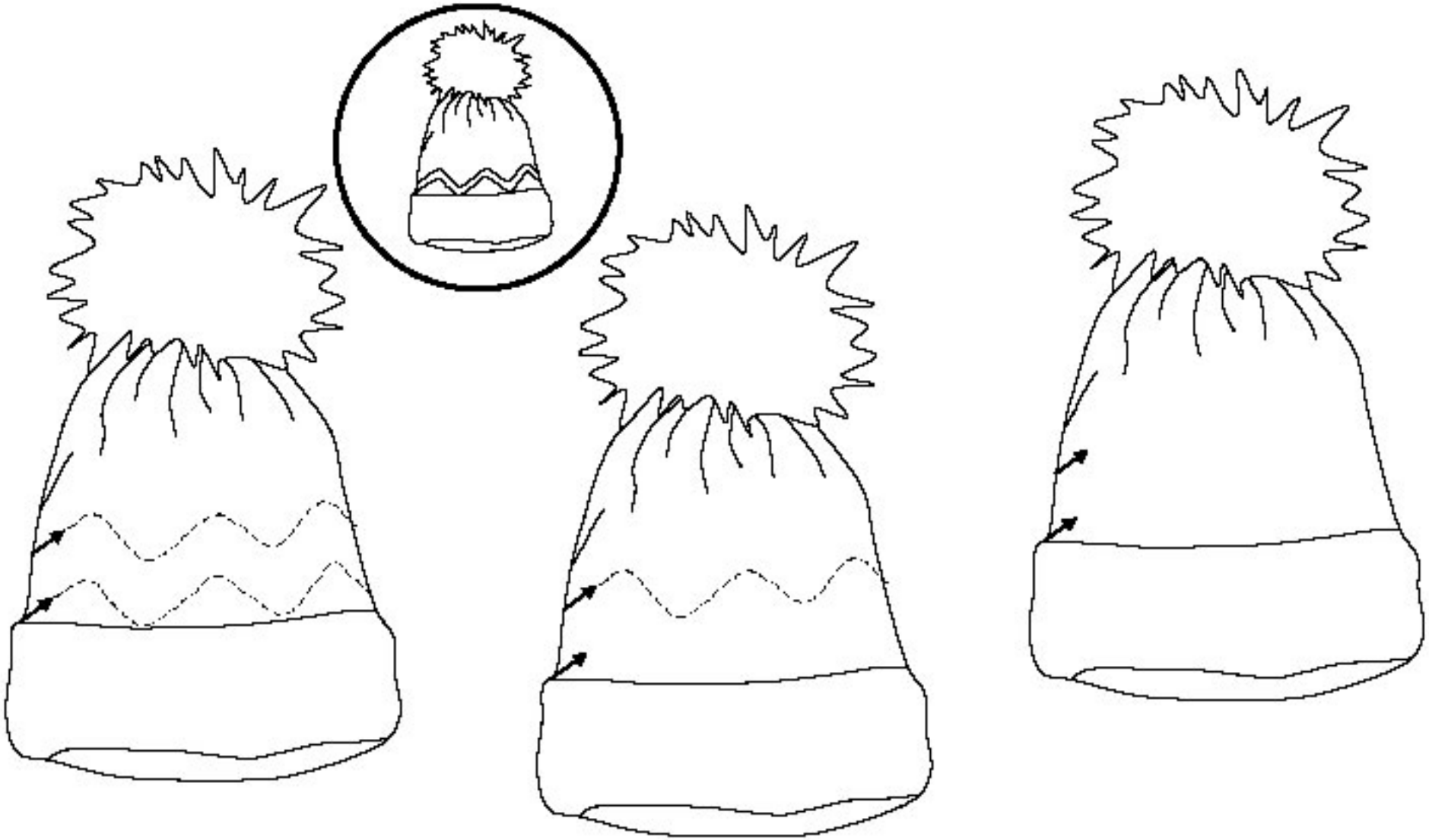


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Les vagues avec point de départ et d'arrivée.
Consigne: A partir de la flèche, repasse sur les pointillés puis trace des vagues sur les deux autres bonnets.

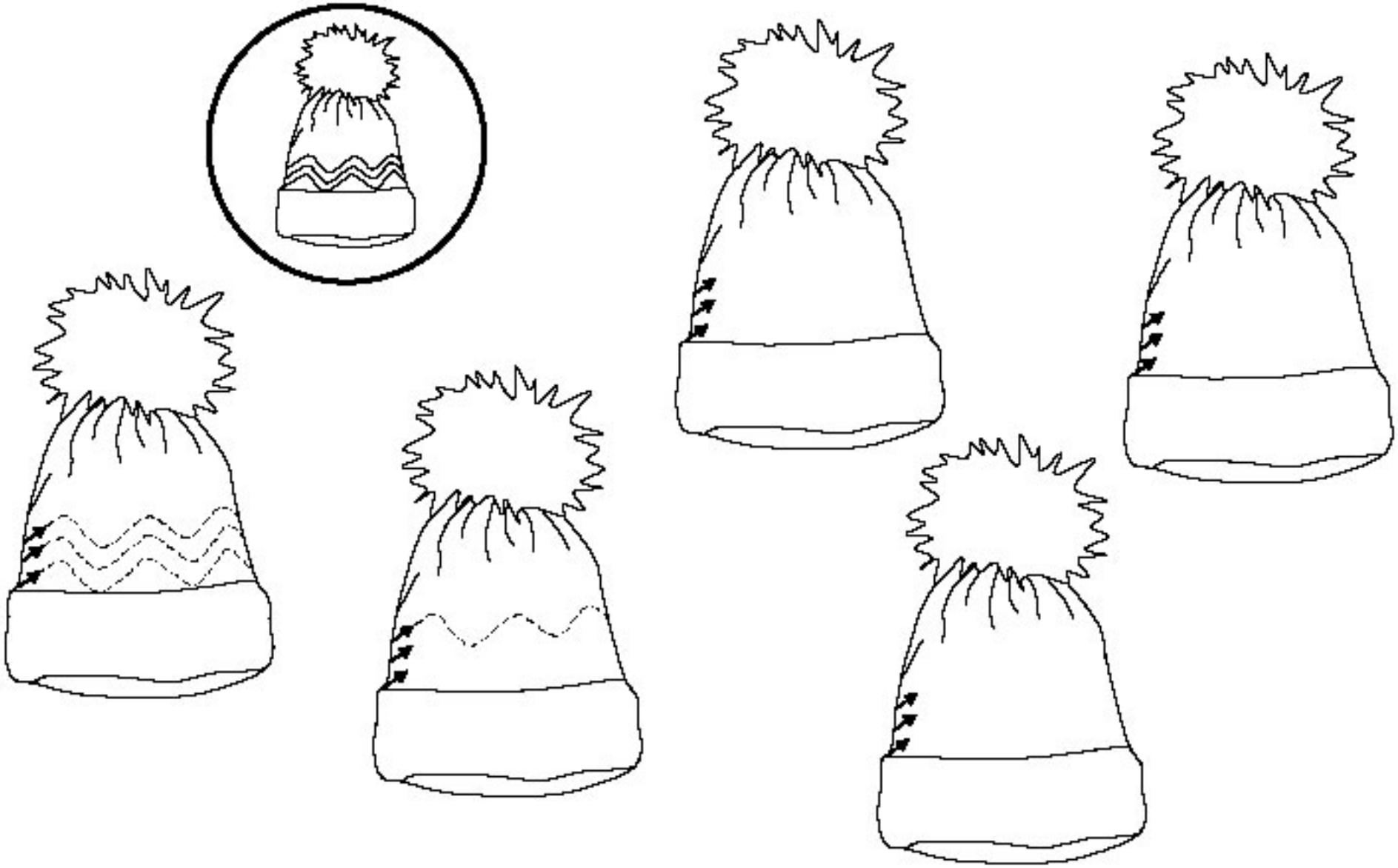


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Les vagues avec point de départ et d'arrivée.
Consigne: A partir de la flèche, repasse sur les pointillés puis trace des vagues sur les autres bonnets.

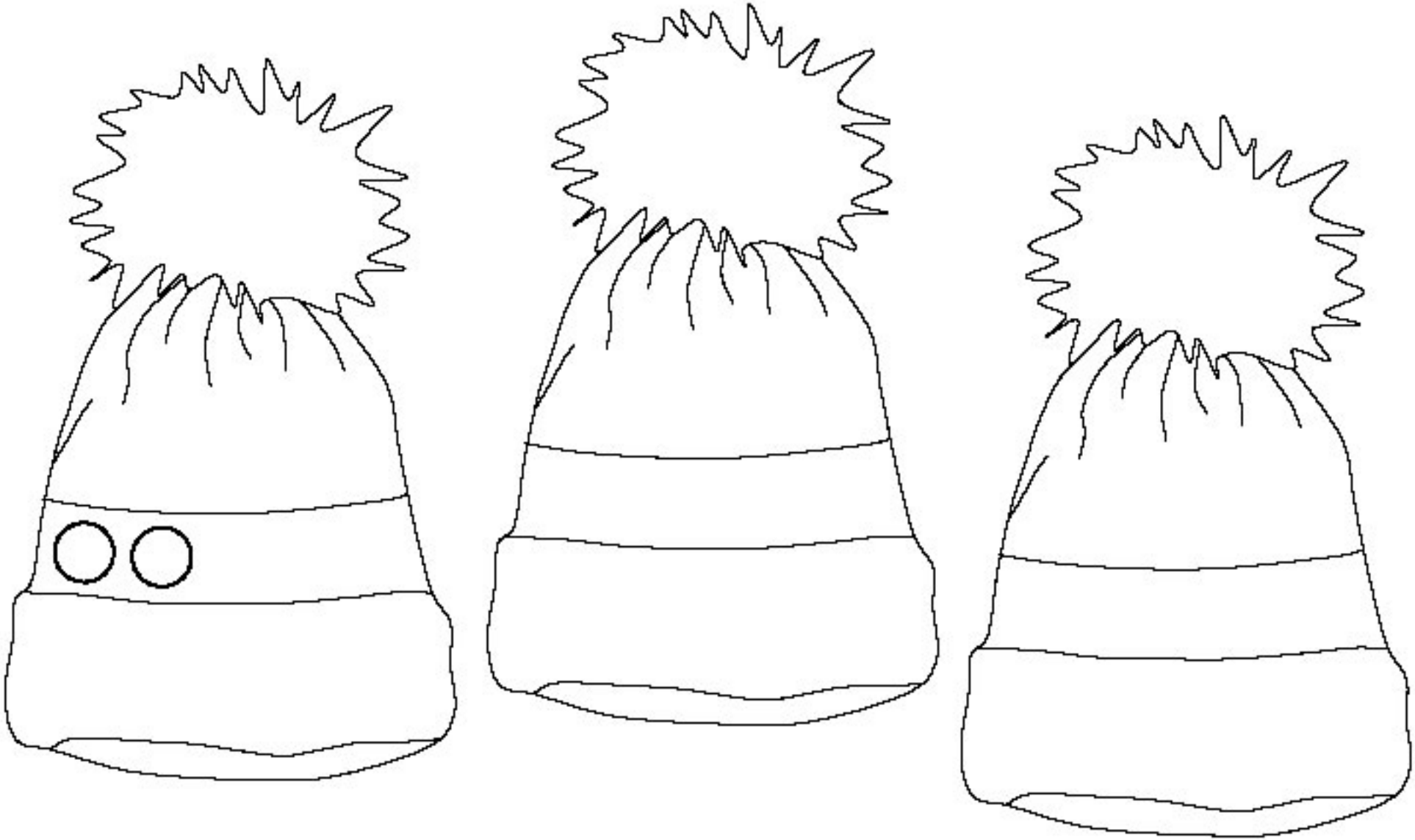


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Le rond.
Consigne: Continue les ronds sur le premier bonnet puis dessines-en sur chaque bande des autres bonnets.

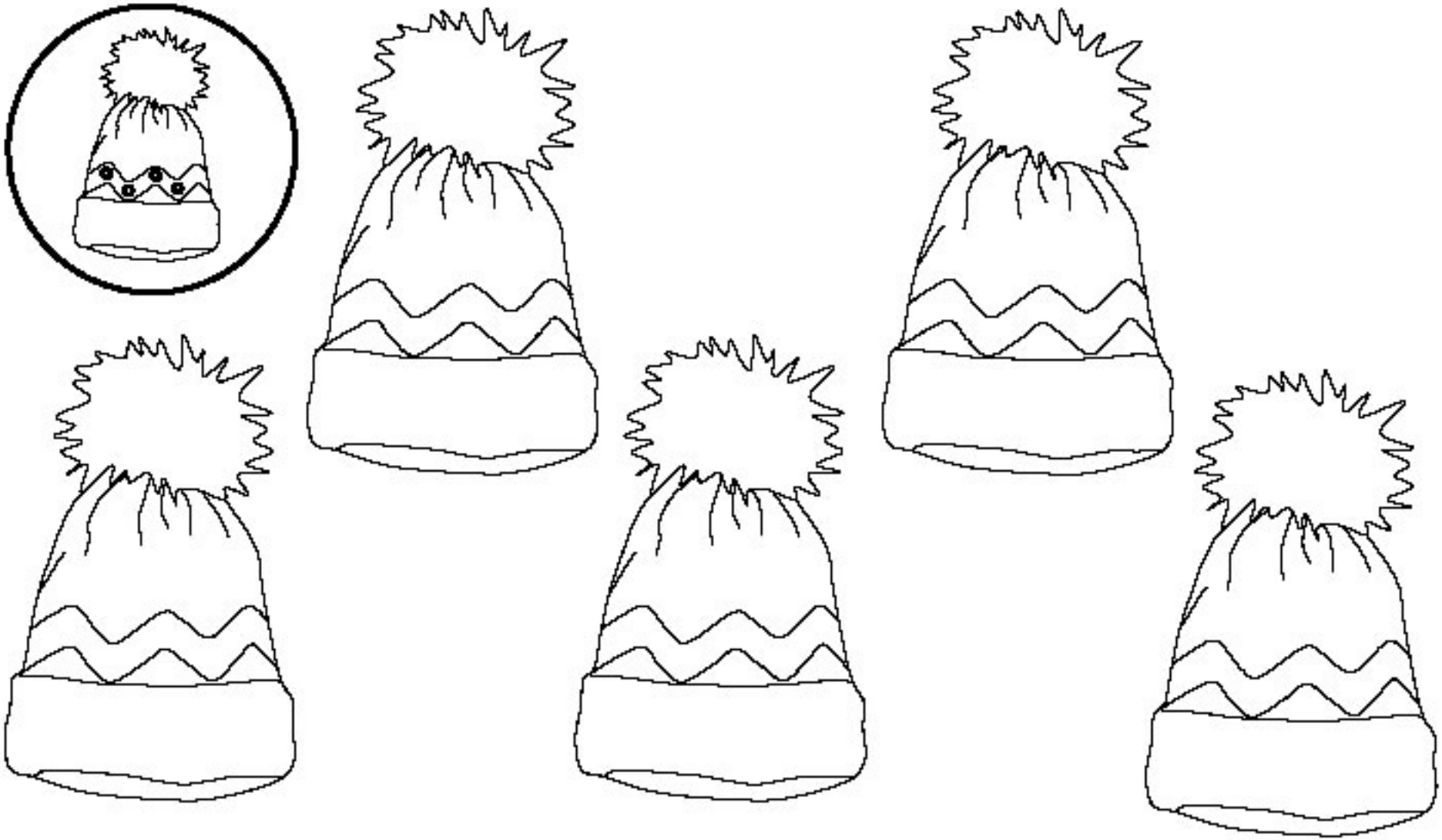


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Le rond.
Consigne: Dessine des ronds sur les bonnets suivant le modèle.

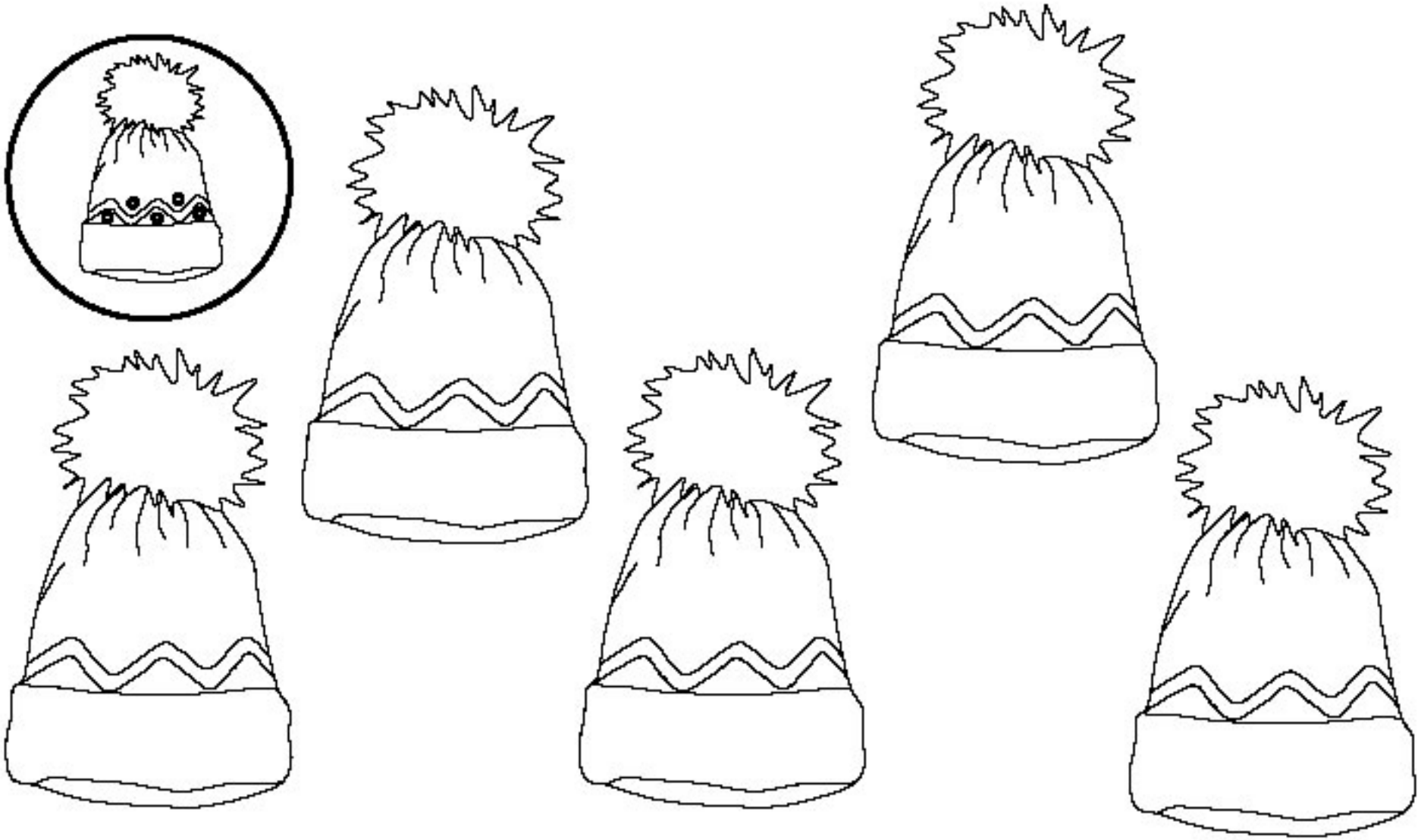


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Le rond.
Consigne: Dessine des ronds sur les bonnets suivant le modèle.

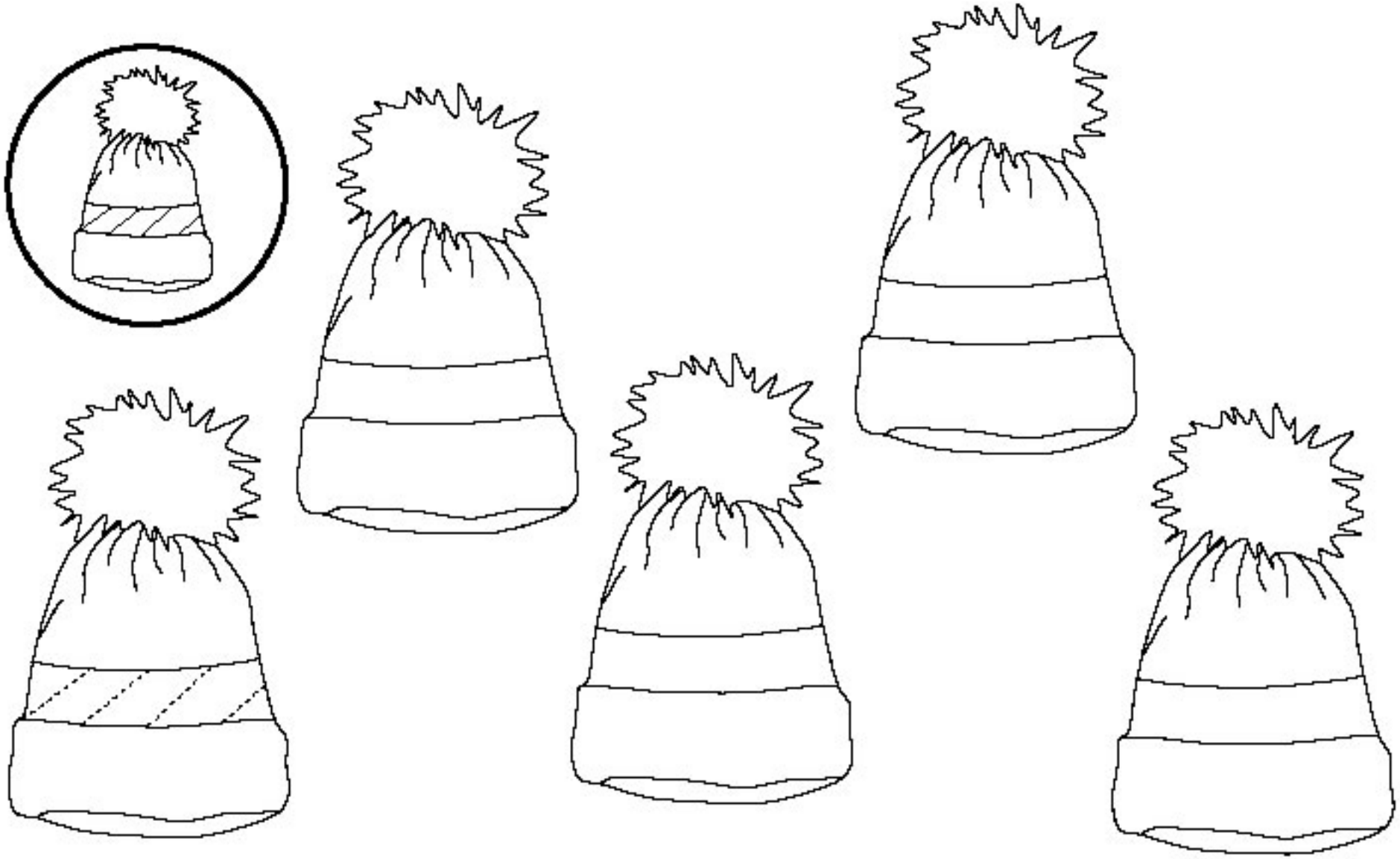


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

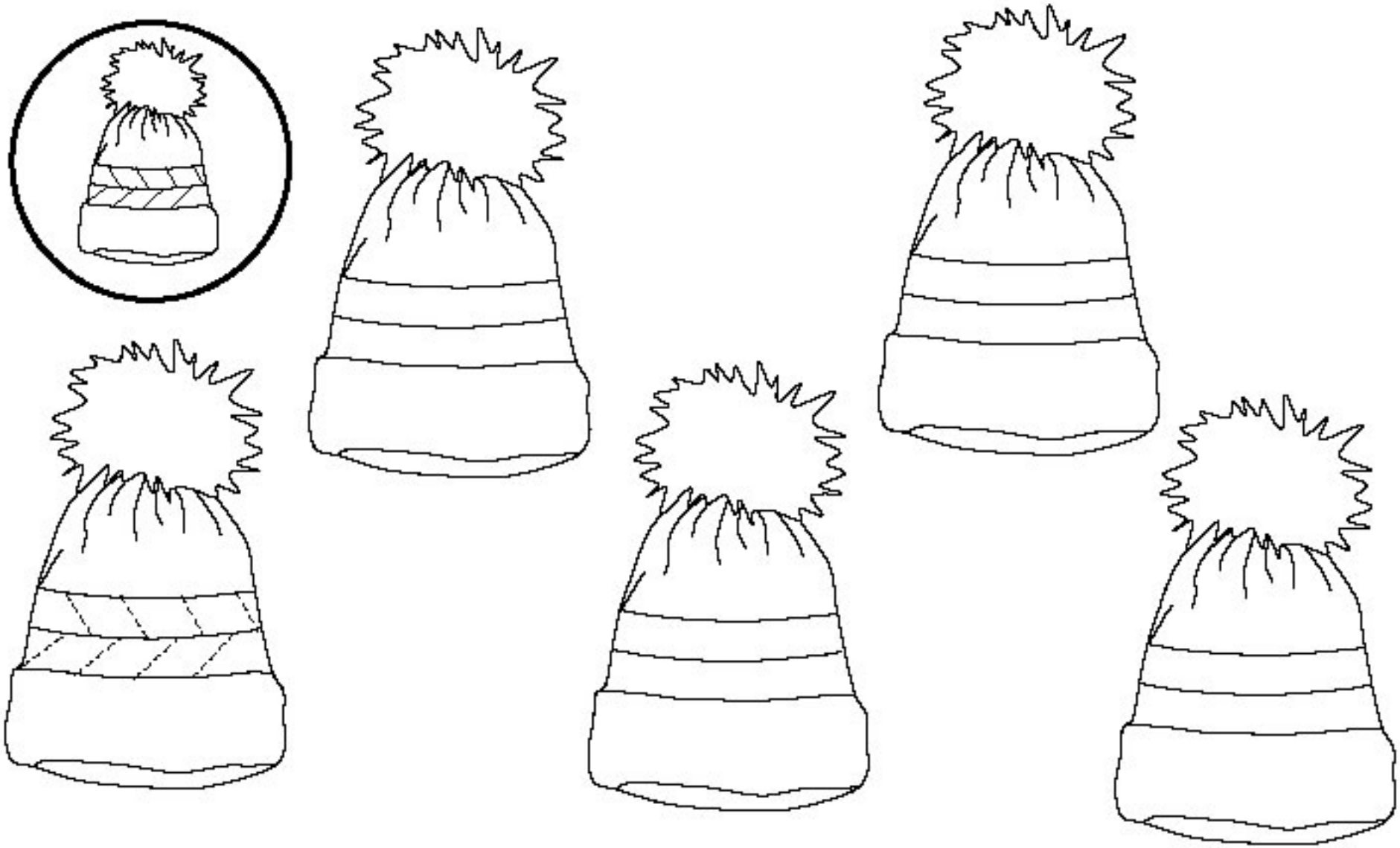
Objectif: Le trait oblique avec point de départ et d'arrivée.
Consigne: Repasse sur les pointillées puis dessine des traits obliques sur les autres bonnets, suivant le modèle.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Le trait oblique avec point de départ et d'arrivée.
Consigne: Repasse sur les pointilllés puis dessine des traits obliques sur les autres bonnets, suivant le modèle.

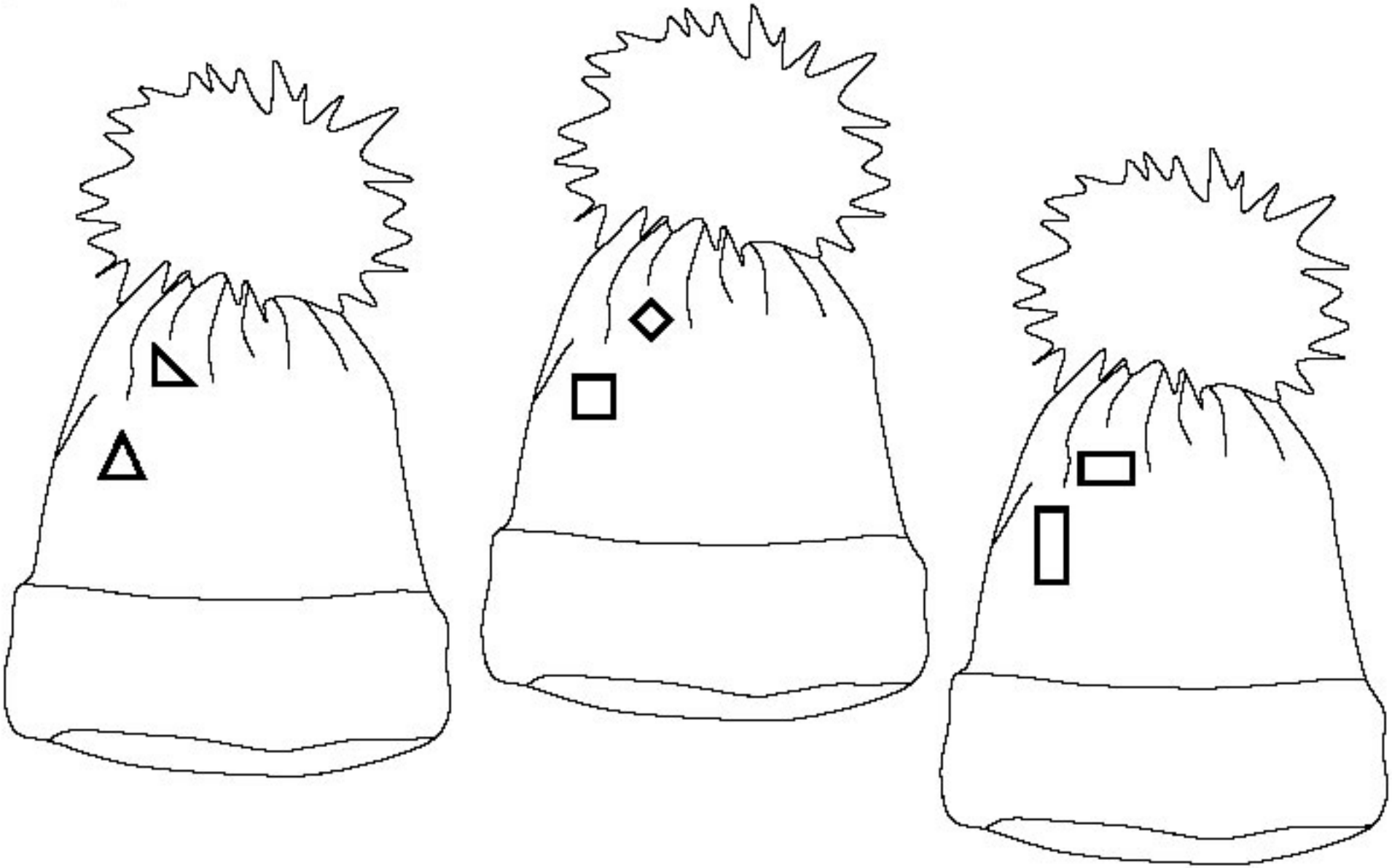


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Les formes géométriques.
Consigne: Sur chaque bonnet, continue de dessiner les formes géométriques modèles.



Multi'bonhomme

Règle du jeu

Ce jeu se joue avec le dé des chiffres ou des constellations,

4 joueurs au maximum.

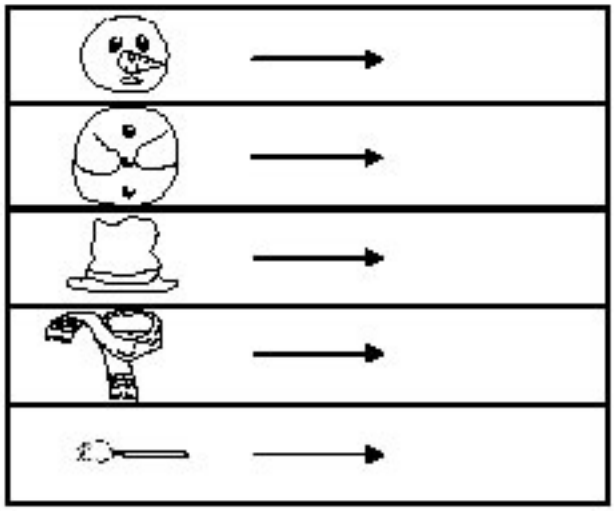
Chaque joueur a une planche de base.

****

1. **Découper les différents morceaux du bonhomme de neige , ses vêtements et les balais, puis les mélanger .**
2. **Le but du jeu est de reconstituer son bonhomme, de l'habiller avec un chapeau, une écharpe, et de lui donner un balai.**
3. **Chaque joueur , à son tour, va lancer le dé .**
4. **Chacun des morceaux correspond à un numéro choisi avant le début du jeu. (vous pouvez par exemple remplir l'un des deux tableaux ci-dessous.)**
5. **Si un joueur tombe sur le chiffre 6, soit il passe son tour soit il rejoue (c'est à vous de choisir en début de partie.)**

****

Le gagnant est le premier enfant qui a reconstitué son bonhomme de neige avec tous ses accessoires.



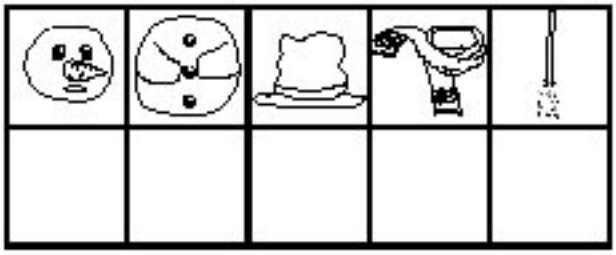
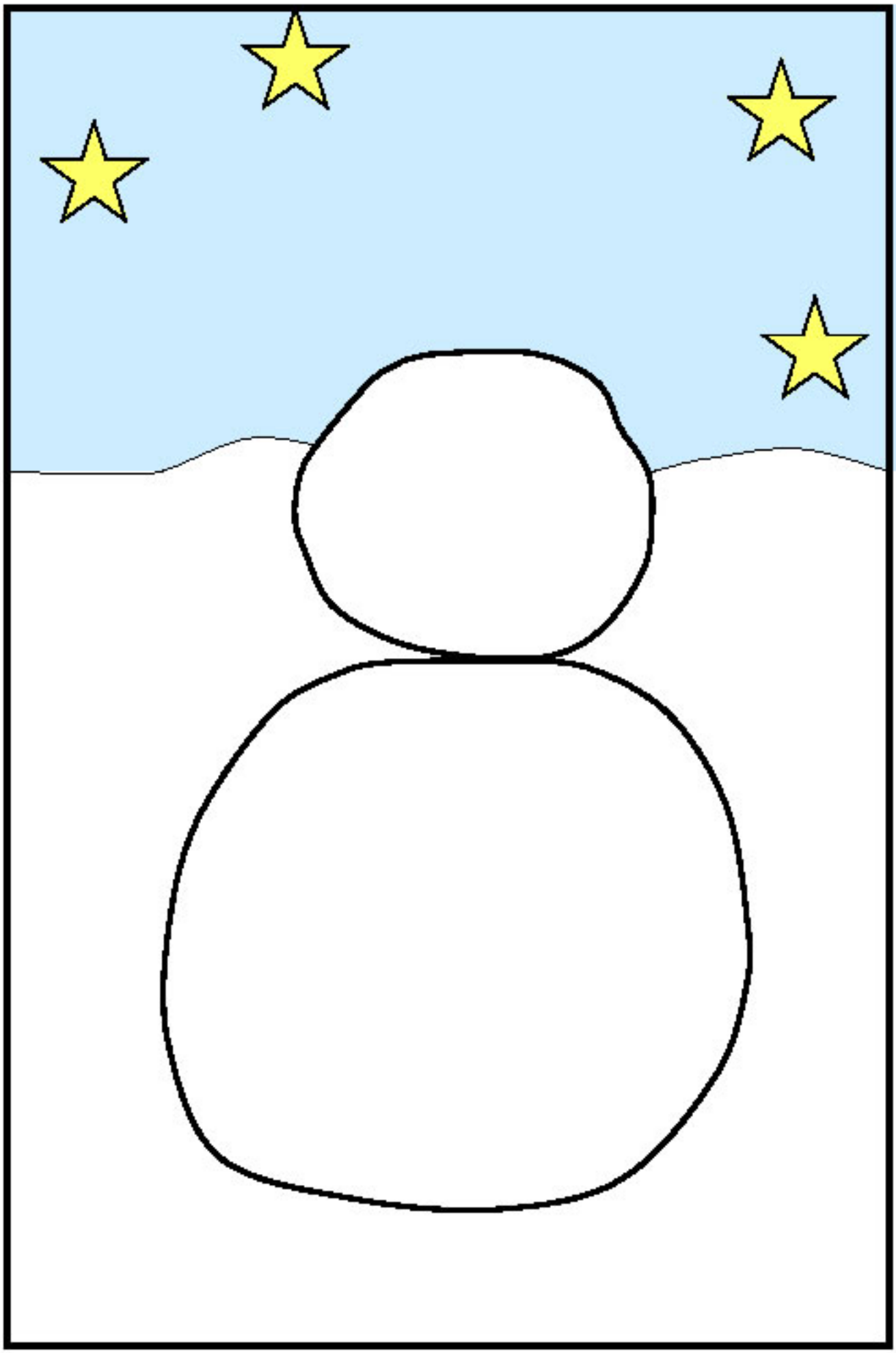
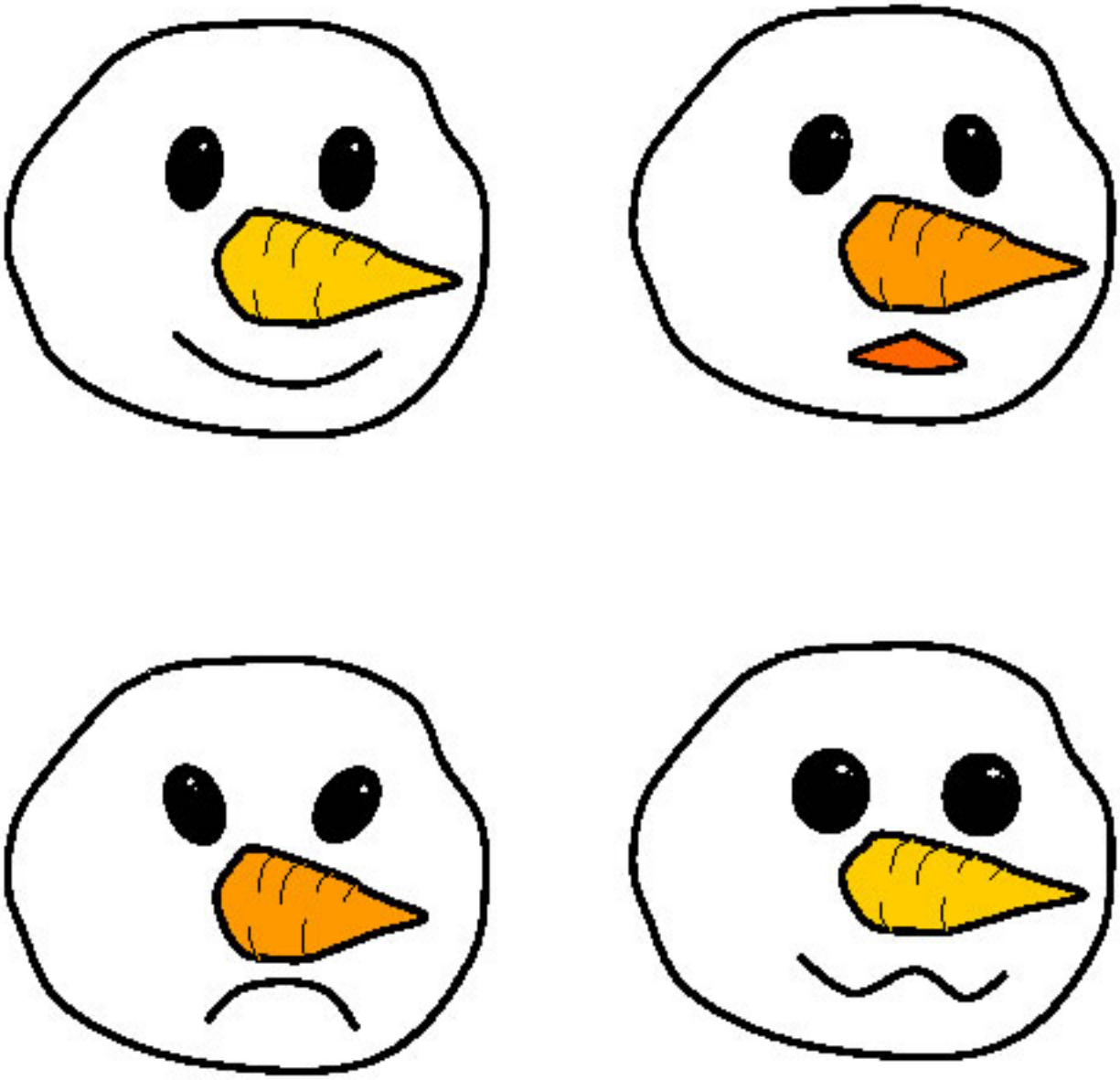


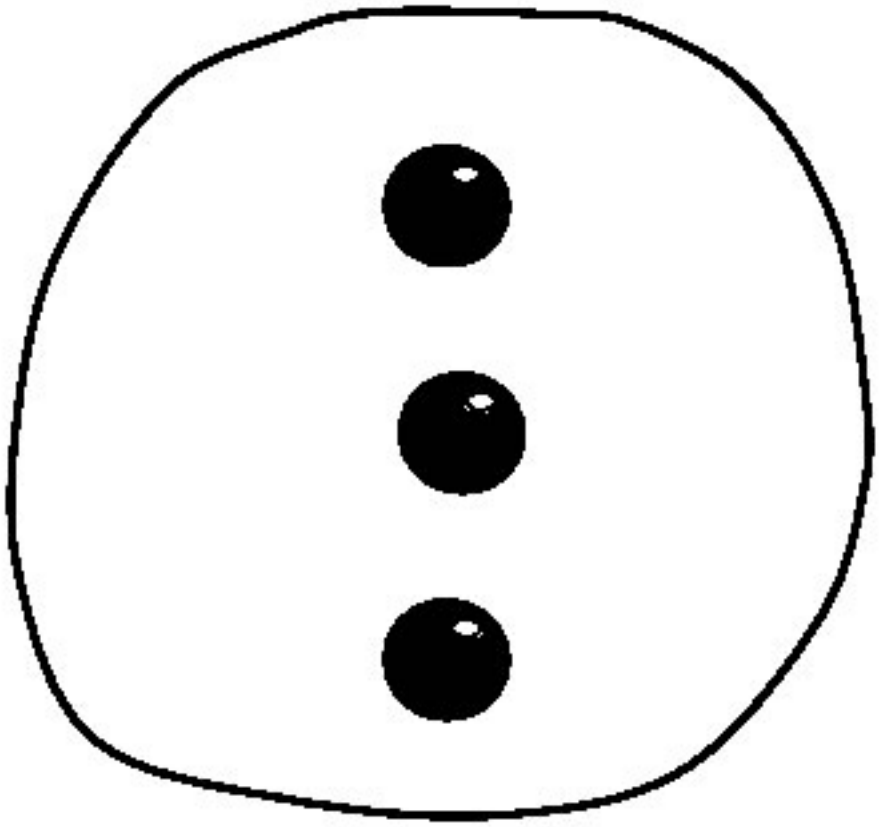
Planche de base à copier 4 fois.

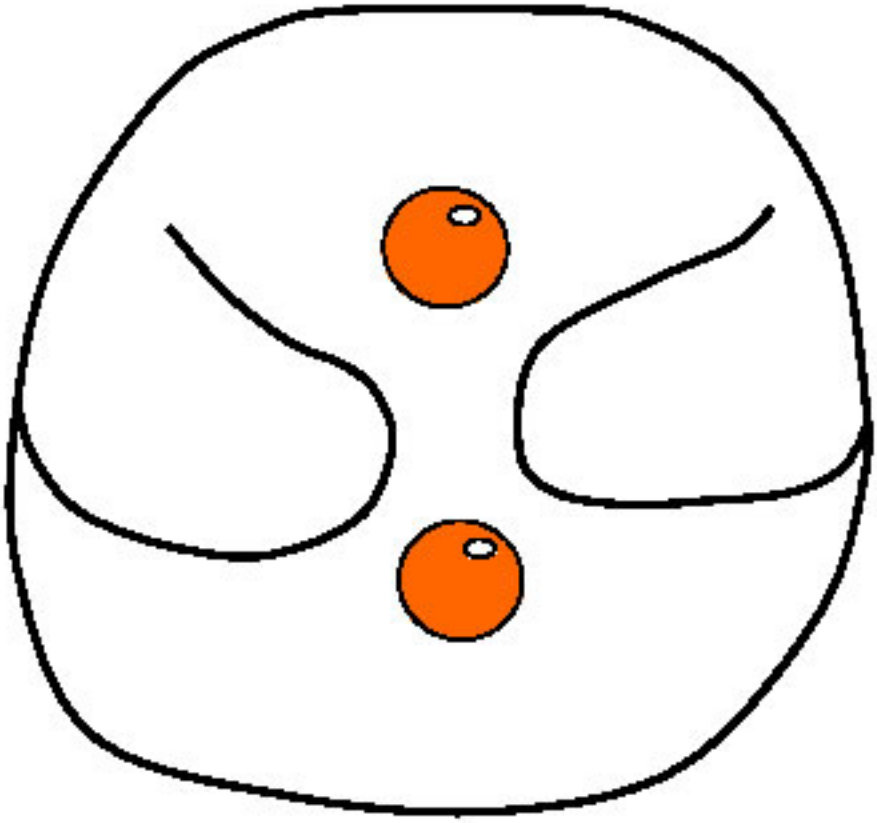


Têtes à découper

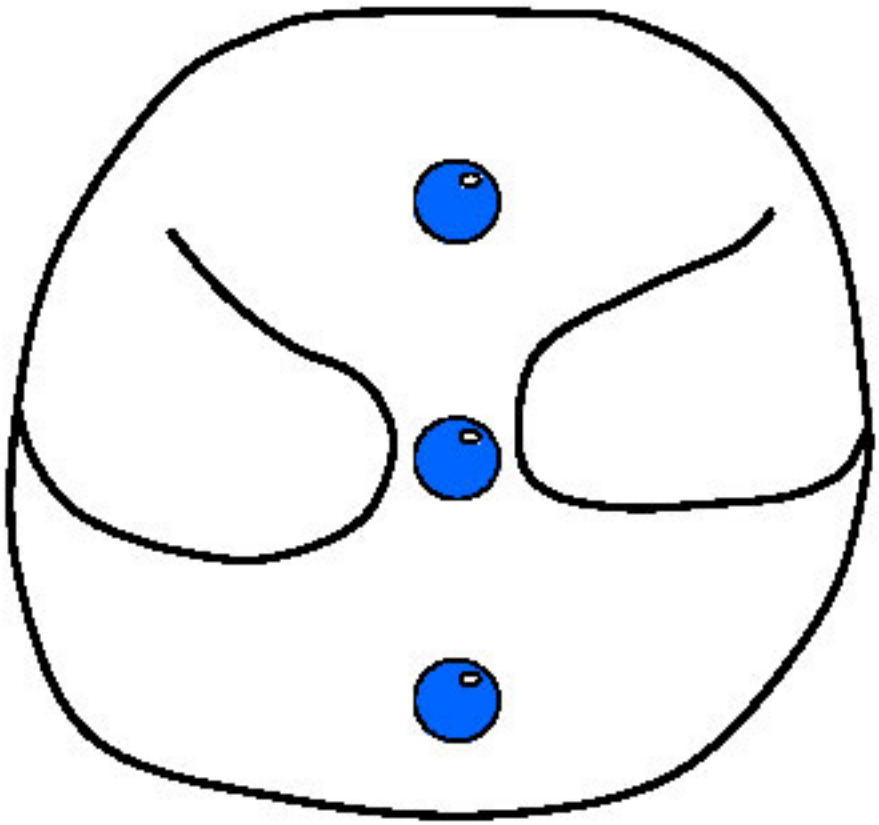


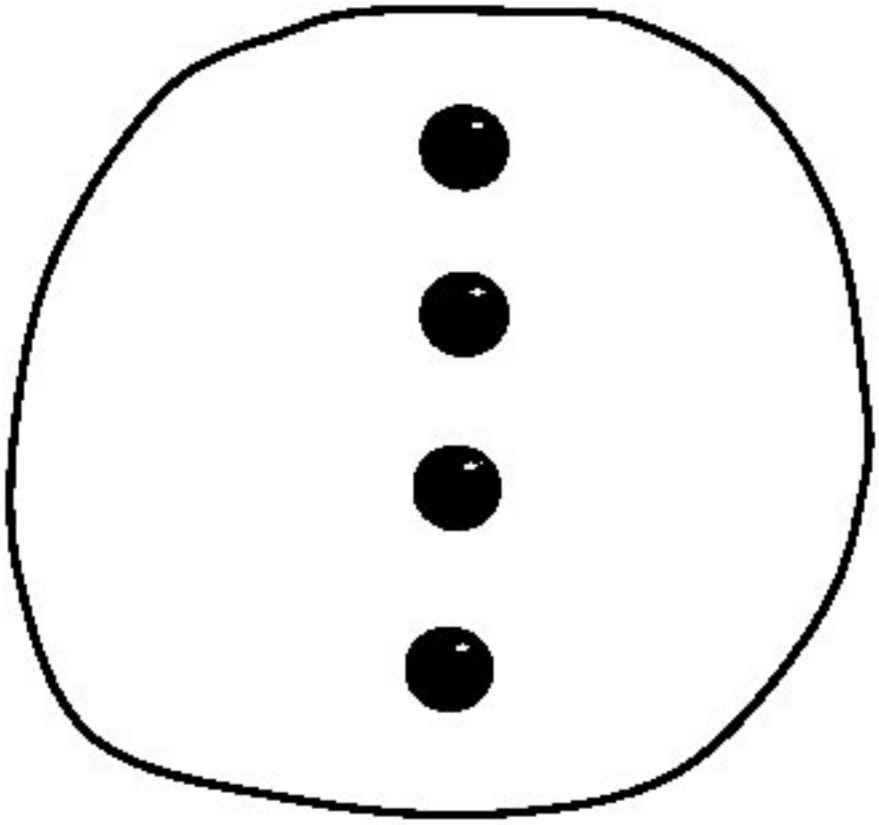
Corps à découper



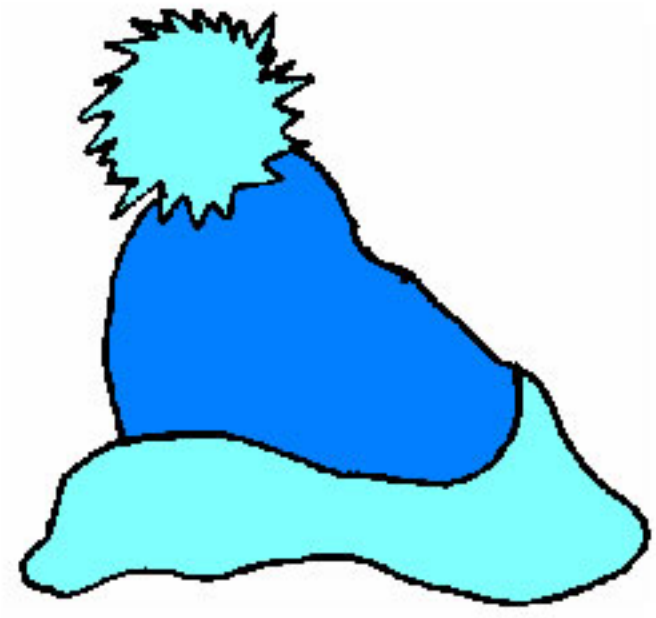


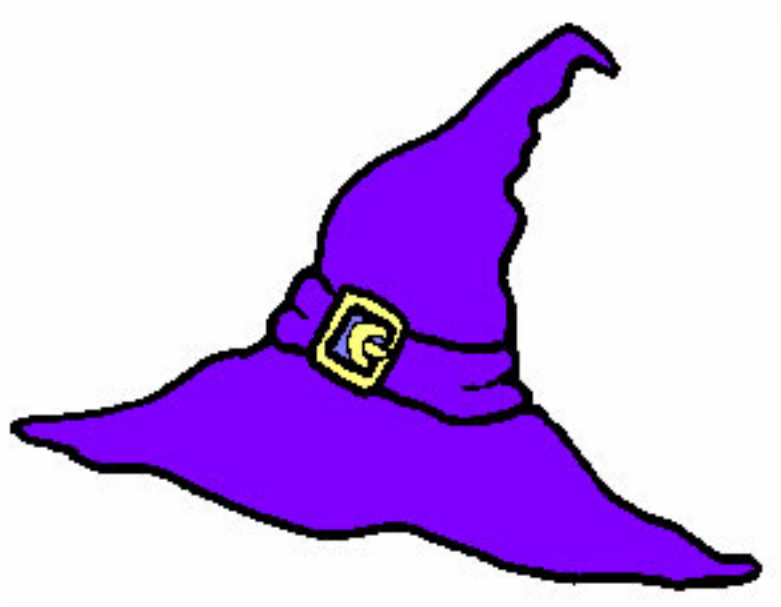
Corps à découper



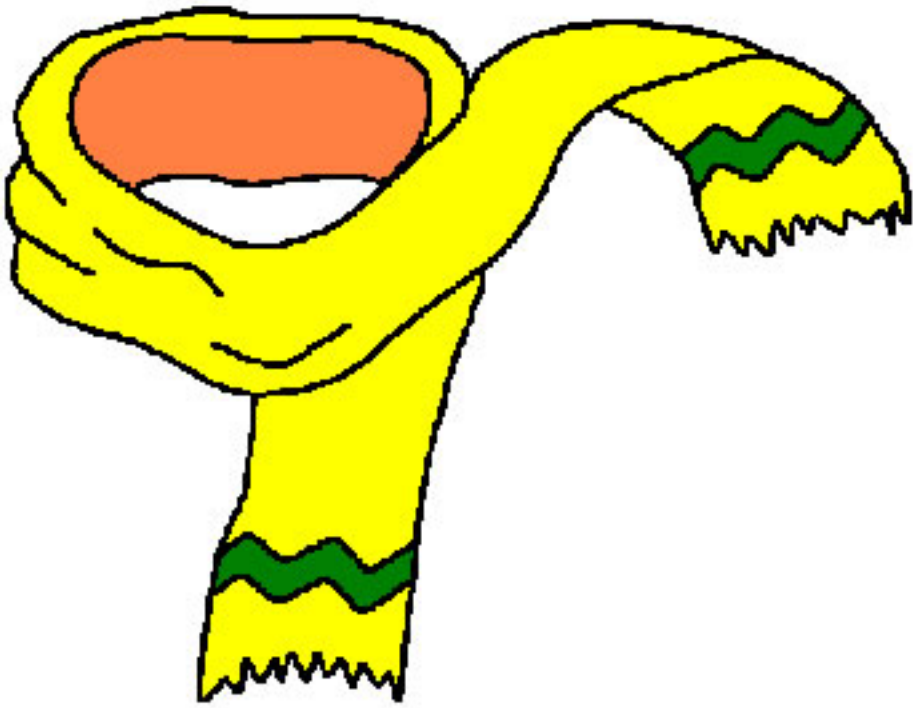


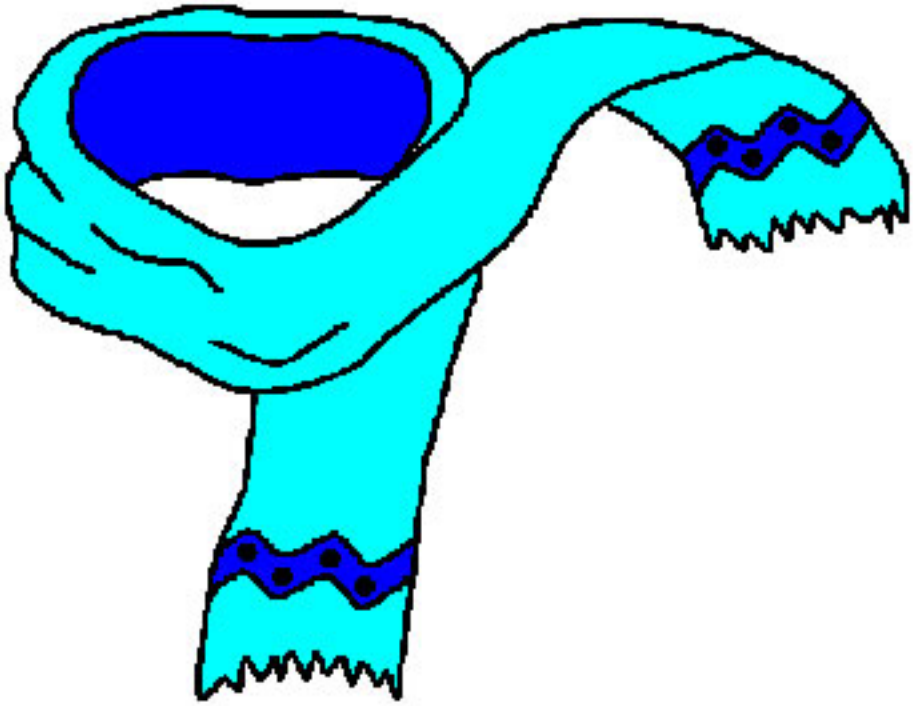
Chapeaux à découper



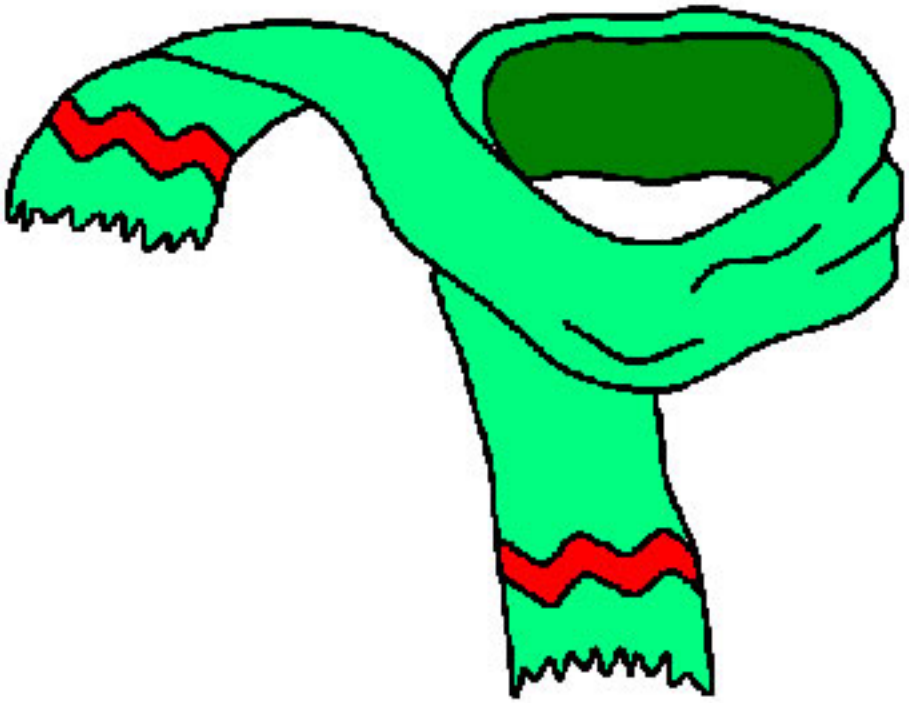


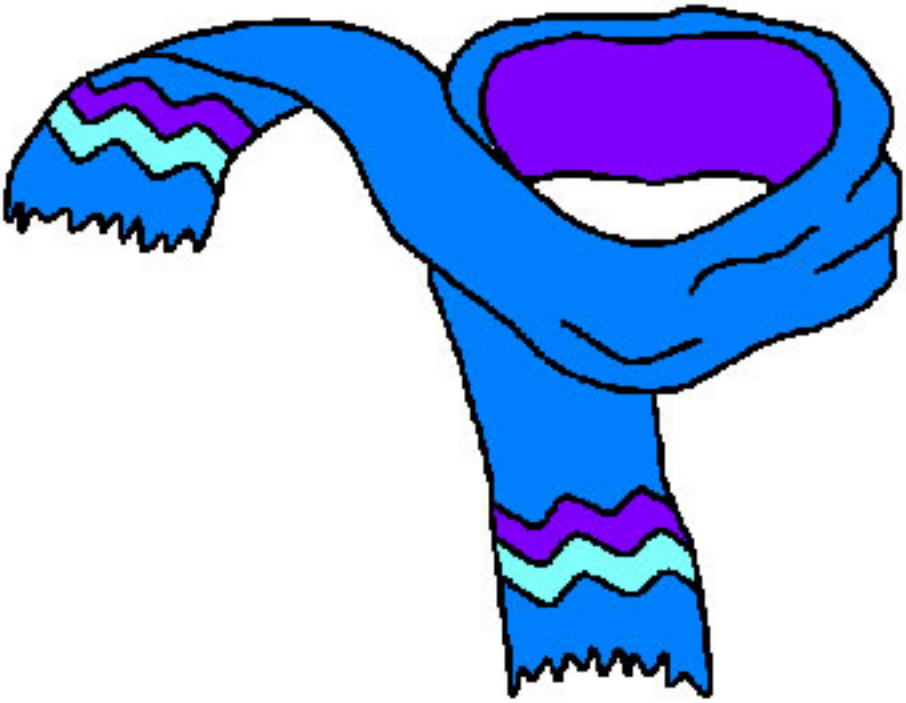
Écharpes à découper



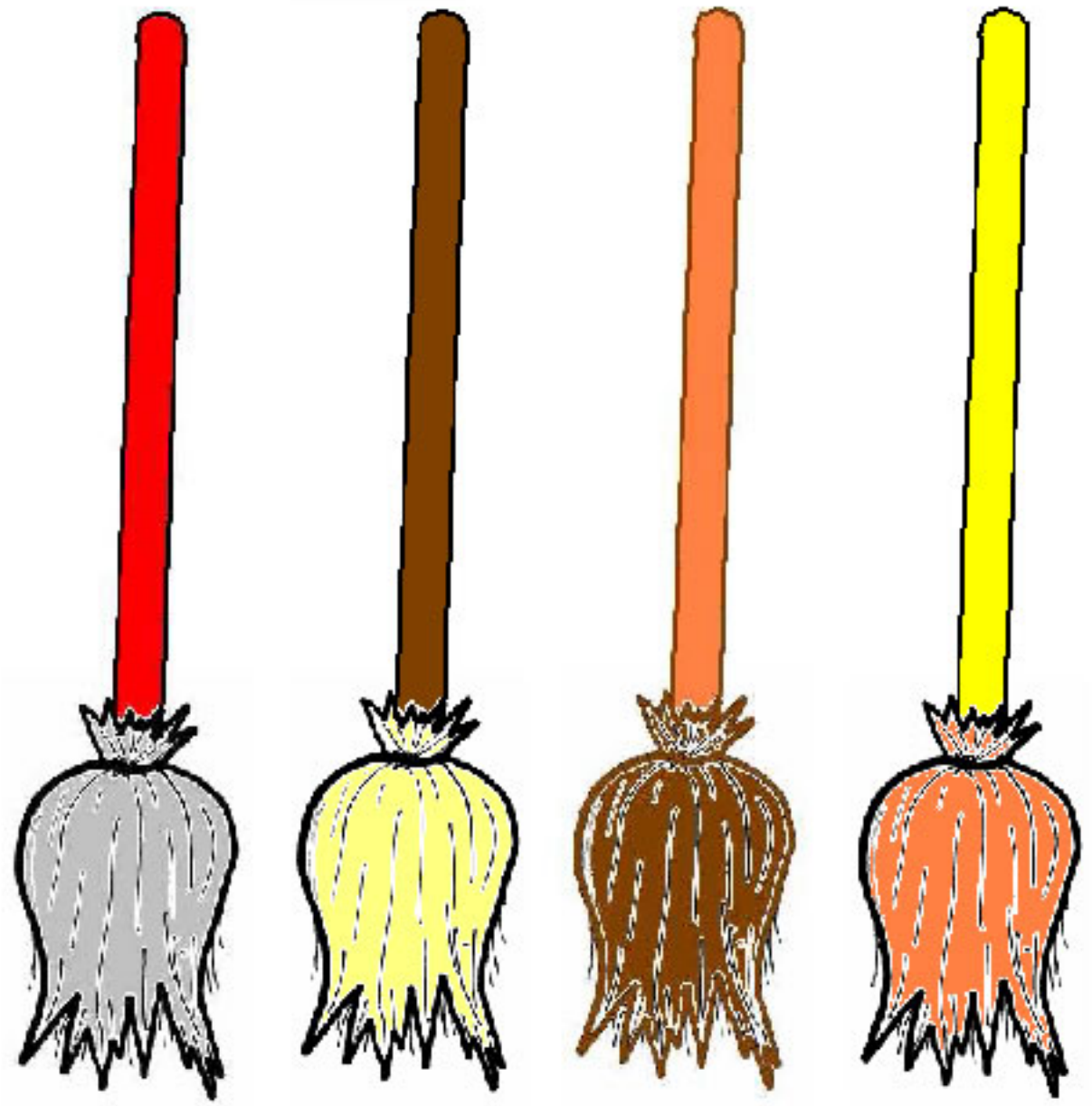


Écharpes à découper

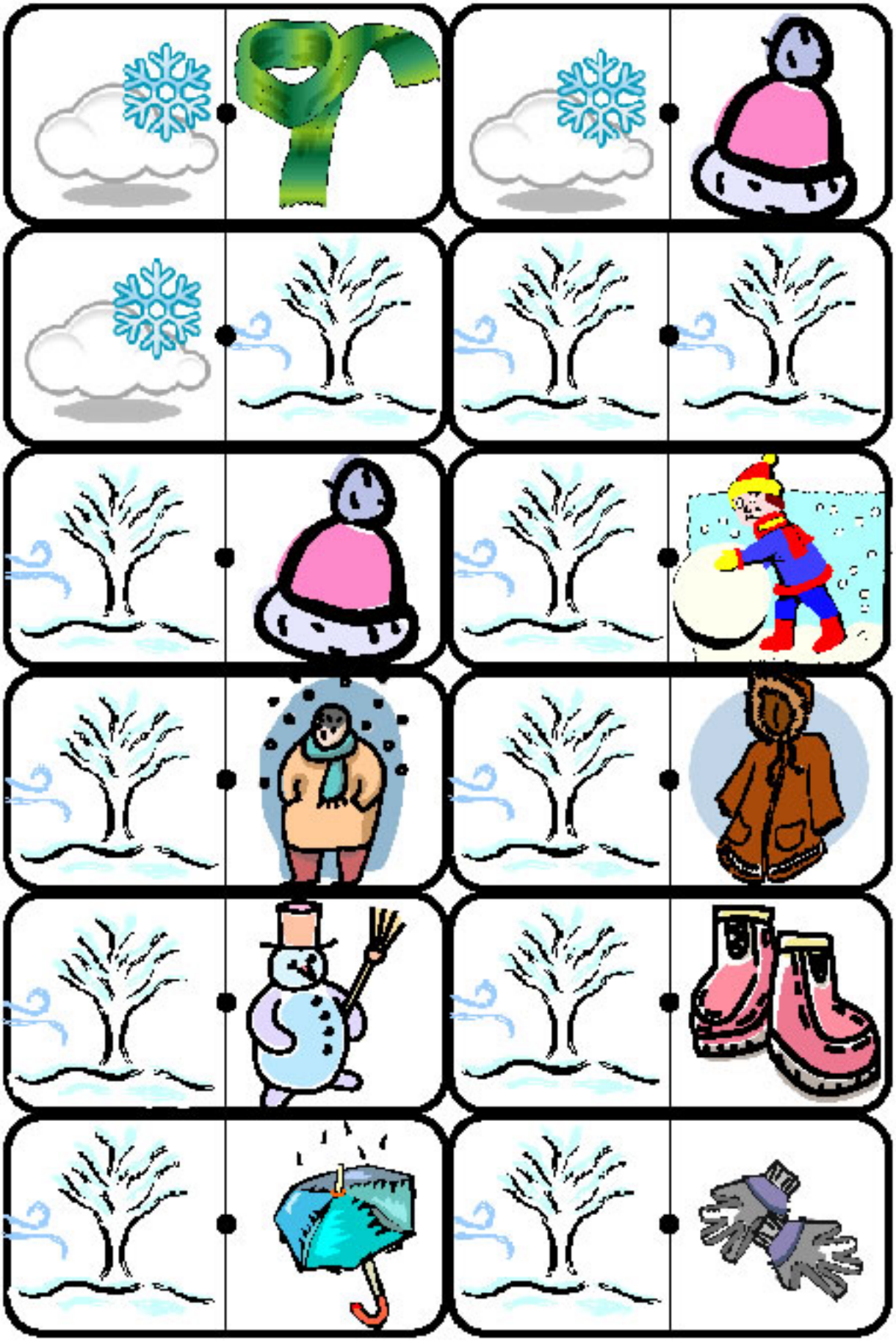


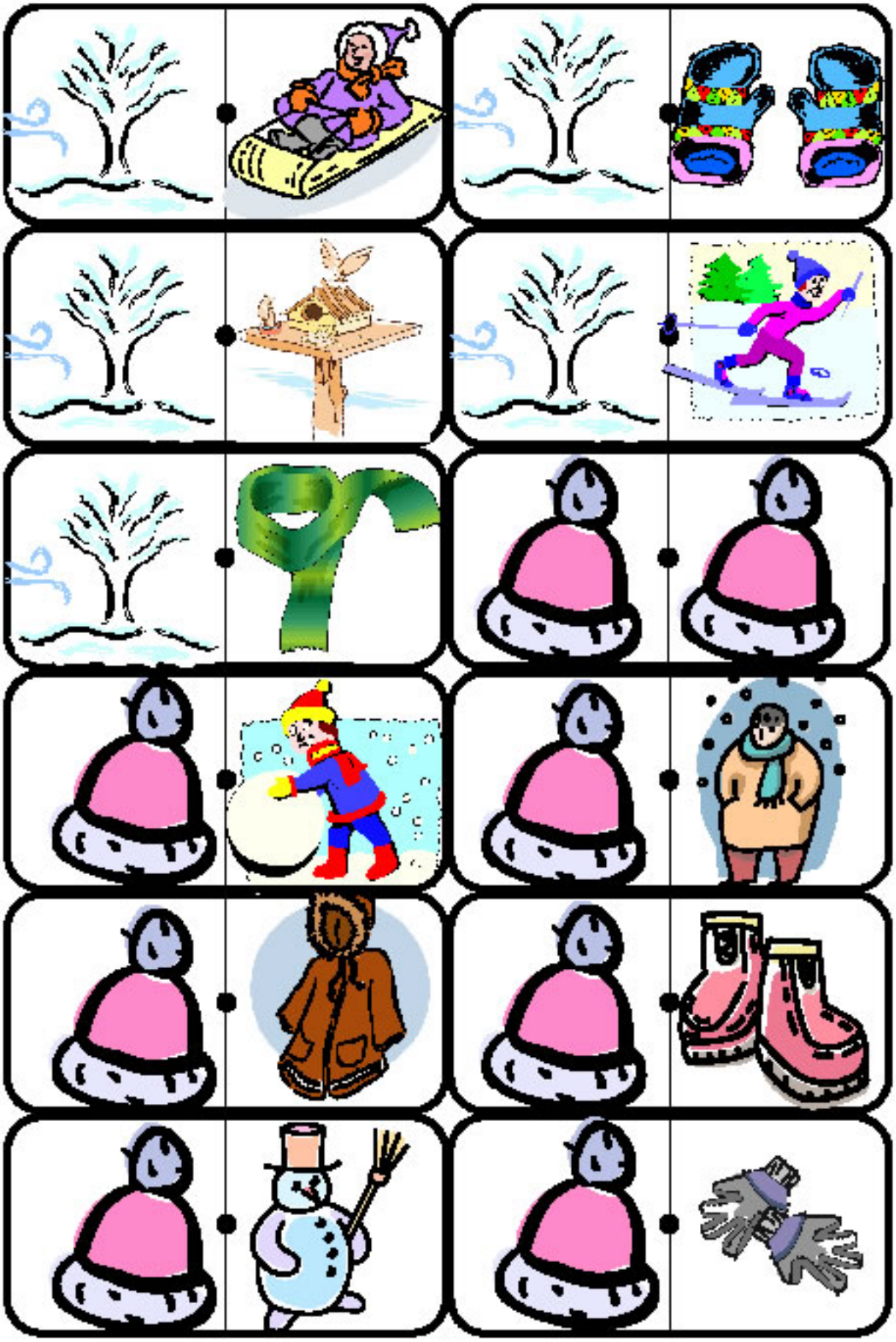


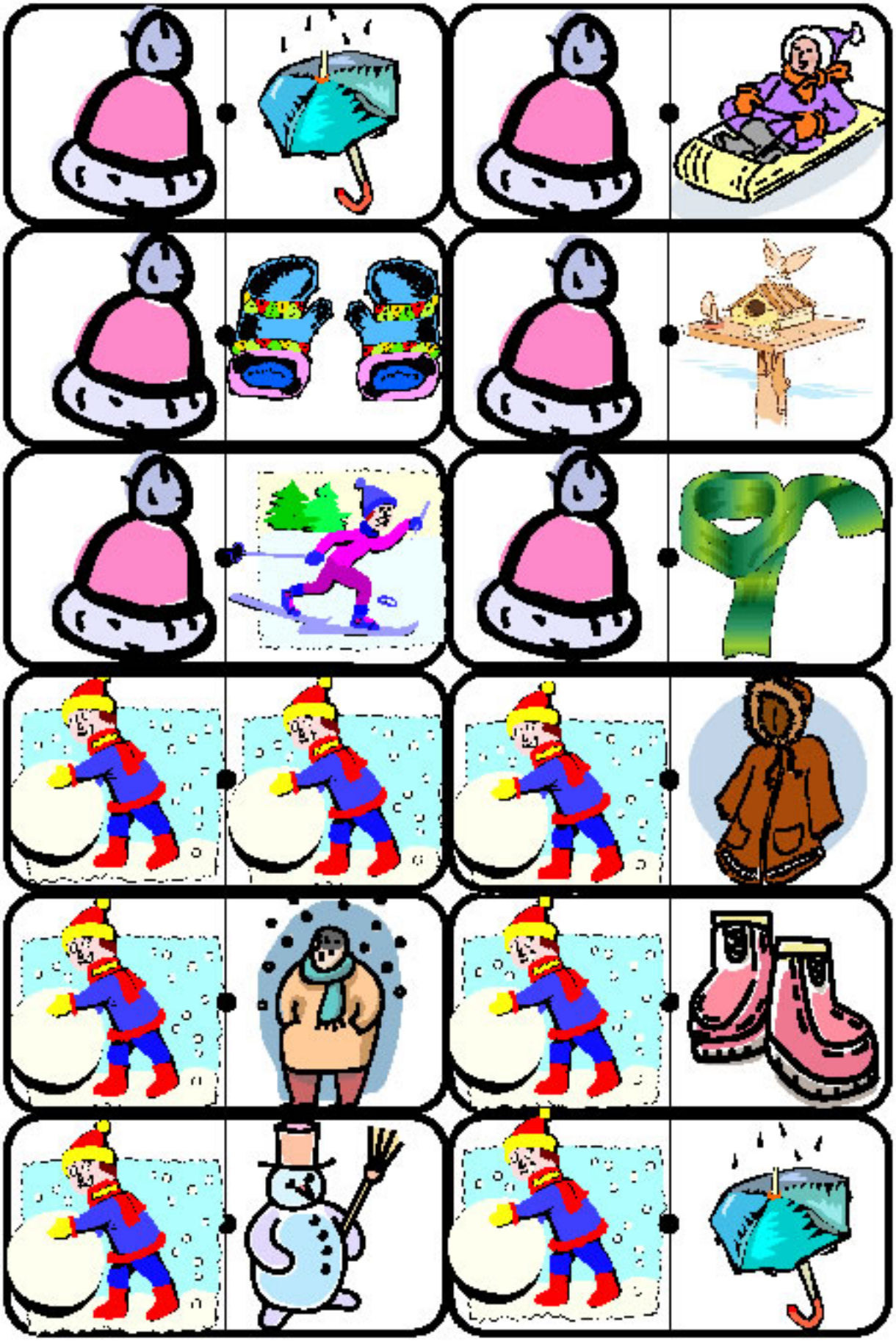
Balais à découper

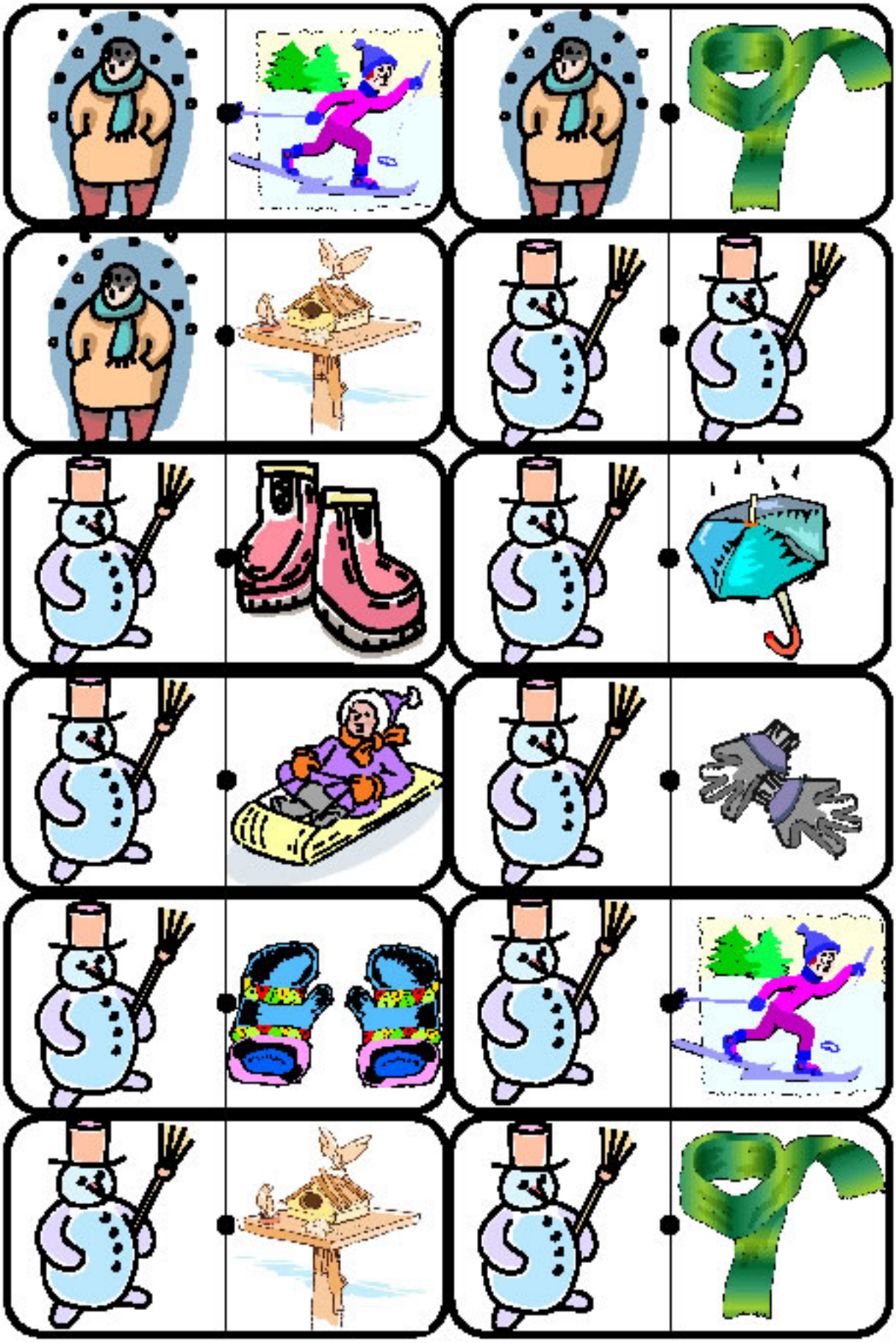


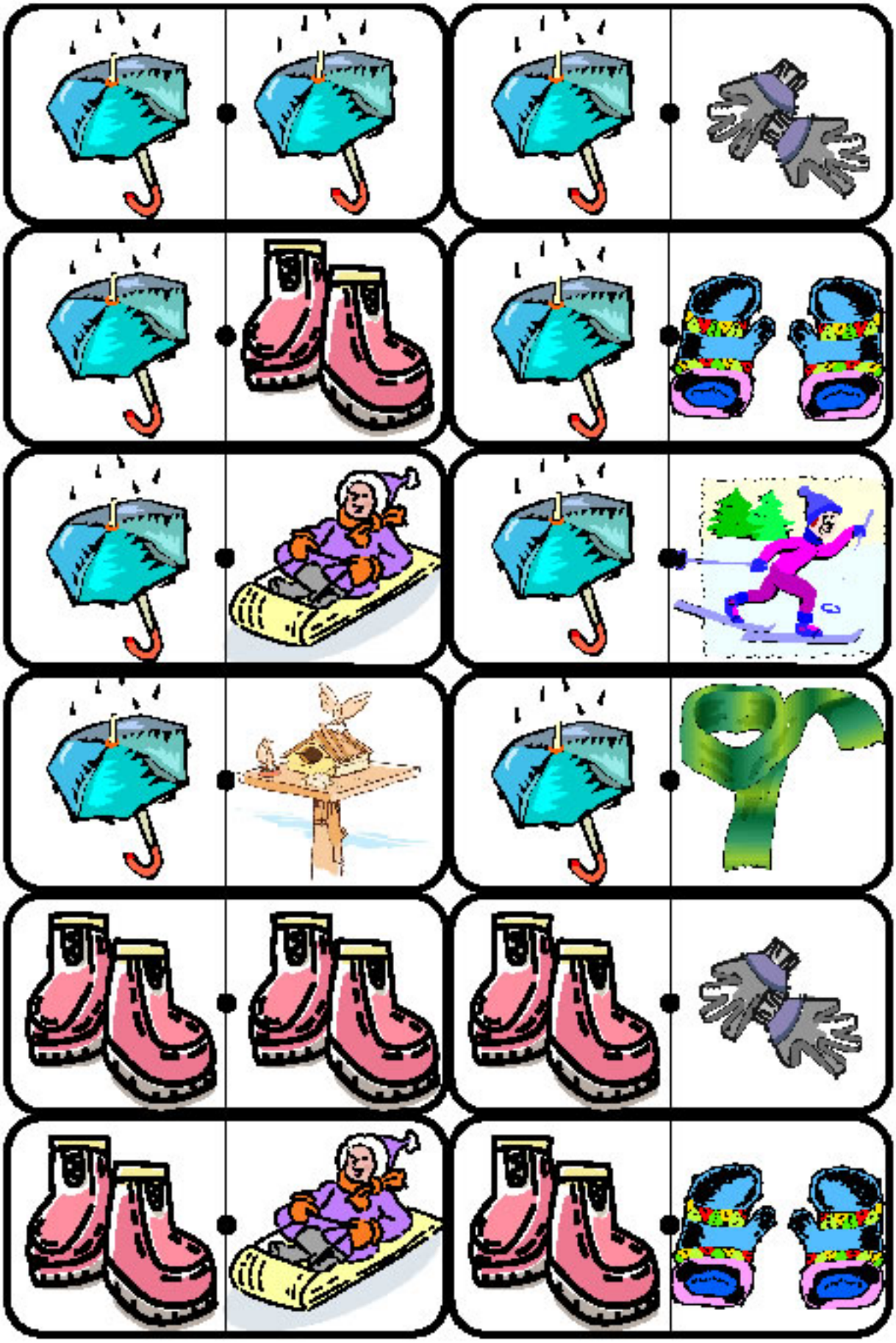
DOMINOS DE L'HIVER

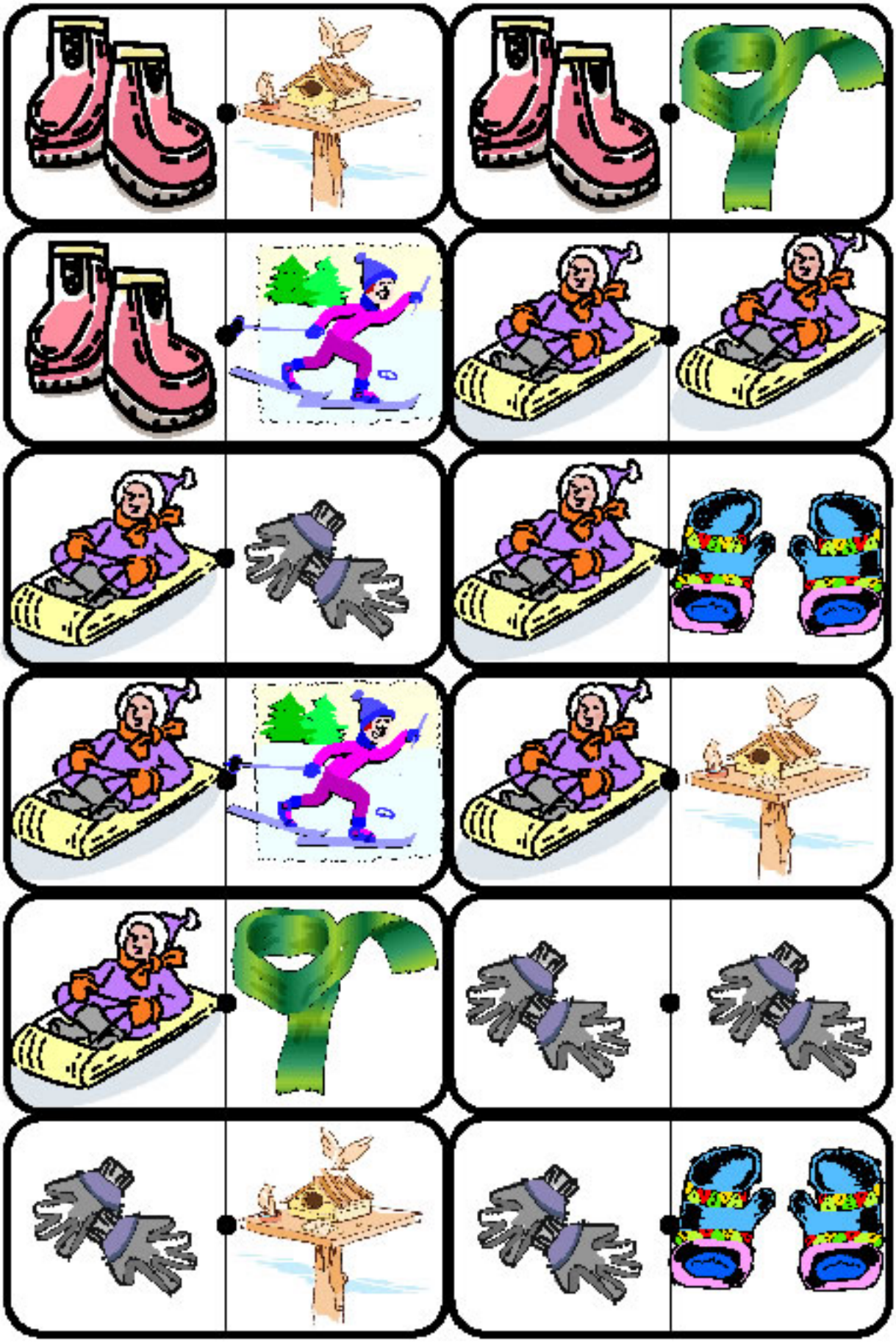


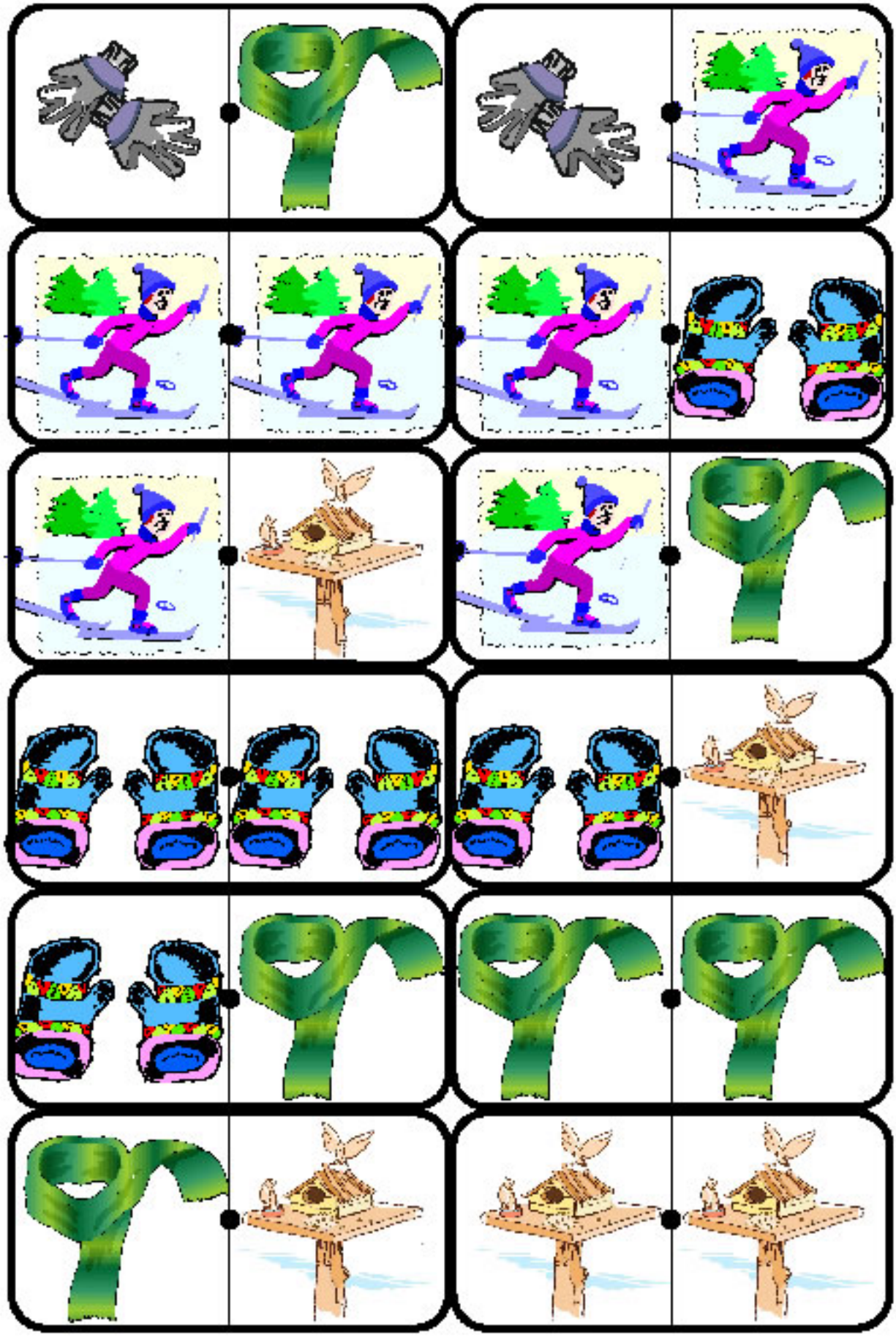








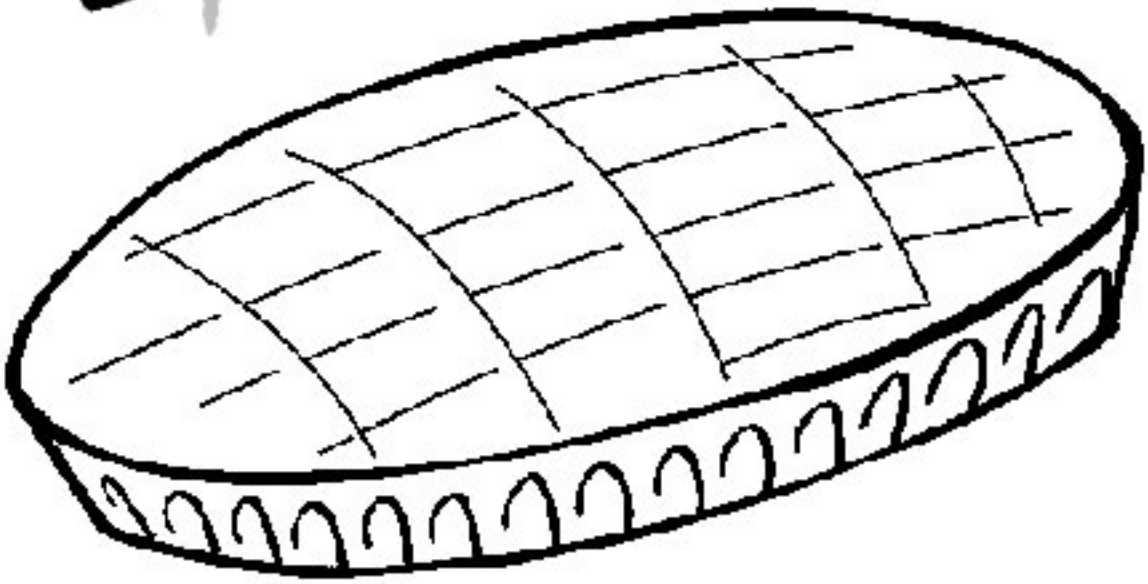




Date .....

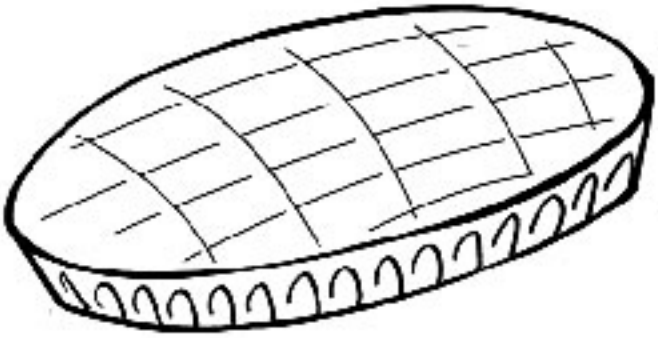
Mon prénom .....

JANVIER



J'aime la galette

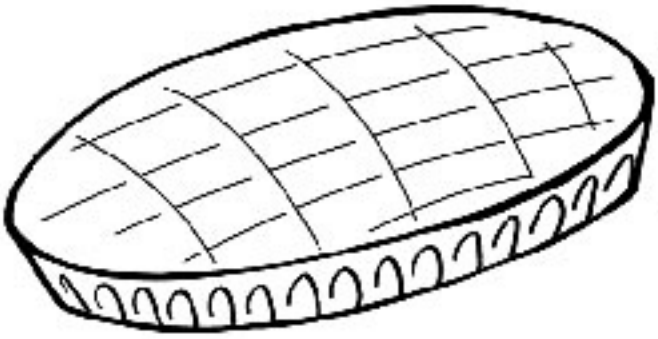
J'aime la galette,
Savez-vous comment ?
Quand elle est bien faite,
Avec du beurre dedans.



Tra la la la la la la la lè re,
Tra la la la la la la la la,
Tra la la la la la la la lè re,
Tra la la la la la la la la.

J'aime la galette

J'aime la galette,
Savez-vous comment ?
Quand elle est bien faite,
Avec du beurre dedans.



Tra la la la la la la la lè re,
Tra la la la la la la la la,
Tra la la la la la la la lè re,
Tra la la la la la la la la.

LA GALETTE DES ROIS

JE SUIS LA GALETTE

Je suis la galette, la galette, la galette
Je suis faite avec du blé
Ramassé dans le grenier
On m'a mise à refroidir
Mais j'ai mieux aimé courir
Attrape-moi, si tu peux...

LA GALETTE

Toute ronde,
Toute dorée,
Et bien sucrée.
Une part pour toi,
Un morceau pour moi.
Quand je vais te croquer,
Peut-être vais-je la trouver,
La fève qui fera de moi
Le roi de la journée !

LA GALETTE DES ROIS

La pâte feuilletée,
Croque sous mes quenottes,
Les miettes dorées,
Collent à mes menottes,
Et j'ai choisi ma reine,
Et j'ai choisi mon roi,
Ma maman
Calme mes tourments,
Mon papa
Calme mes effrois.

Vive le roi!

Vive la reine!

Date .....

Mon prénom .....

Date .....

Mon prénom .....

Date .....

Mon prénom .....

J'ai la fève et je suis roi.

La couronne est donc à moi.

Le roi boit.

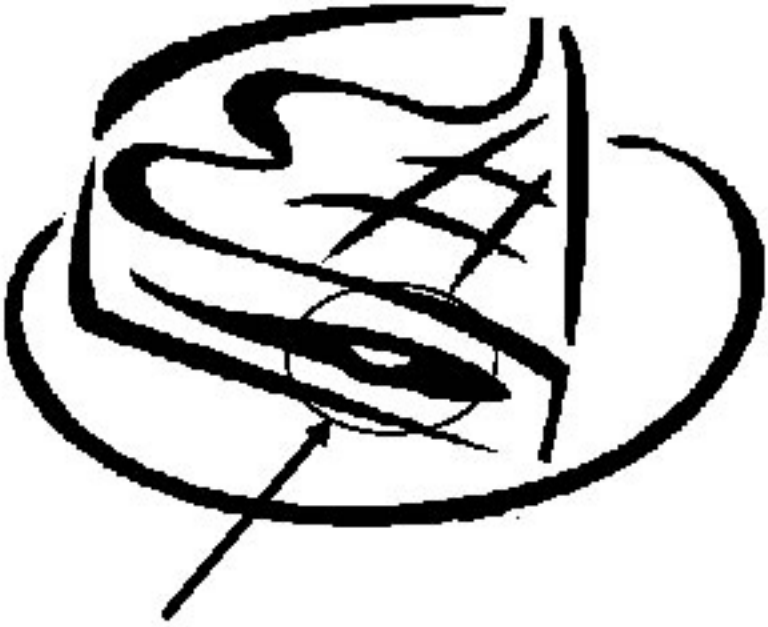
Le roi boit.

J'ai la fève et je suis roi.

LA FEVE

la fève

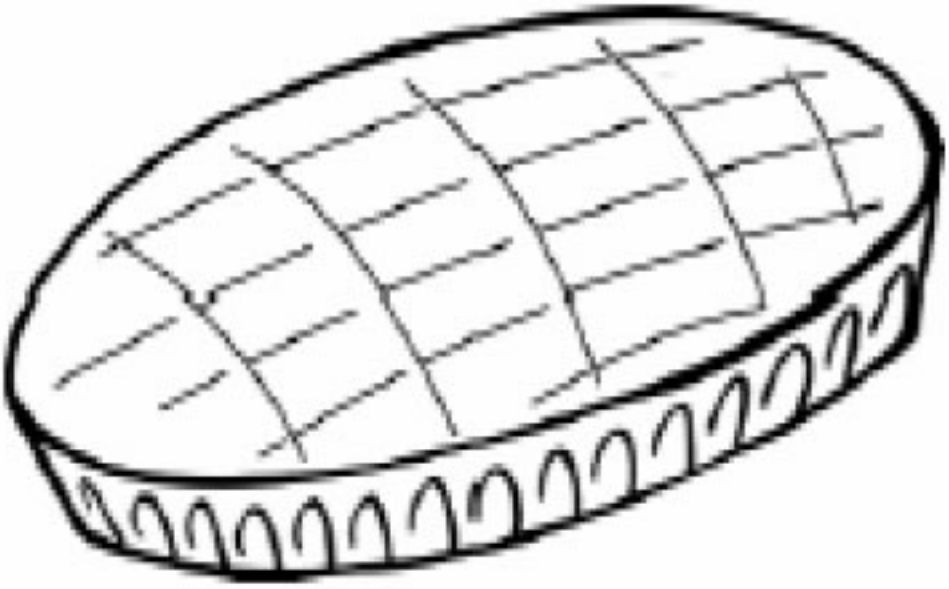
la fève



LA GALETTE

la galette

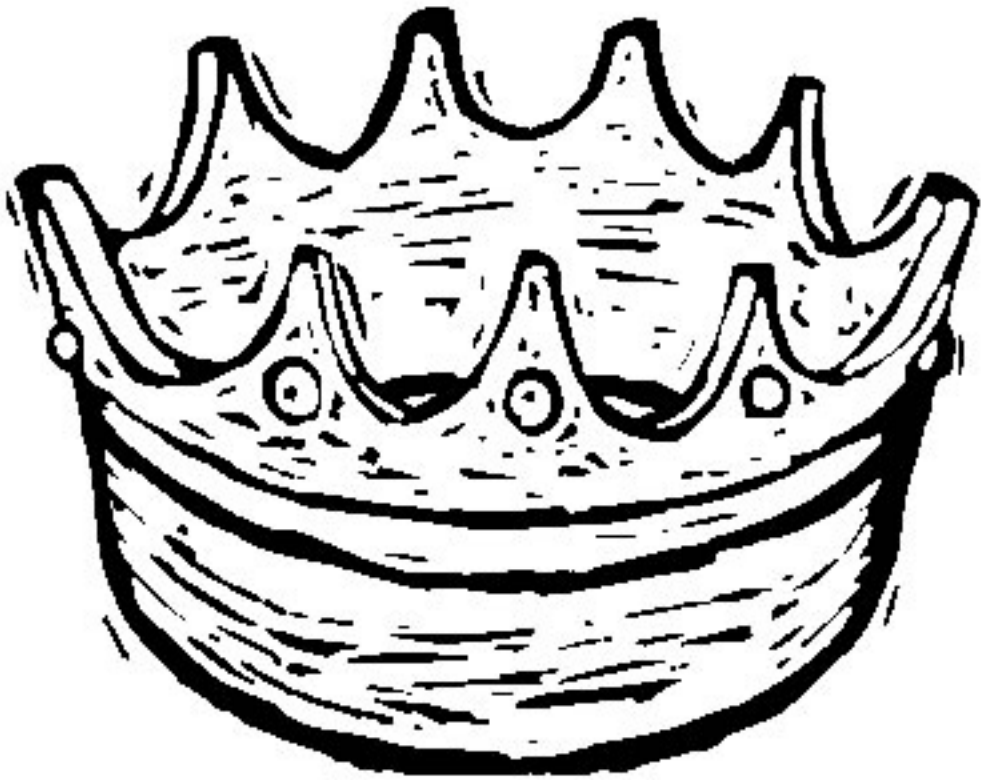
la galette



LA COURONNE

la couronne

la couronne



LE ROI

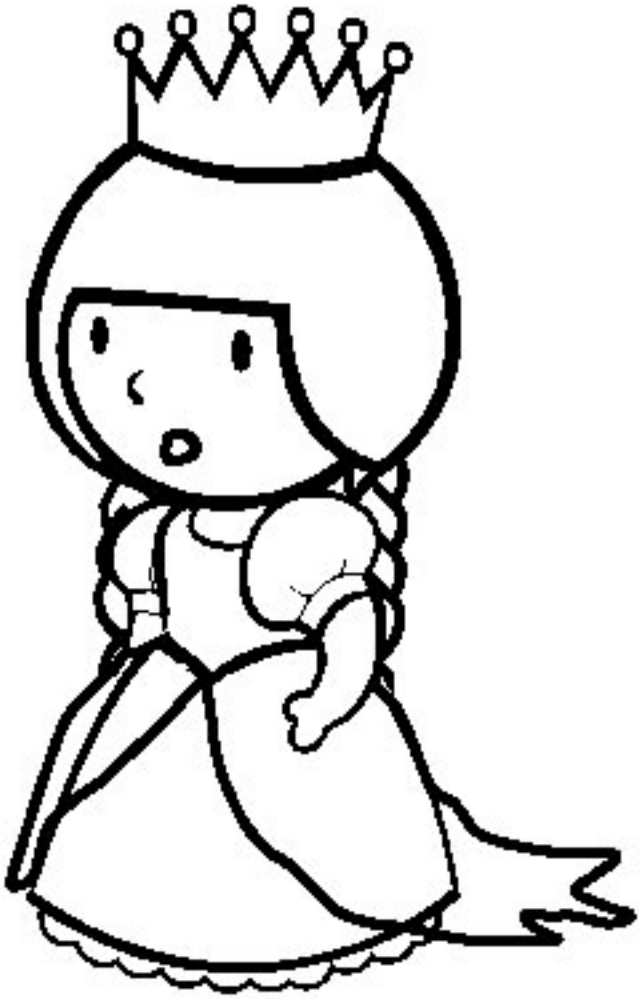
le roi

le roi

LA REINE

la reine

la reine



F f f F

FEVE

fève

fève

la fève

C c c c

COURONNE

couronne

couronne

la couronne

G g g G

GALETTE

galette

galette

la galette

R r r R

REINE

reine

reine

la reine

R r r R

ROI

roi

roi

le roi

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Lecture
Compétence: Comparer des mots, percevoir des graphies particulières, associer des mots identiques, mémoriser l'orthographe de mots.

☺ 😐 ☹

reine	
roi	
galette	
fève	
couronne	

reine

riche

roi

loi

couronne

colonne

galette

gateau

fève

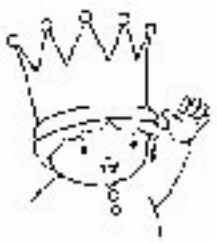
galette
GALETTE
galette
roi
ROI
roi
reine
REINE
reine

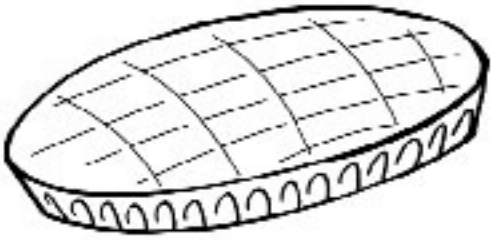
couronne
COURONNE
couronne
fève
FEVE
fève

Date .....

Mon prénom .....

Ecriture
Consigne: J'écris "LA GALETTE".





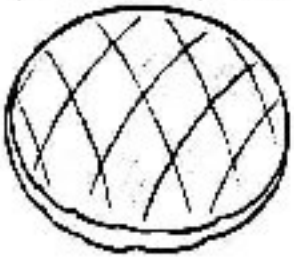
LA GALETTE

LA GALETTE

Date .....

Mon prénom .....

Ecriture
Compétence: Copier des mots en capitales d'imprimerie.



GALETTE

GALETTE

G

COURONNE

COURONNE

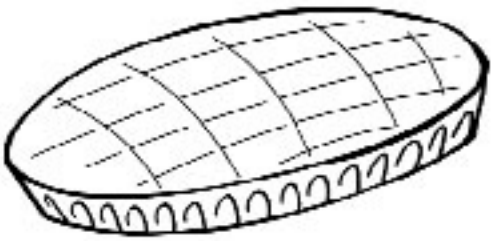
C

Date .....

Mon prénom .....

Lecture
Je retrouve et entoure le mot "Galette".

GALETTE



GALETTE GATEAU

ROI

MAISON GALETTE

GALETTE

GALETTE REINE

PAPA

MAMAN GALETTE

GALETTE

MAISON GALETTE

RACLETTE

GALETTE GALETTE

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Colle dans chaque case la lettre correspondant au modèle.

G	A	L	E	T	T	E

Le mot à decouper est à la page suivante.

Mot pour l'exercice précédent.

G	A	L	E	T	T	E
G	A	L	E	T	T	E
G	A	L	E	T	T	E

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconstituer un mot avec des lettres.
Consigne: Reconstitue le mot étudié sans mélanger les deux écritures.

Les mots à decouper en lettres sont à la page suivante.

Mots à découper en lettres:

g	a	l	e	t	t	e
G	A	L	E	T	T	E

g	a	l	e	t	t	e
G	A	L	E	T	T	E

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître des mots parmi d'autres.
Consigne: Entoure le mot correspondant au modèle.

COURONNE couronne couronne

courons

couronne

CORNE

courte

COURONNE

couronne

FEVE fève fève

FRERE

fière

fève

FEVE

ferme

fève

Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Reconnaître des mots parmi d'autres.
Consigne: Entoure le mot correspondant au modèle.

COURONNE couronne couronne	FEVE fève fève	REINE reine reine
CROUTON couronne COURONNE courte courtaude couronne	FEVE frère FERME fève fève fête	REINE reinette REGNE renier reine ronde

Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Reconnaître des mots dans une phrase.
Consigne: Dans chaque ligne, entoure le mot correspondant au modèle.

roi	Le lion est le roi des animaux.
ROI	LAPINOU EST LE ROI.
galette	On mange de la galette le jour de l' Épiphanie.
GALETTE	LA GALETTE EST CUITE.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Reconnaître des mots dans une phrase.
Consigne: Dans chaque ligne, entoure le mot correspondant au modèle.

roi	Le lion est le roi des animaux.
ROI	LAPINOU EST LE ROI.
roi	Le roi a une couronne.
galette	On mange de la galette le jour de l' Épiphanie.
GALETTE	LA GALETTE EST CUITE.
galette	La fève est cachée dans la galette.

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Reconnaître une lettre.
Consigne: Entoure les mots contenant la lettre a, a, a, A.

COURONNE

sapin

glace

roi

GALETTE

chaton

galette

farine

galette

BOULE

ANNEE

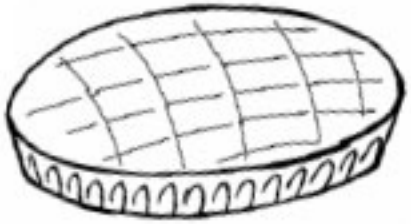
couronne

Date .....

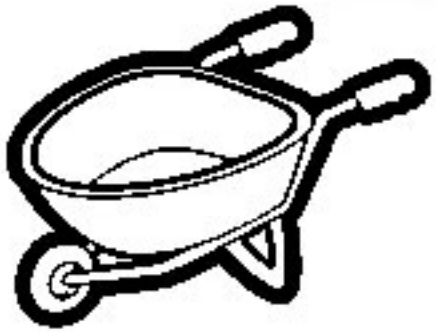
Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Discrimination auditive.
Consigne: Colorie les dessins dont le nom se termine comme **GALETTE**



galette

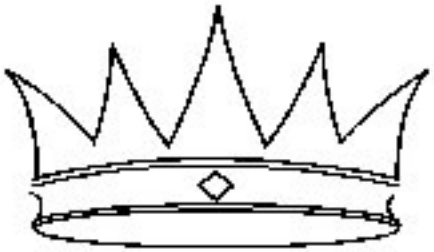


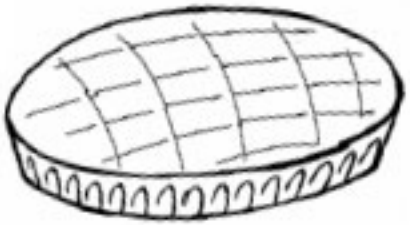
Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Discrimination auditive.
Consigne: Colorie les dessins quand tu entends le son [a]



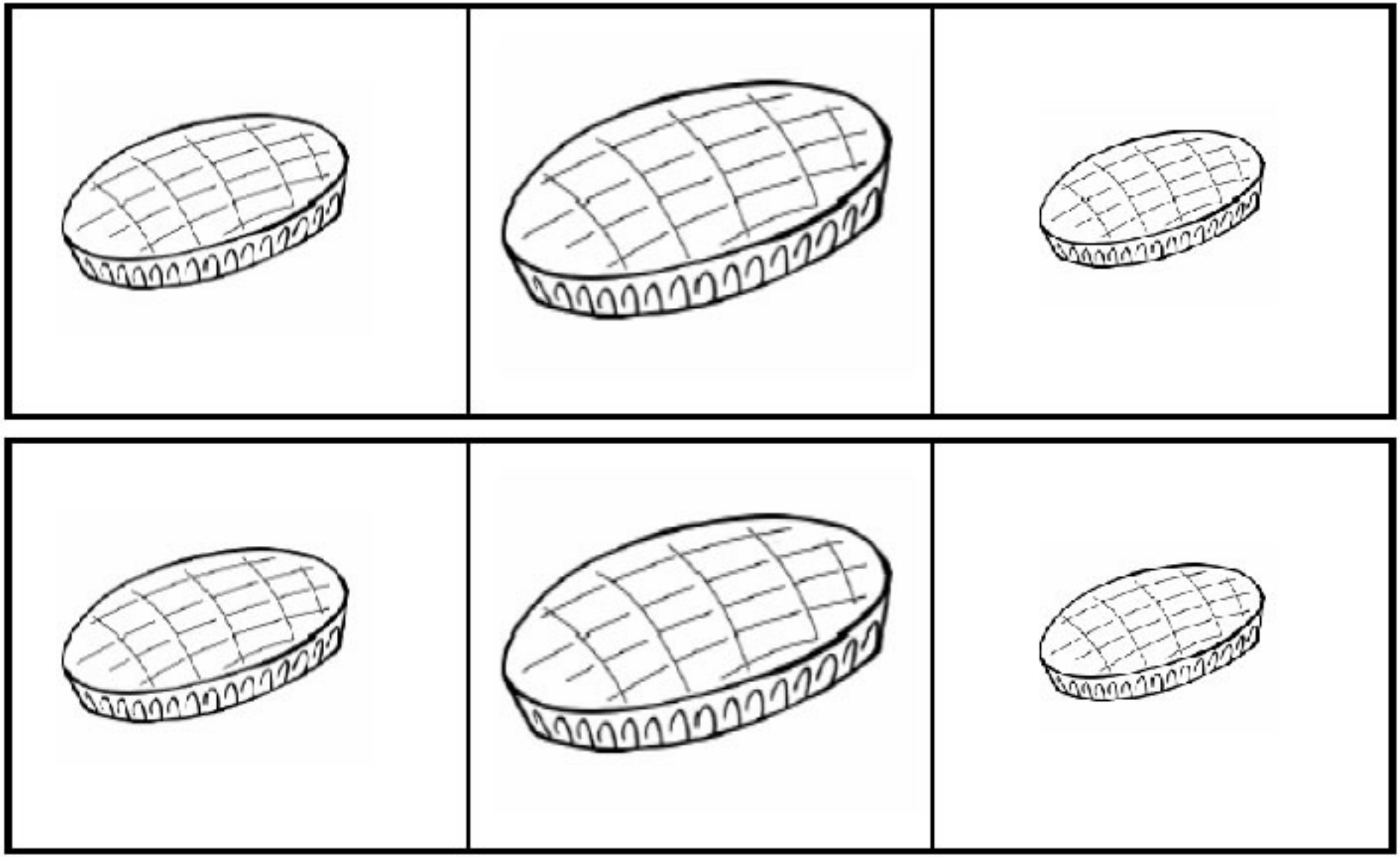


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Ordonner des objets par taille.
Consigne: Colle les 3 galettes de la page suivante de la plus grande à la plus petite.

Galettes à decouper pour l'exercice de la page prècédente et pour celui de la page suivante.



Date .....

Mon prénom .....

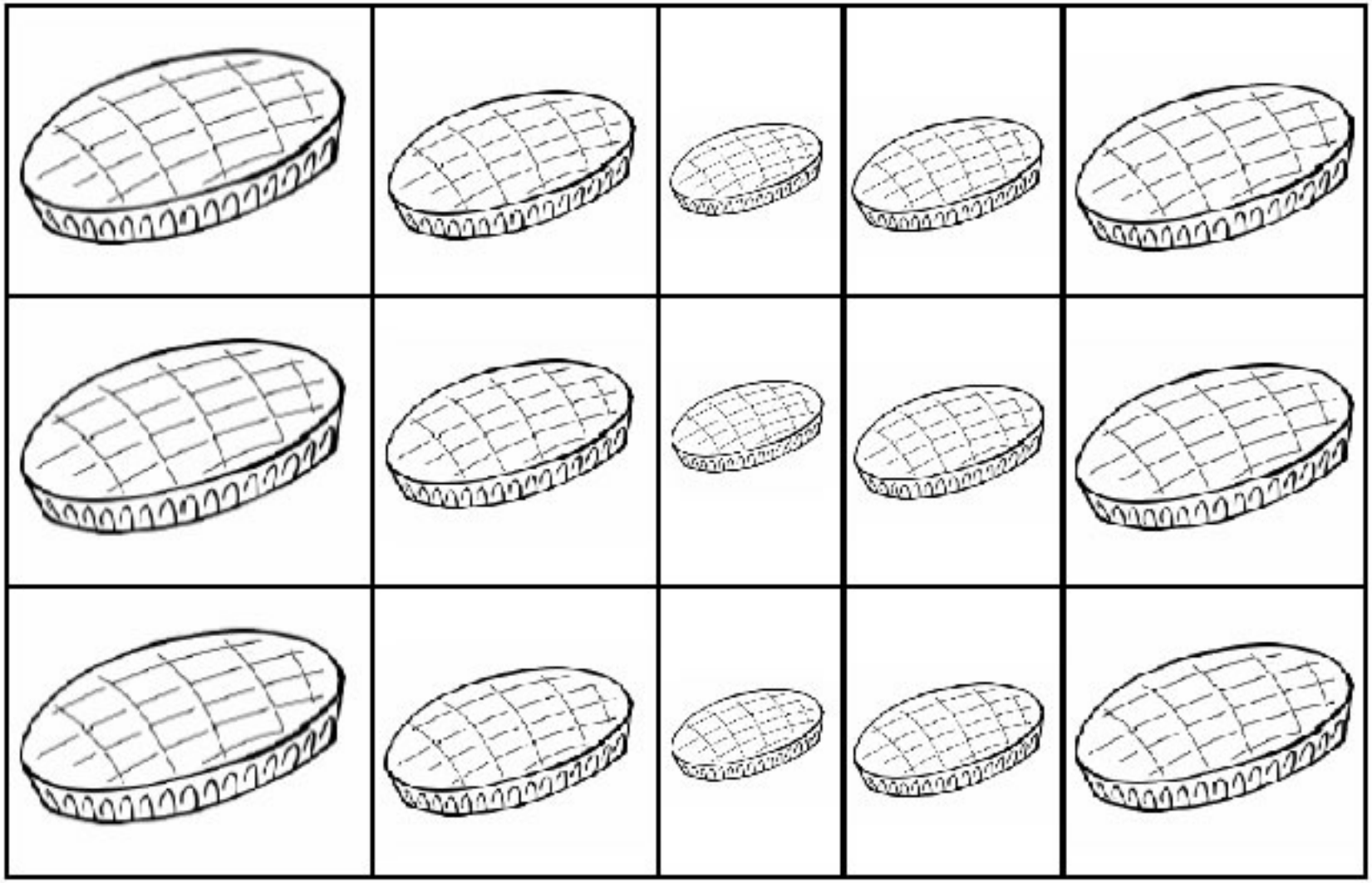
Objectif: Ordonner des objets par taille.
Consigne: Colle les 3 galettes de la page précédente de la plus petite à la plus grande.

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Ordonner des objets par taille.
Consigne: Colle les galettes de la page suivante par ordre croissant.

Galettes à decouper pour l'exercice de la page prècédente et pour celui de la page suivante.



Date .....

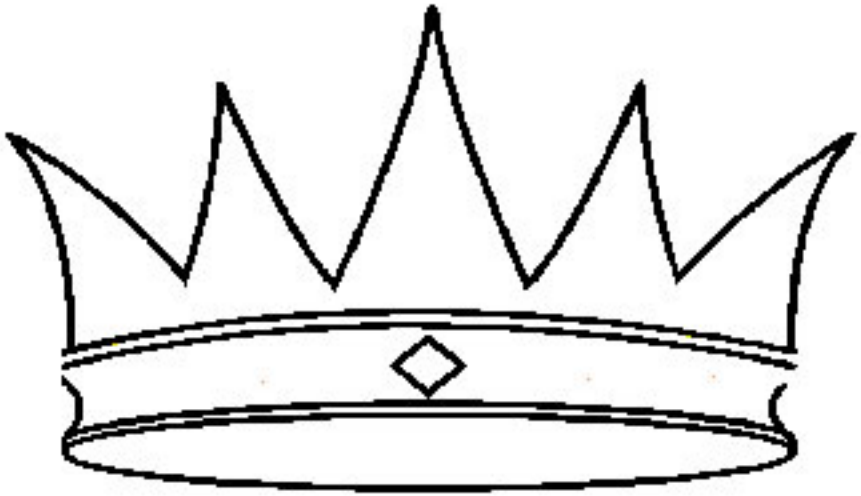
Mon prénom .....

Objectif: Ordonner des objets par taille.
Consigne: Colle les galettes de la page précédente par ordre decroissant.

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Algorithme (1;1).
Consigne: Colle une gommette sur chaque pointe des couronnes en respectant l'algorithme.



Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

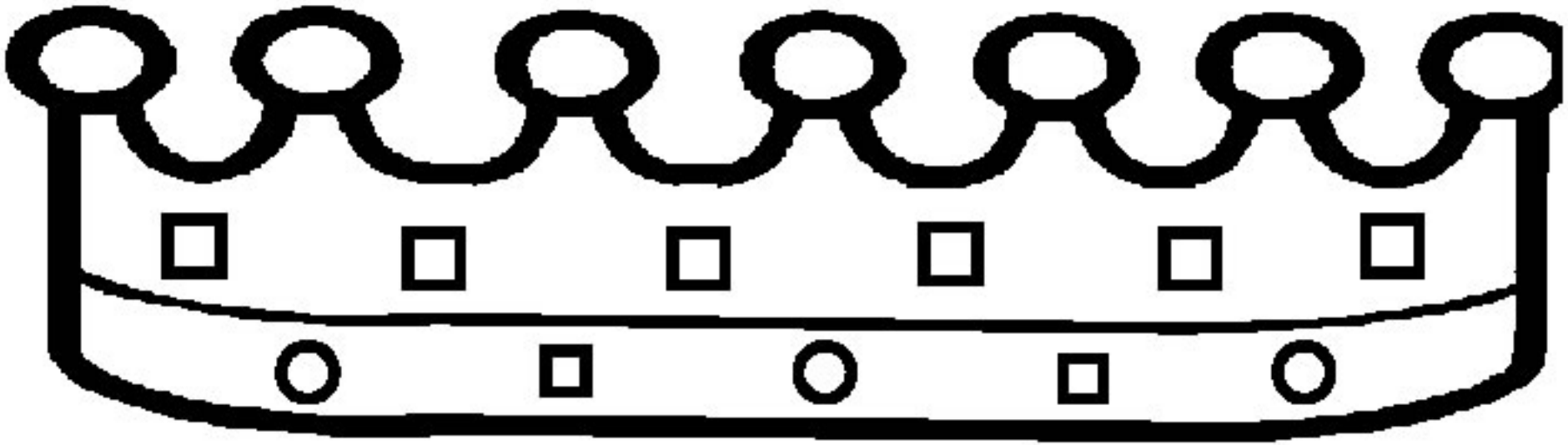
Objectif: Algorithme (2;2).
Consigne: Colle une gommette sur chaque pointe des couronnes en respectant l'algorithme.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Reconnaître les formes géométriques.
Consigne: Colorie les ronds en rouge et les carrés en jaune.

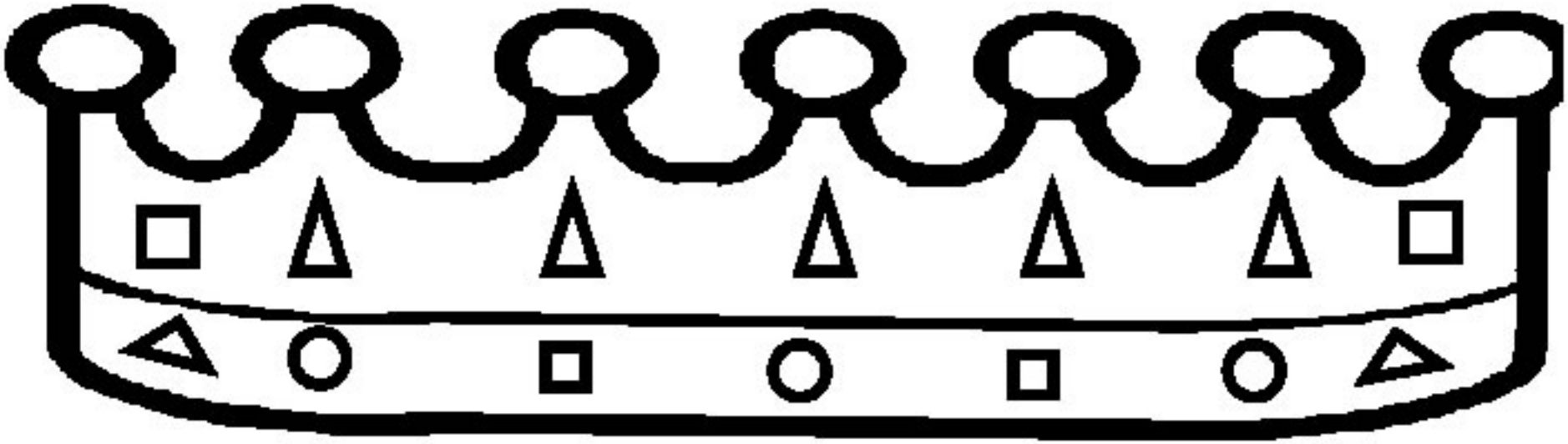


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Reconnaître les forme géométriques.
Consigne: Colorie les ronds en rouge, les triangles en vert et les carrés en jaune.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Correspondance entre un chiffre et une quantité.
Consigne: Dessine le bon nombre de galettes dans chaque colonne.

3	5	2	4	1

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Correspondance entre un chiffre et une quantité.
Consigne: Dessine le bon nombre de galettes dans chaque colonne.

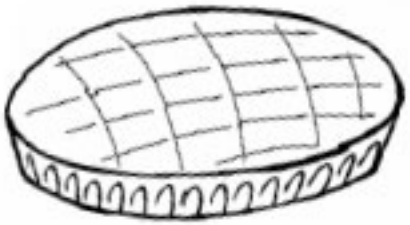
6	5	8	7	9

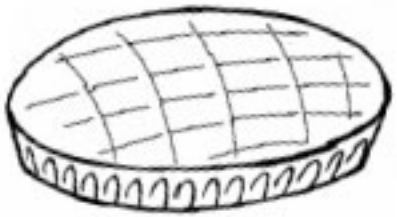
Date .....

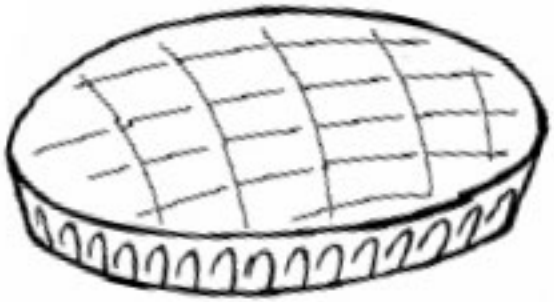
Mon prénom ✎ .....

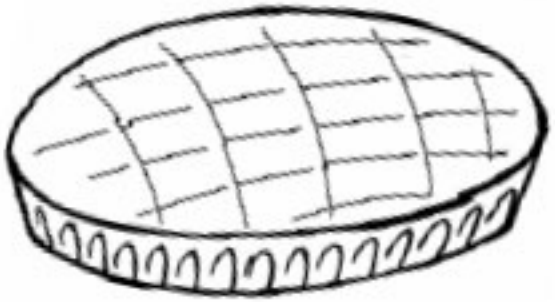
☺ 😐 ☹

Objectif: Notion "autant que".
Consigne: Colle une couronne sur chaque galette.



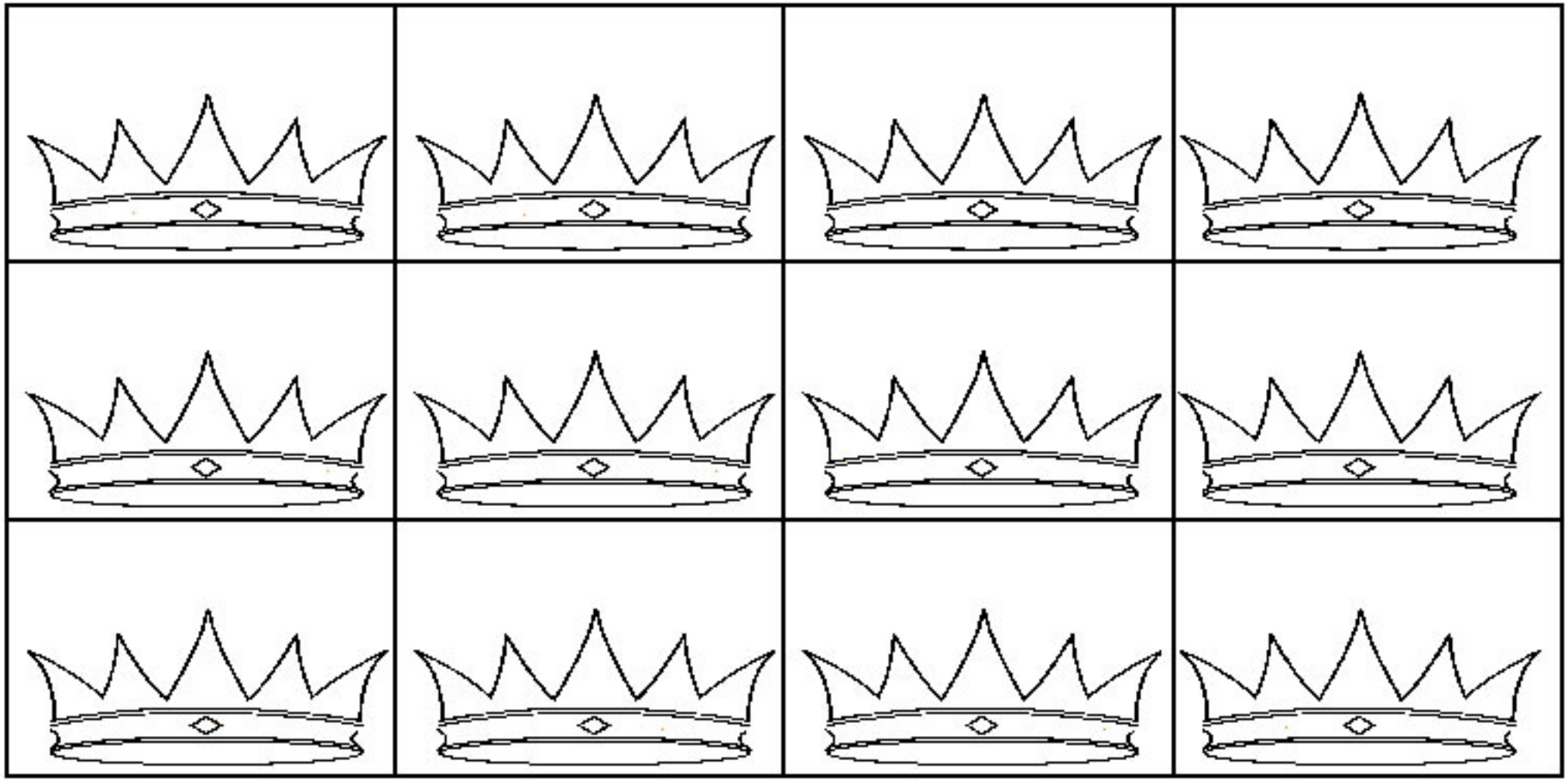






Les couronnes sont à la page suivante.

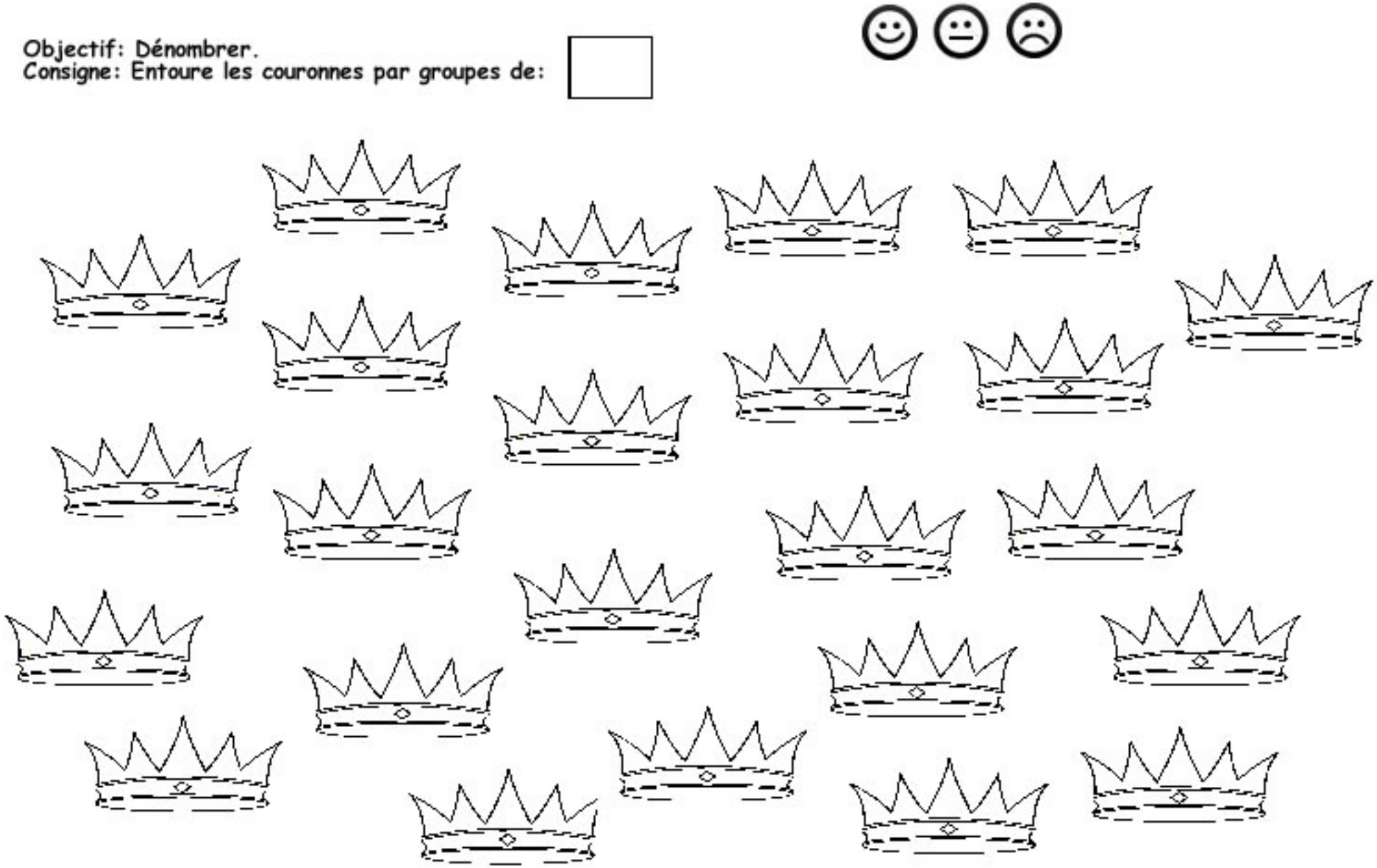
Couronnes à découper pour l'exercice précedent.



Date .....

Mon prénom .....

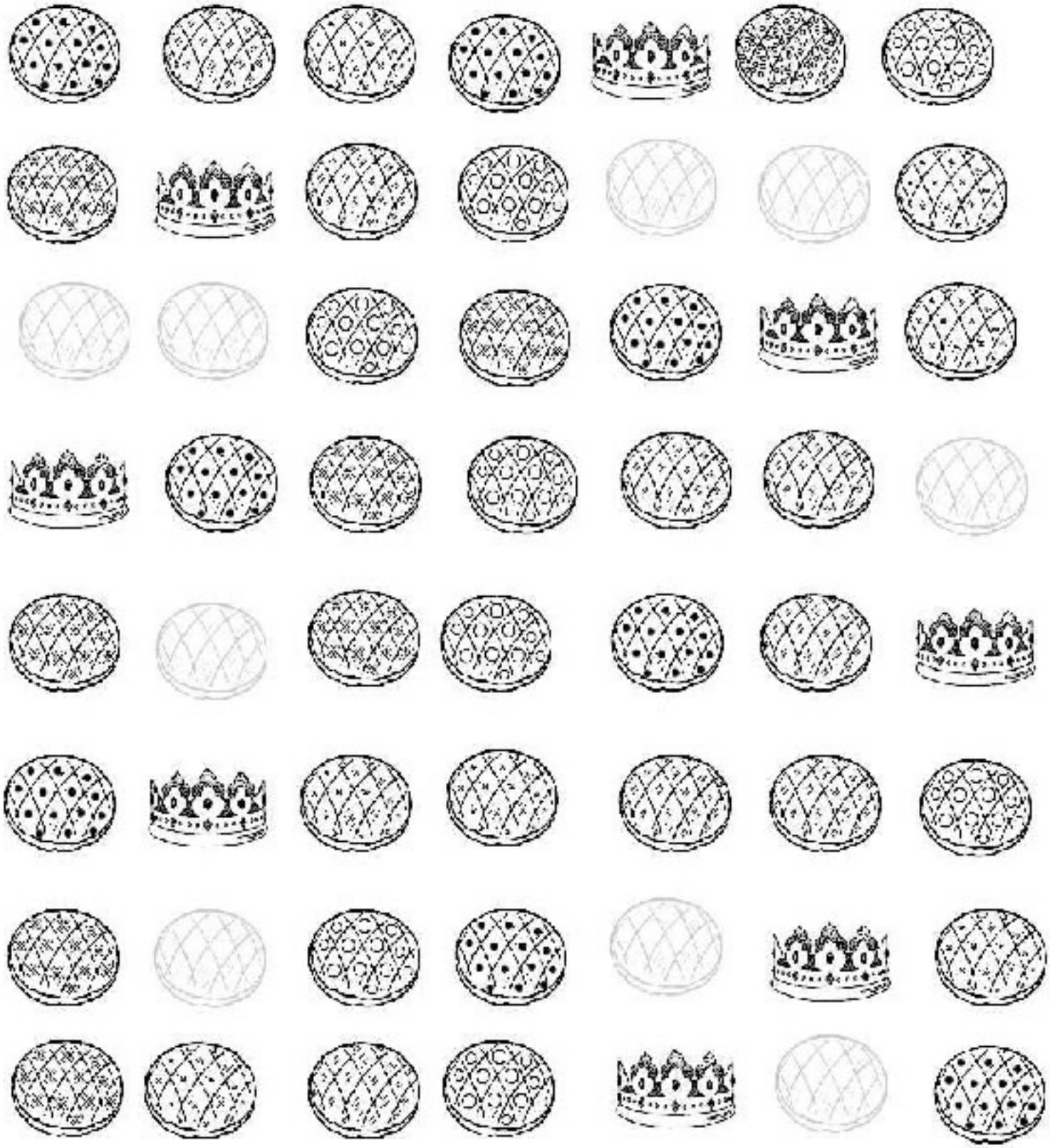
Objectif: Dénombrer.
Consigne: Entoure les couronnes par groupes de:



Date .....

Mon prénom .....

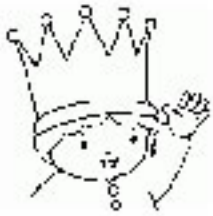
Structuration de l'espace.
Compétence: Connaître et maîtriser les notions de dessus et de dessous.
Colorie en rouge tout les galettes grises que sont au dessus d'une couronne et en bleu celles qui sont en dessous d'une couronne.

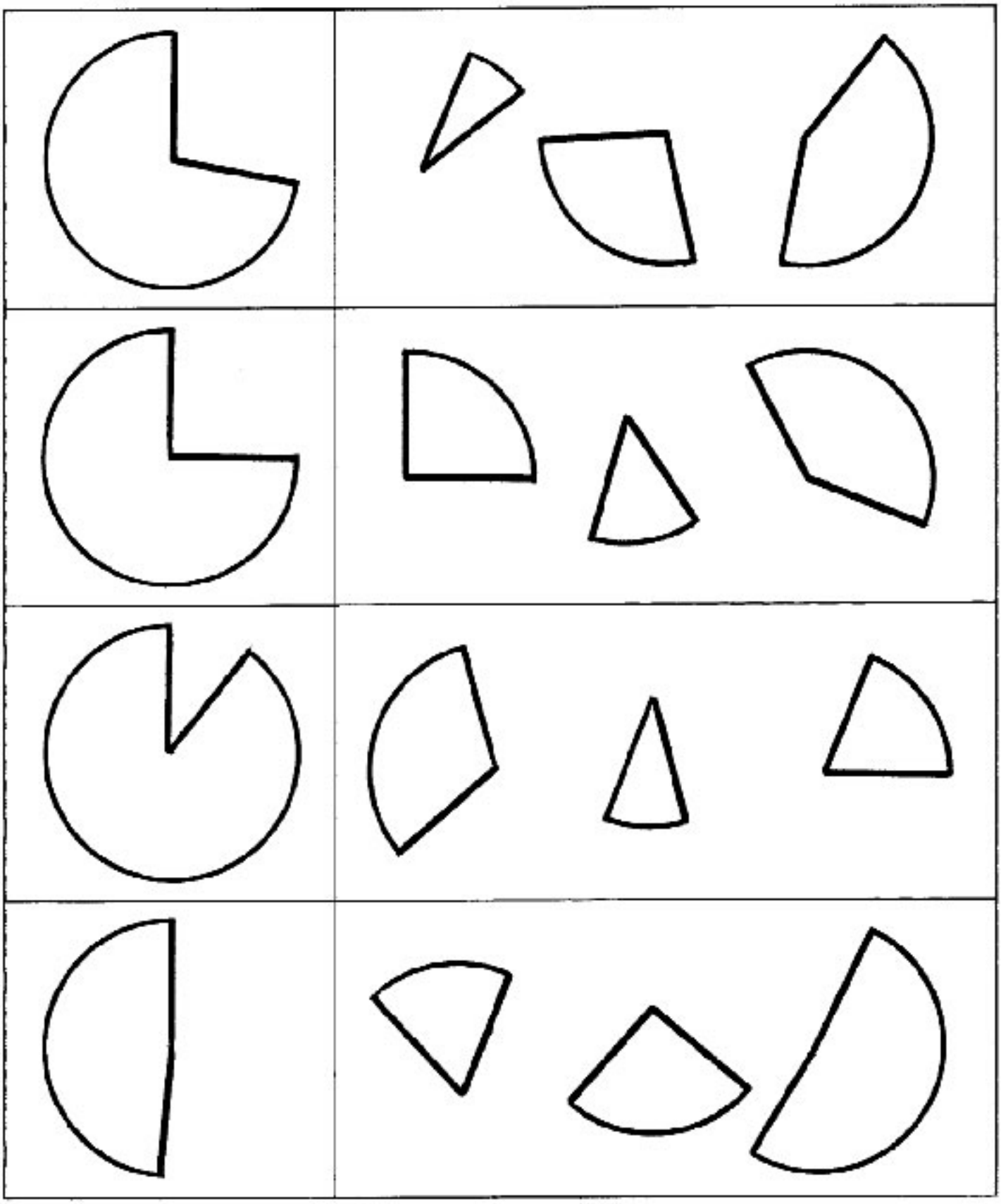


Date .....

Mon prénom .....

Colorie la parte qui manque à chaque galette.



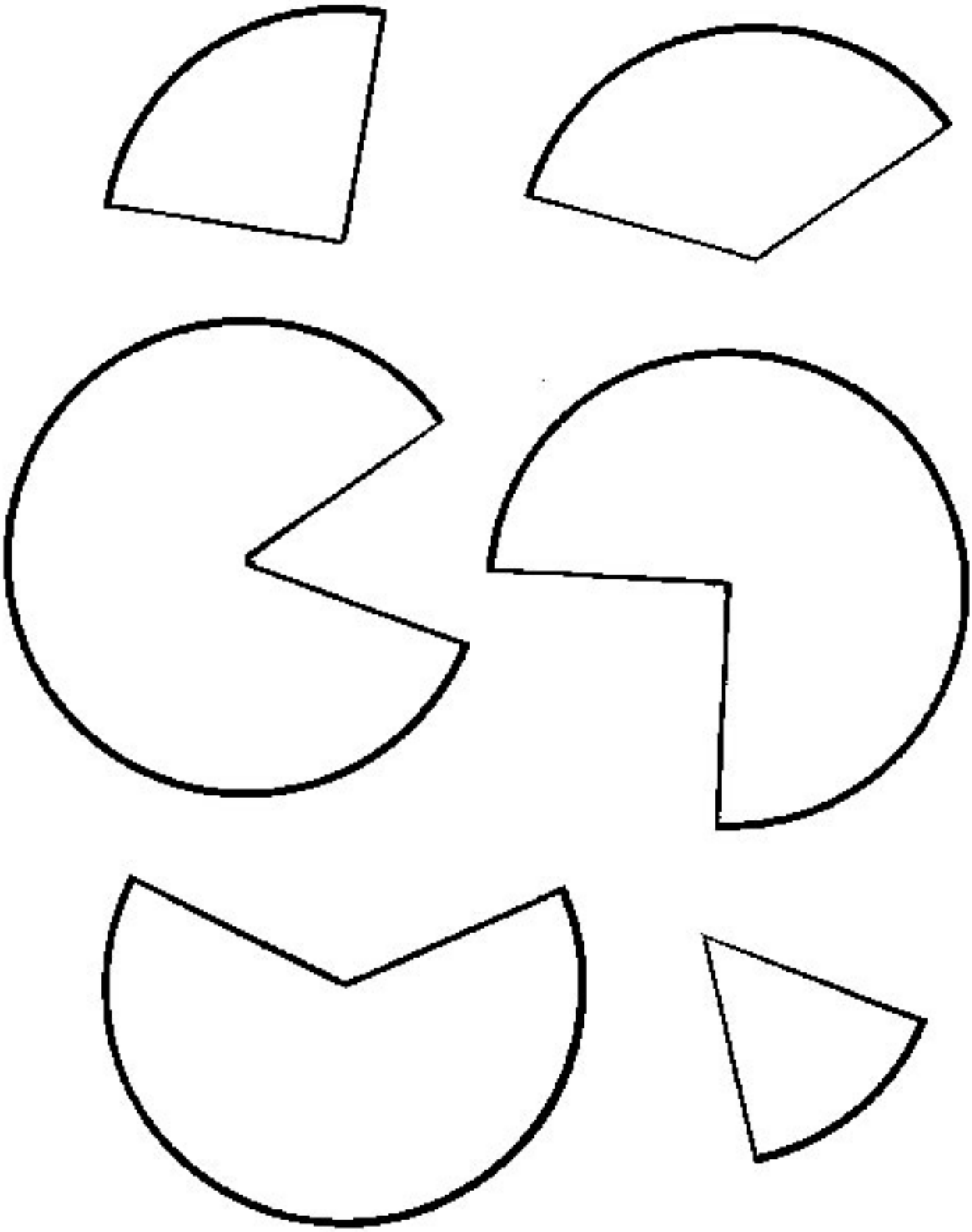


Date .....

Mon prénom .....

Consigne: Découpe les parts de galette. Colle les sur la feuille en reformant chaque galette.

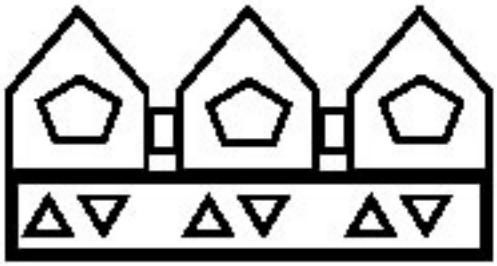
A photocopier sur du papier bristol ou popset jaune. Une feuille par enfant.

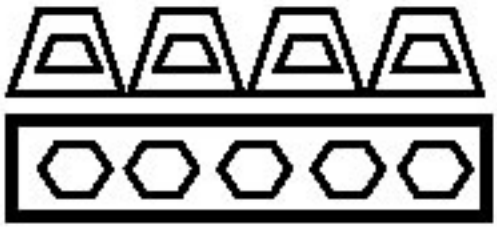


Date .....

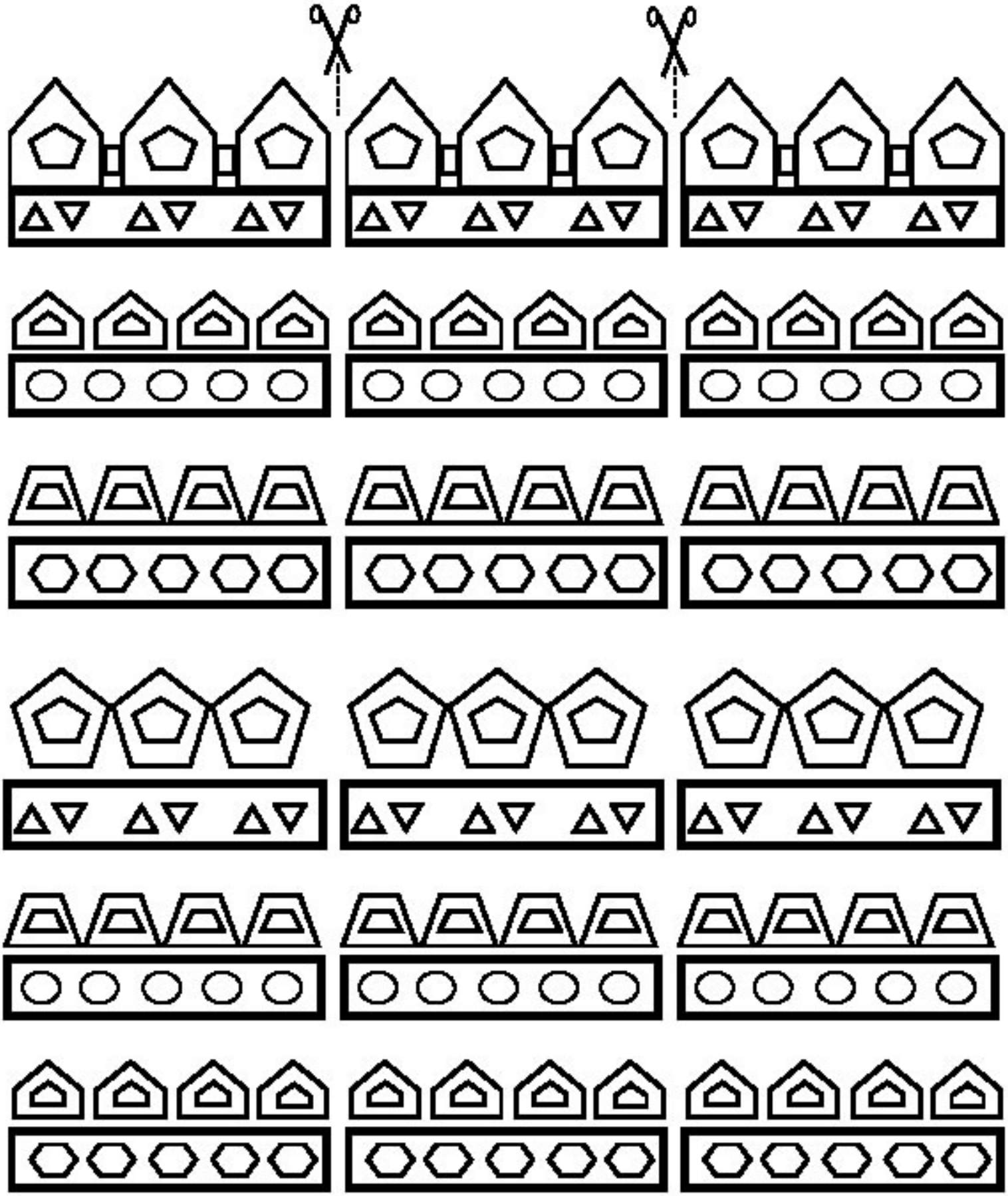
Mon prénom .....

Objectif: Se concentrer sur une tâche. Comprendre et exécuter une consigne.
Compétence: Retrouve les moitiés des couronnes.





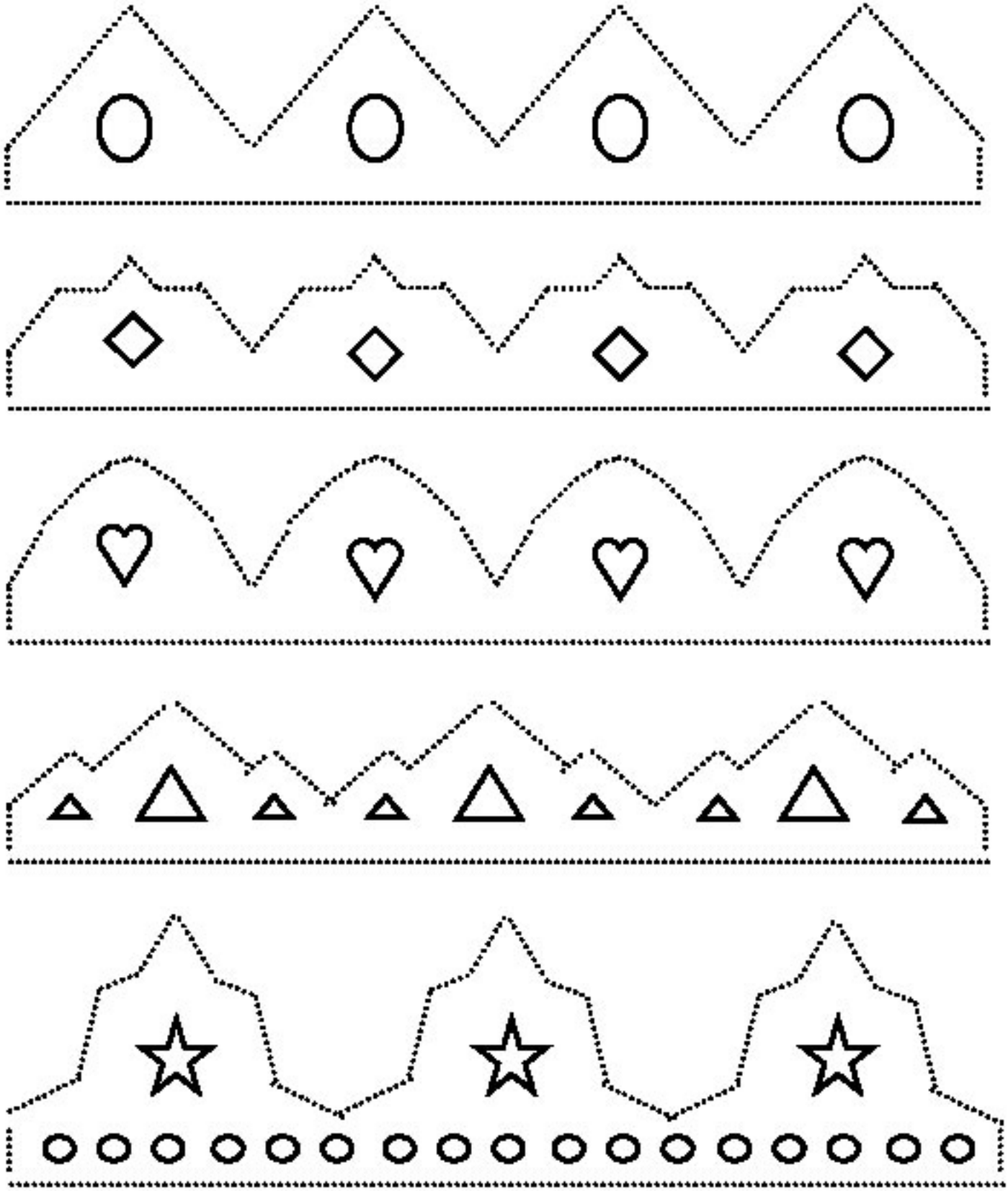
Discrimination visuelle
Présenter toutes les pièces étalées sur la table, mélangées. On se dirigera vers un travail de collage de gommettes sur des formes simples ou de coloriages à consignes.



Date .....

Mon prénom .....

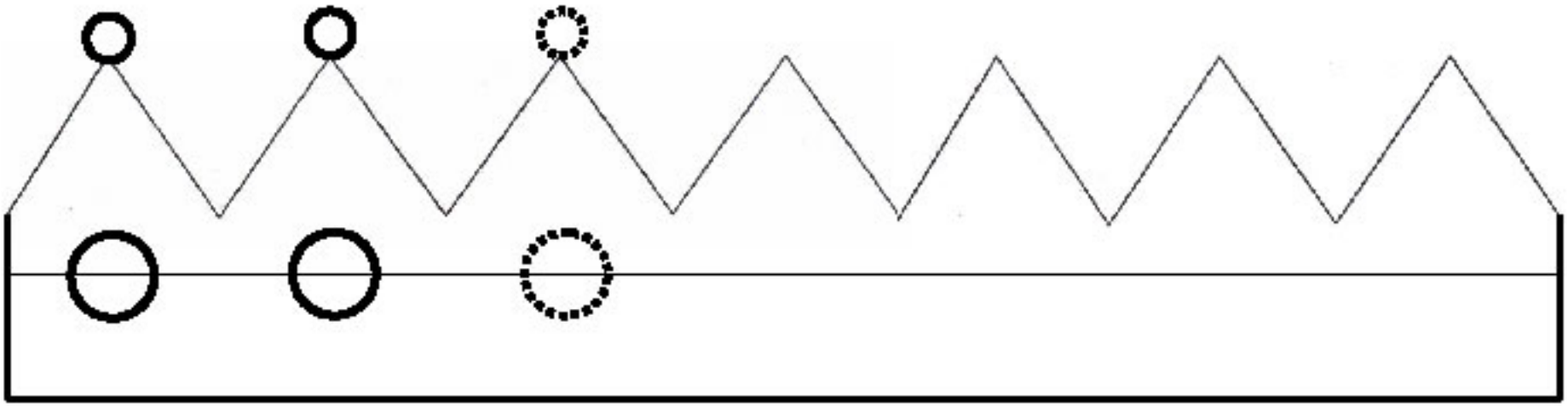
Ecriture
Objectif: Tenir correctement un crayon, feutre. Reproduire formes et trajectoires.
Consigne: Repasse sur les pointillés pour dessiner les couronnes.

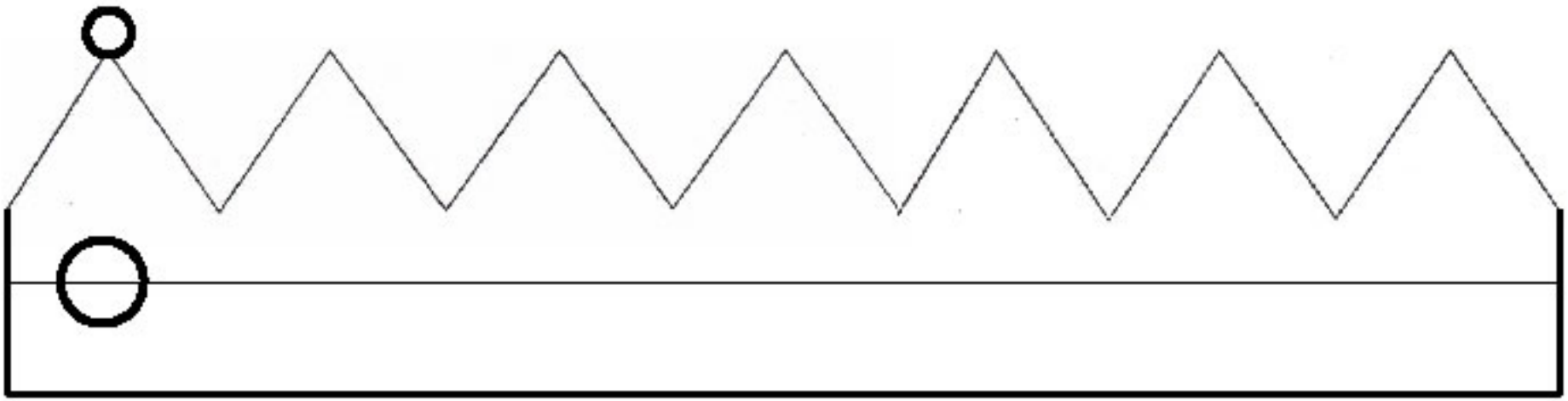


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Des ronds alignés.
Consigne: Dessine des petits ronds sur les pointes et des gros sur la ligne droite.

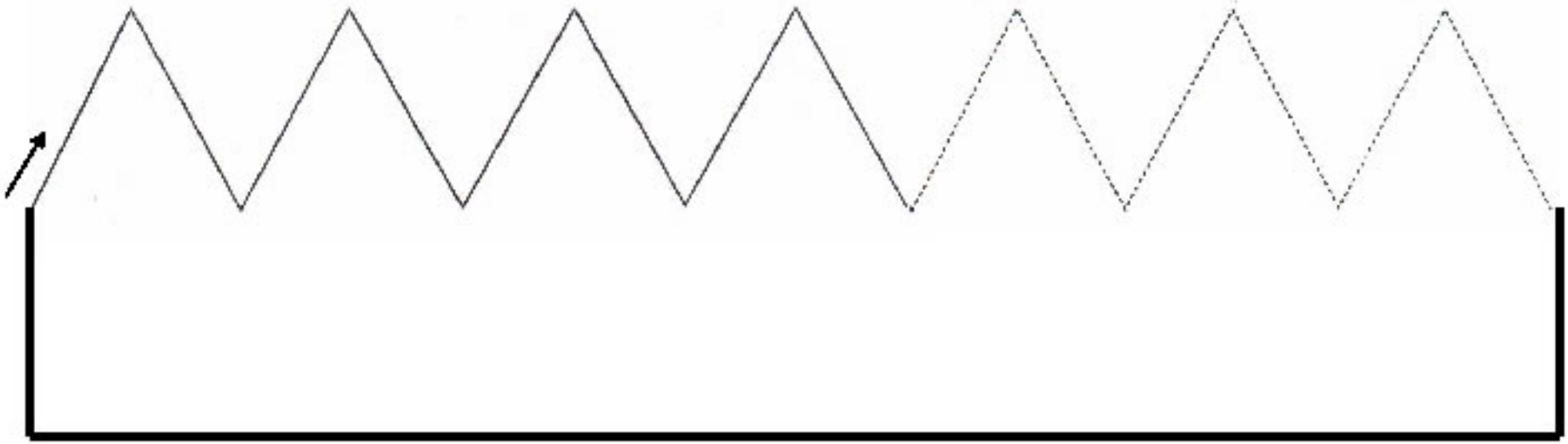




Date .....

Mon prénom .....

Objectif: La ligne brisée.
Consigne: Repasse sur le trait puis termine les couronnes par une ligne brisée.



Date .....

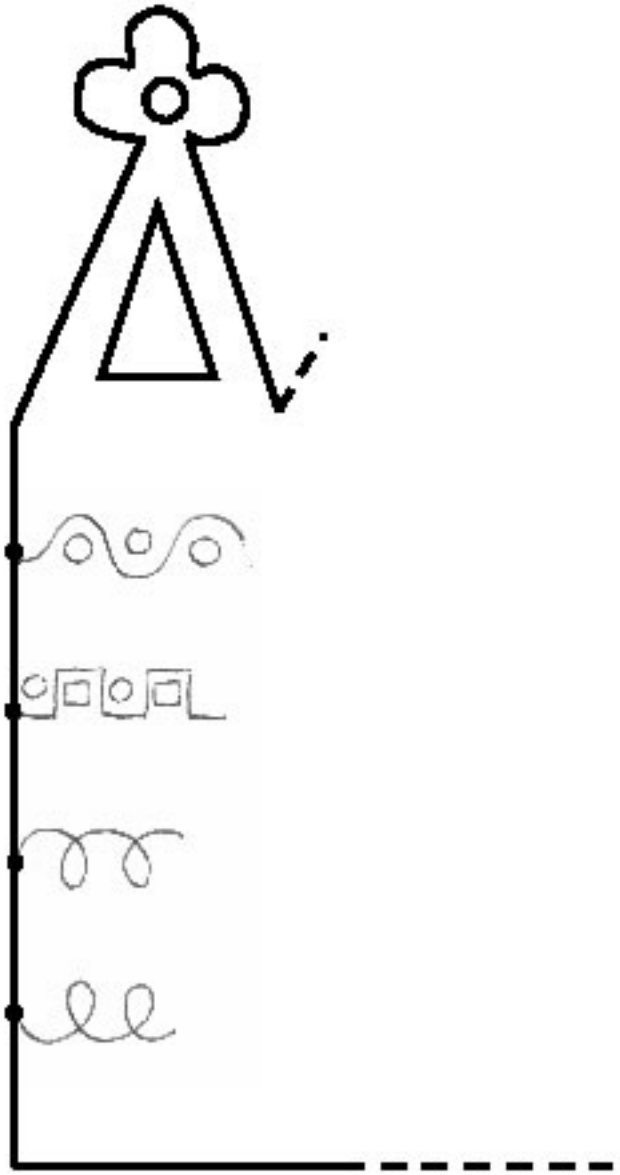
Mon prénom .....

Objectif: La ligne brisée, les ponts, les créneaux et des formes géométriques.
Consigne: Continue les couronnes suivant le modèle.

Date .....

Mon prénom .....

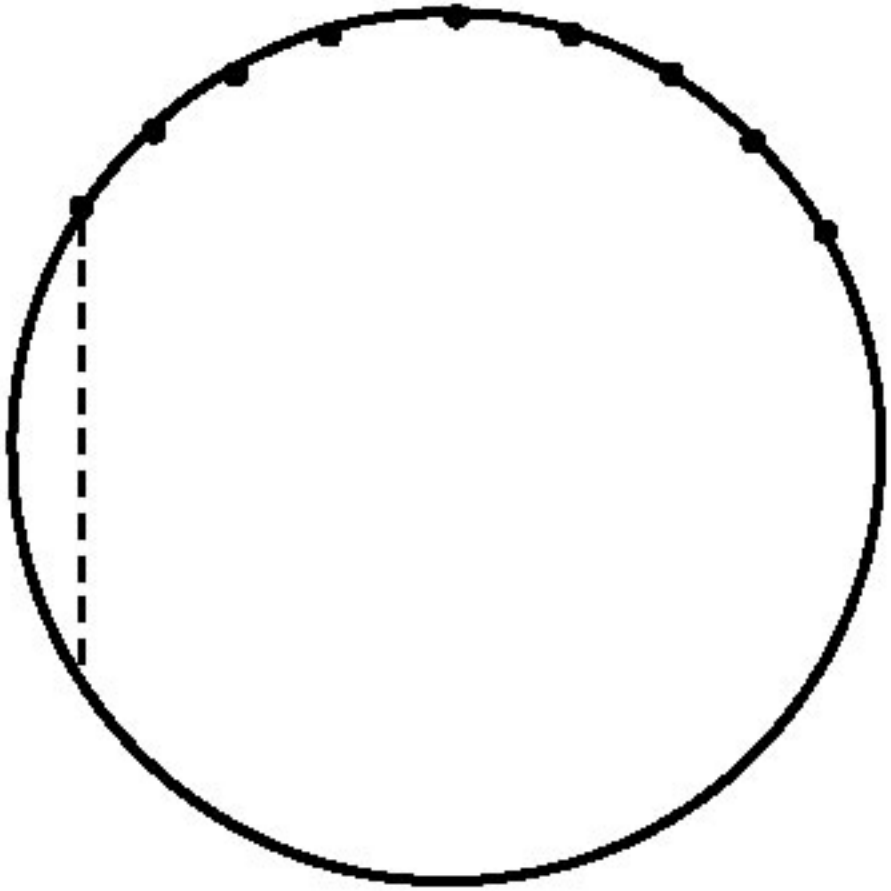
Objectif: Reproduire différents graphismes.
Consigne: Continue la couronne en respectant le modèle.



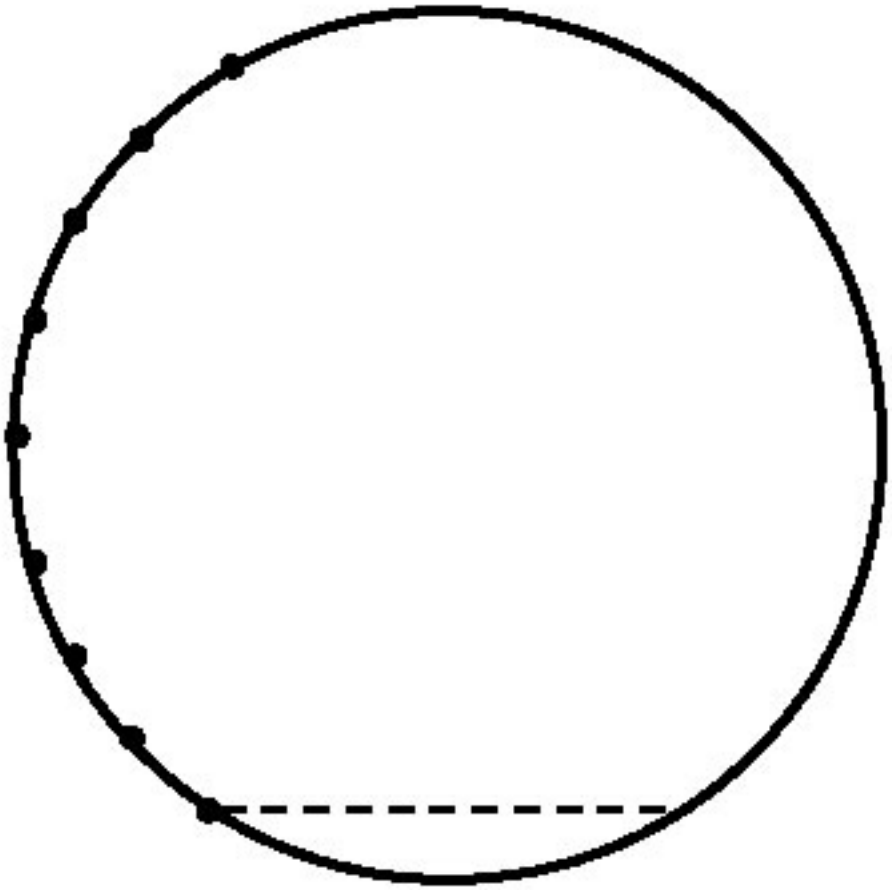
Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Des traits verticaux et horizontaux, glisser sa main sur le papier.
Consigne: Trace des traits verticaux en positionnant ton crayon sur les points du haut; trace des traits horizontaux en positionnant ton crayon sur les points de gauche.



1



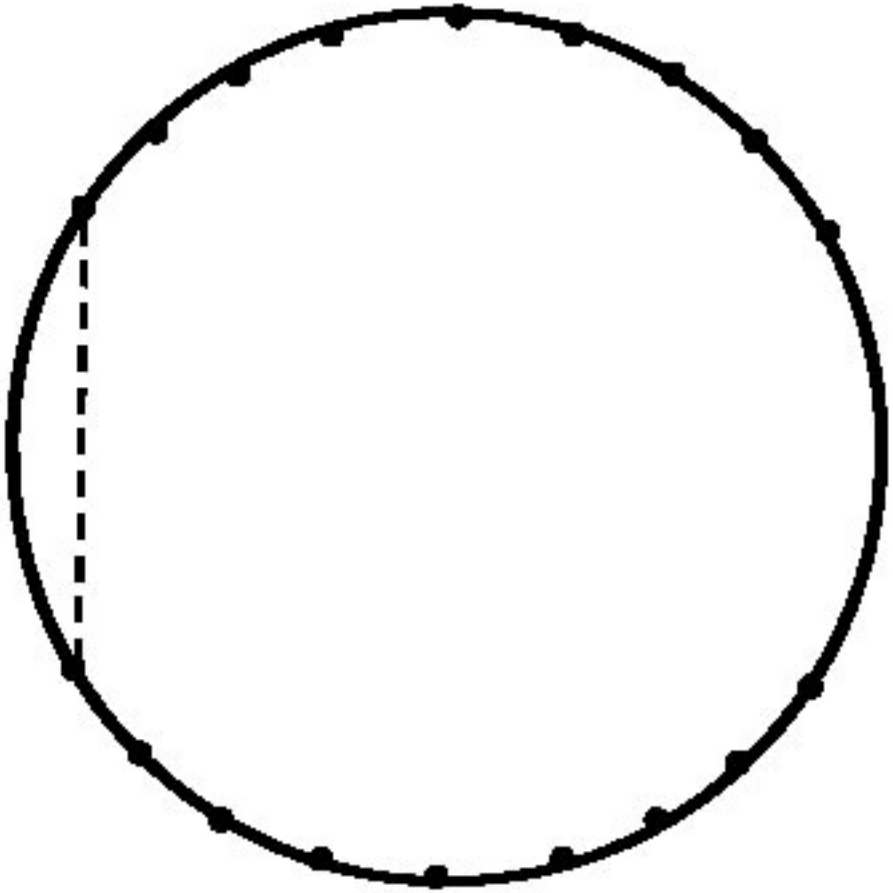
2

Date .....

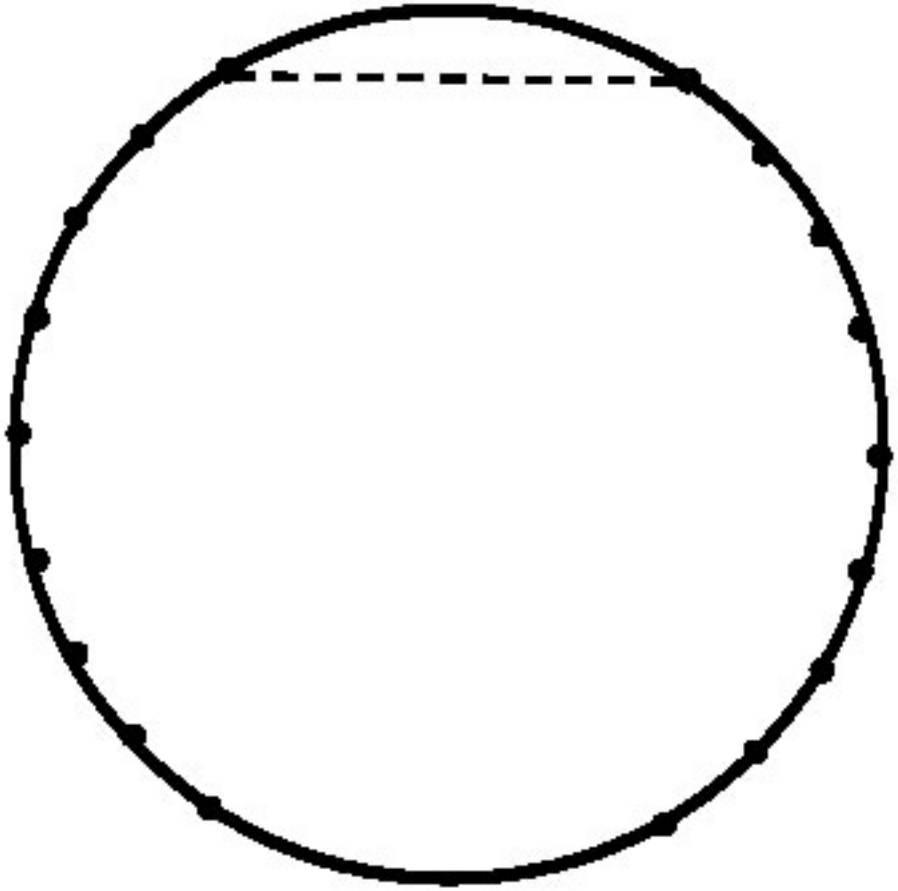
Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Des traits verticaux et horizontaux, précision du geste.
Consigne: Trace des traits verticaux en positionnant ton crayon sur les points du haut; trace des traits horizontaux en positionnant ton crayon sur les points de gauche.



1

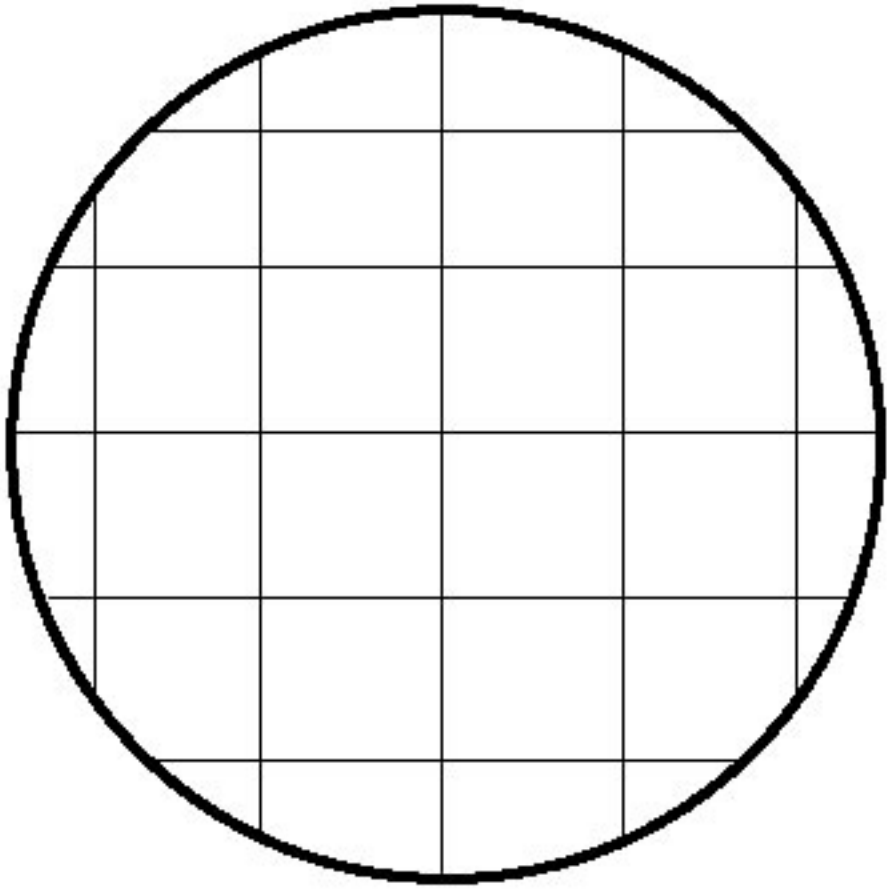


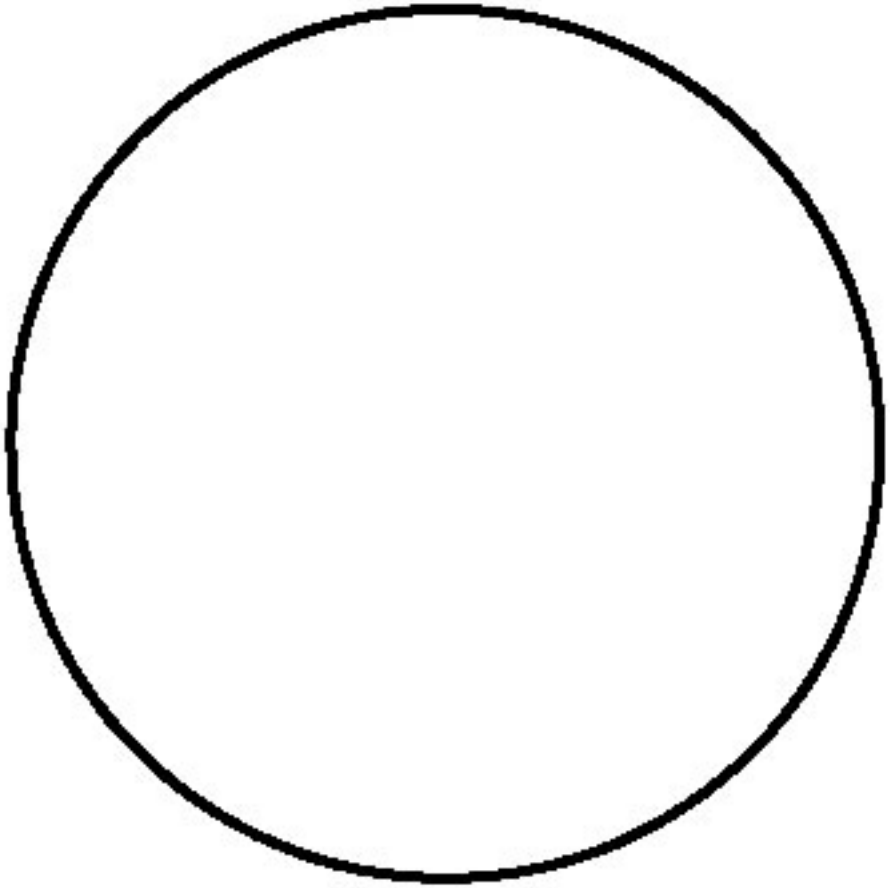
2

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Des traits verticaux et horizontaux pour former un quadrillage.
Consigne: Reproduis la galette à l'identique.



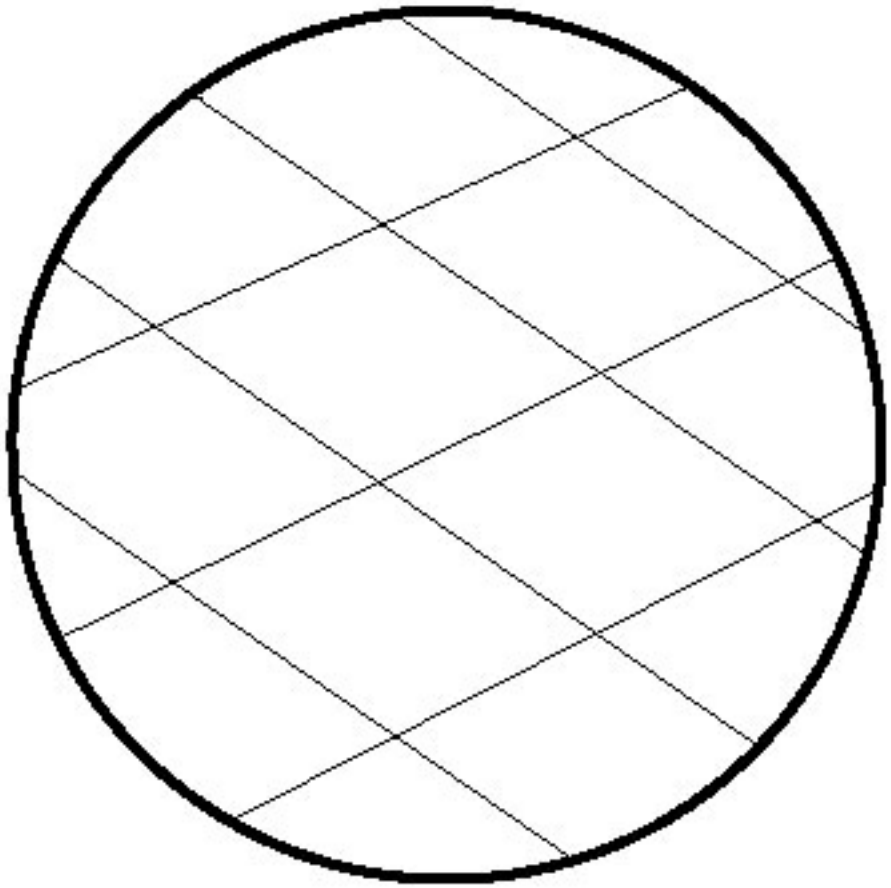


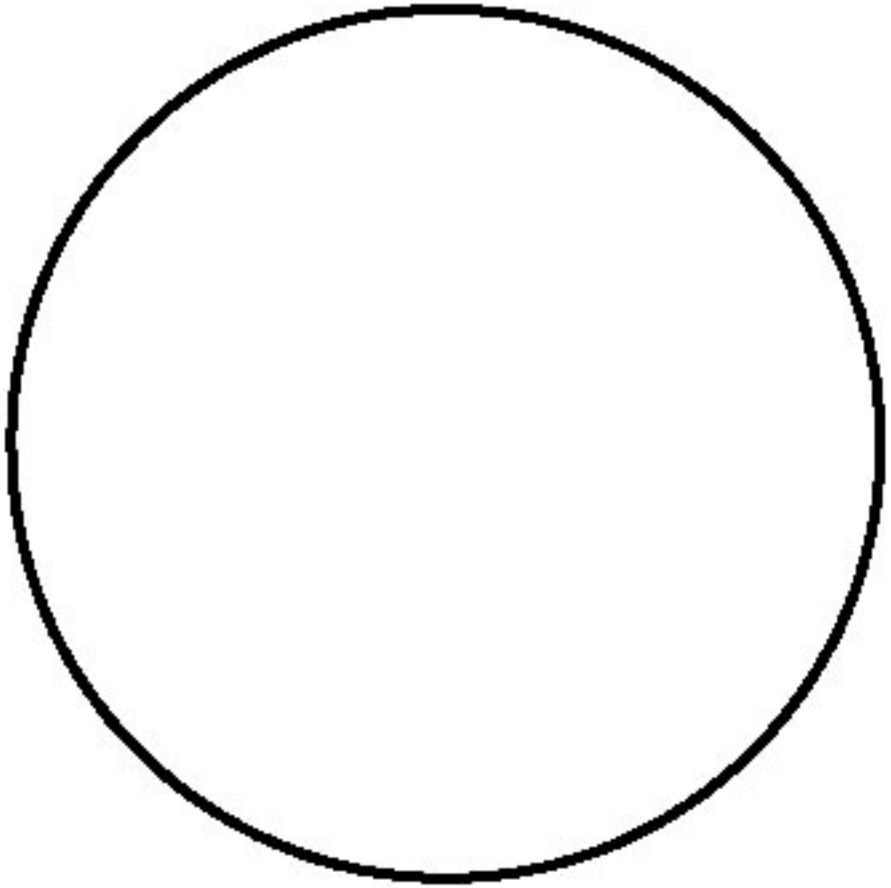
Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Des traits obliques pour former un quadrillage.
Consigne: Reproduis la galette à l'identique.

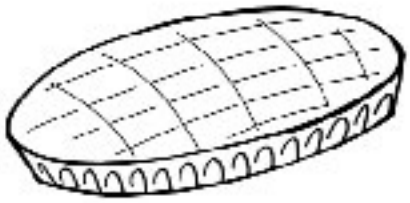


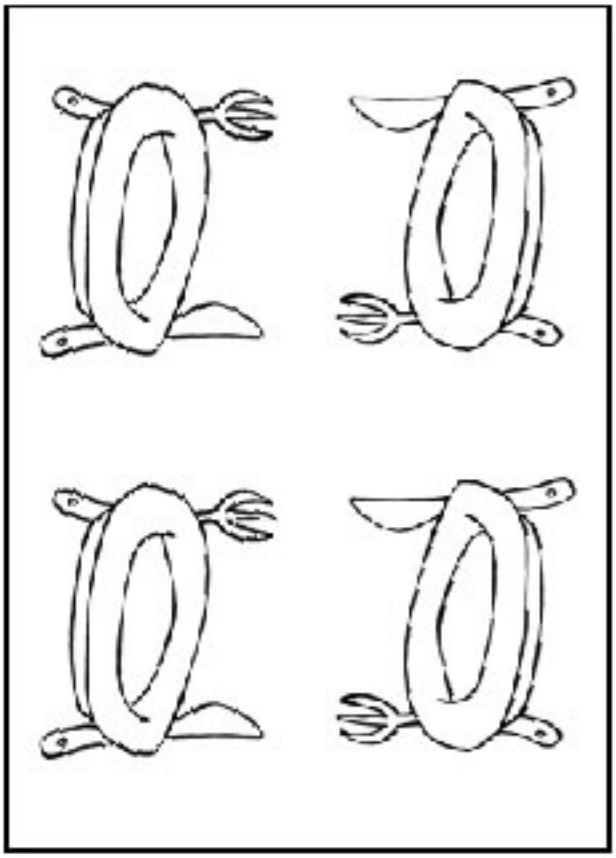


Date .....

Mon prénom .....

Consigne: 1-Dessine un personnage devant chaque asiete. 2-Découpe la galette, plie la en deux, puis encore en deux. Dessine au crayon feutre la marque des plis. Découpe sur les traits, tu obtiens quatre parts égales. 3-Colle une part de galette dans chaque assiete. 4-Dessine une fèvre sur une des parts. 5-Dessine une couronne sur le personnage que à la fève.



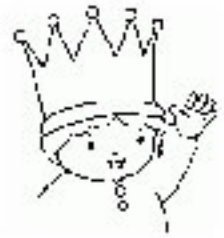


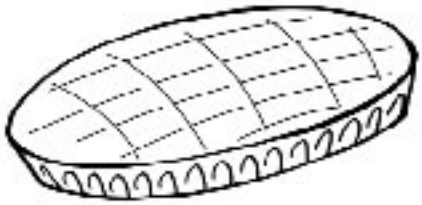
A photocopier sur du papier bristol ou popset jaune. Une galette par enfant.

Date .....

Mon prénom .....

Consigne: Je découpe des bandes de papier orange et jaune et je les colle sur la galette pour faire un quadrillage.



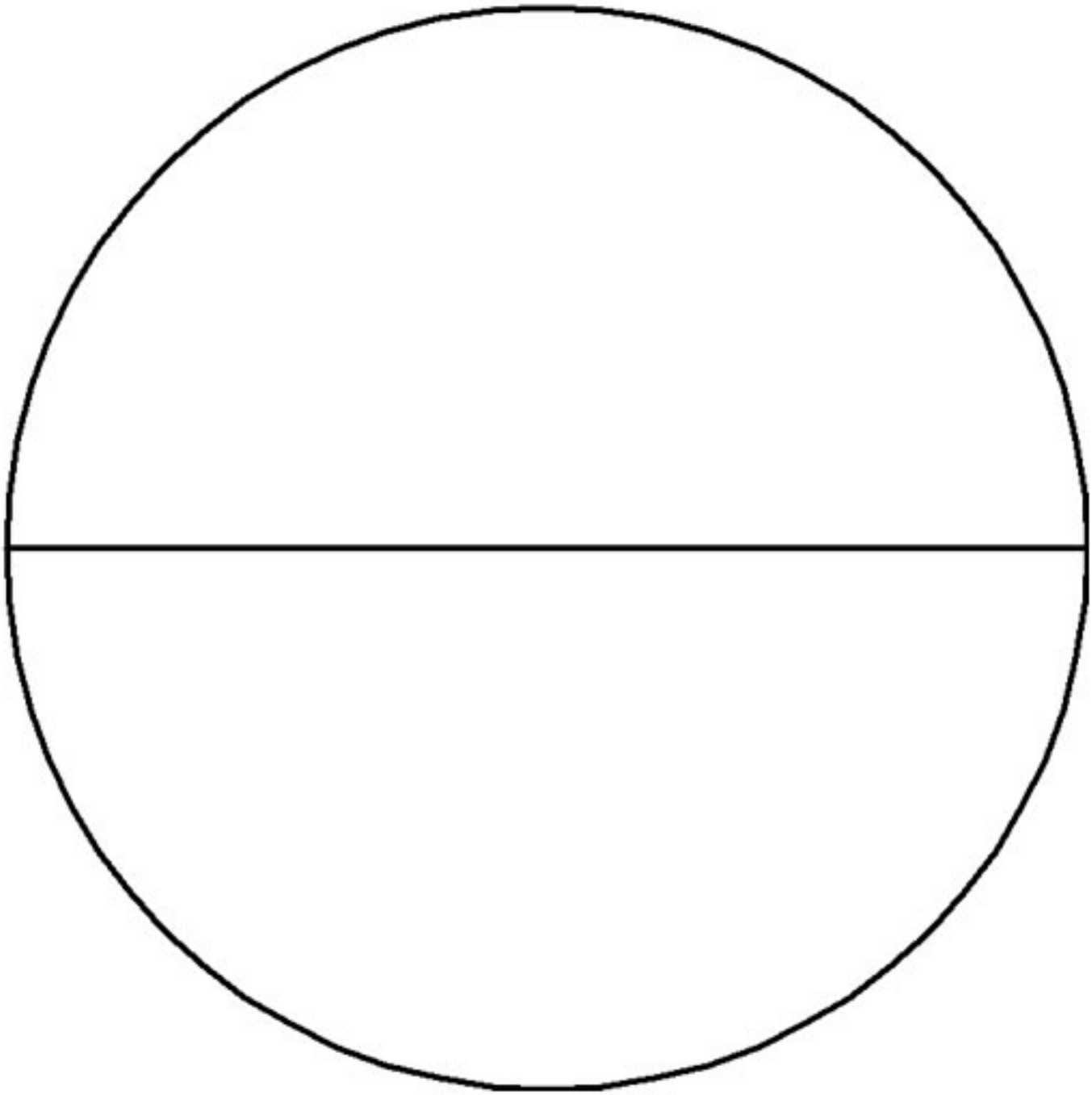


Date .....

Mon prénom .....

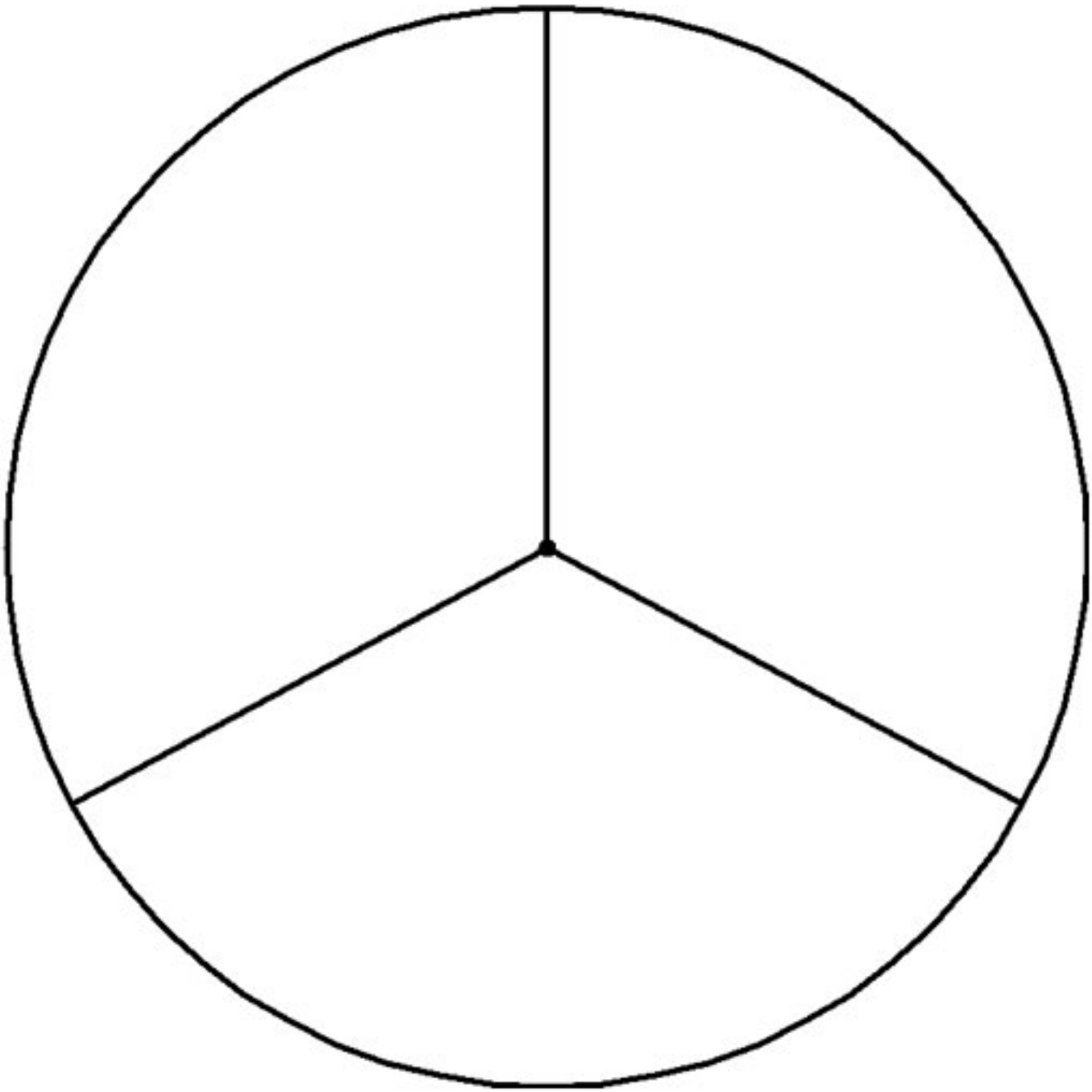
Date .....

Mon prénom .....



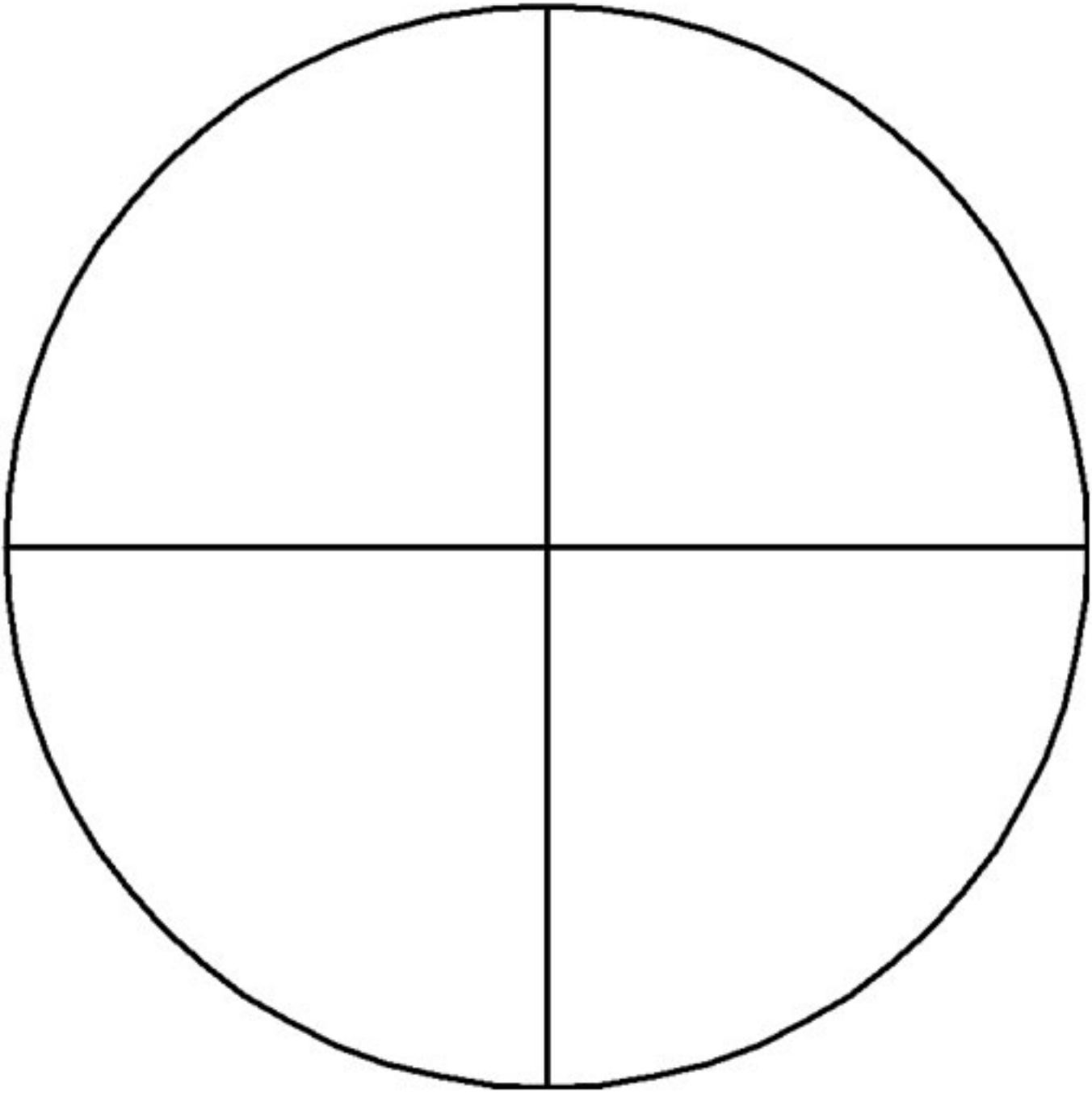
Date .....

Mon prénom .....



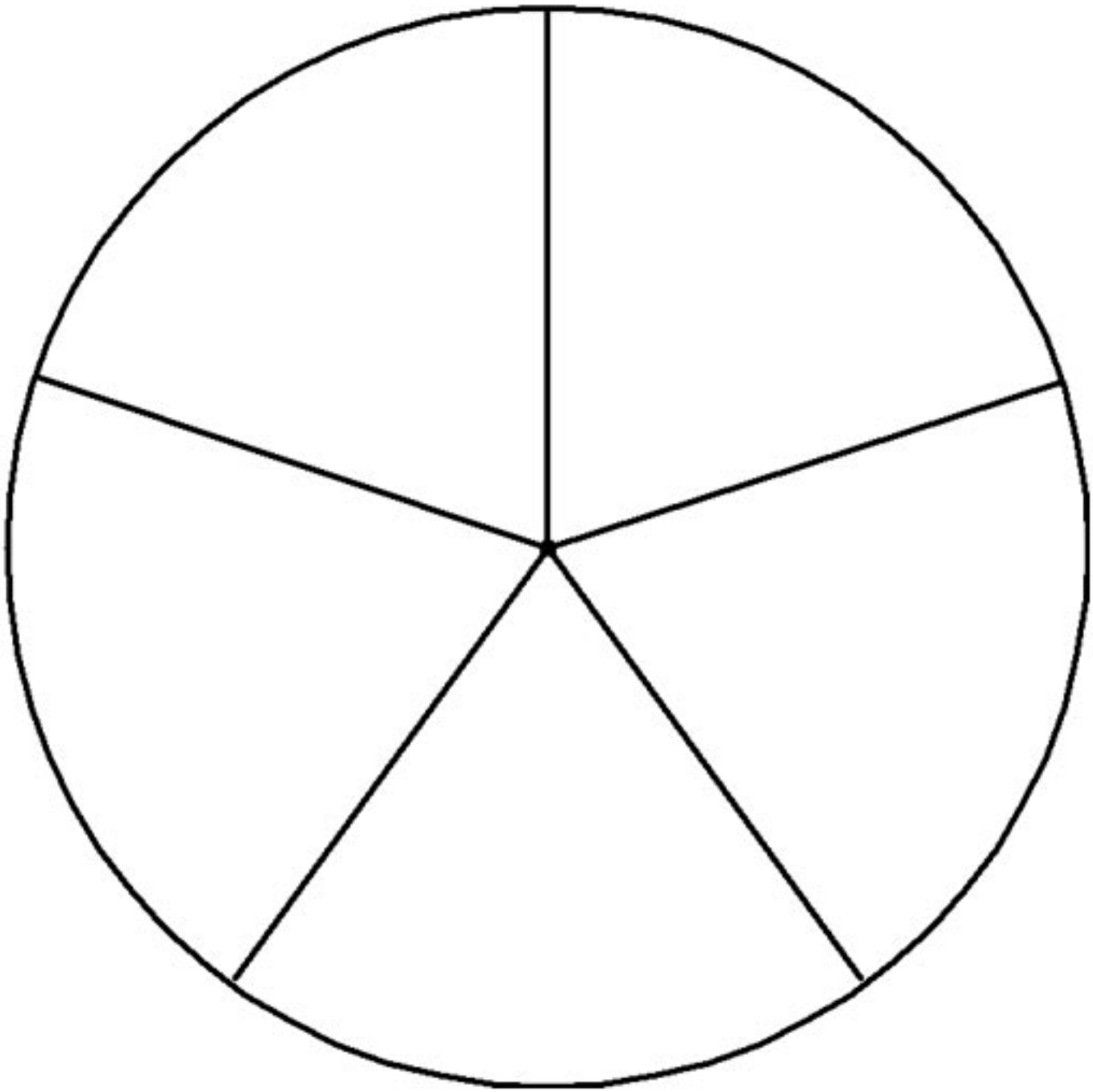
Date .....

Mon prénom .....



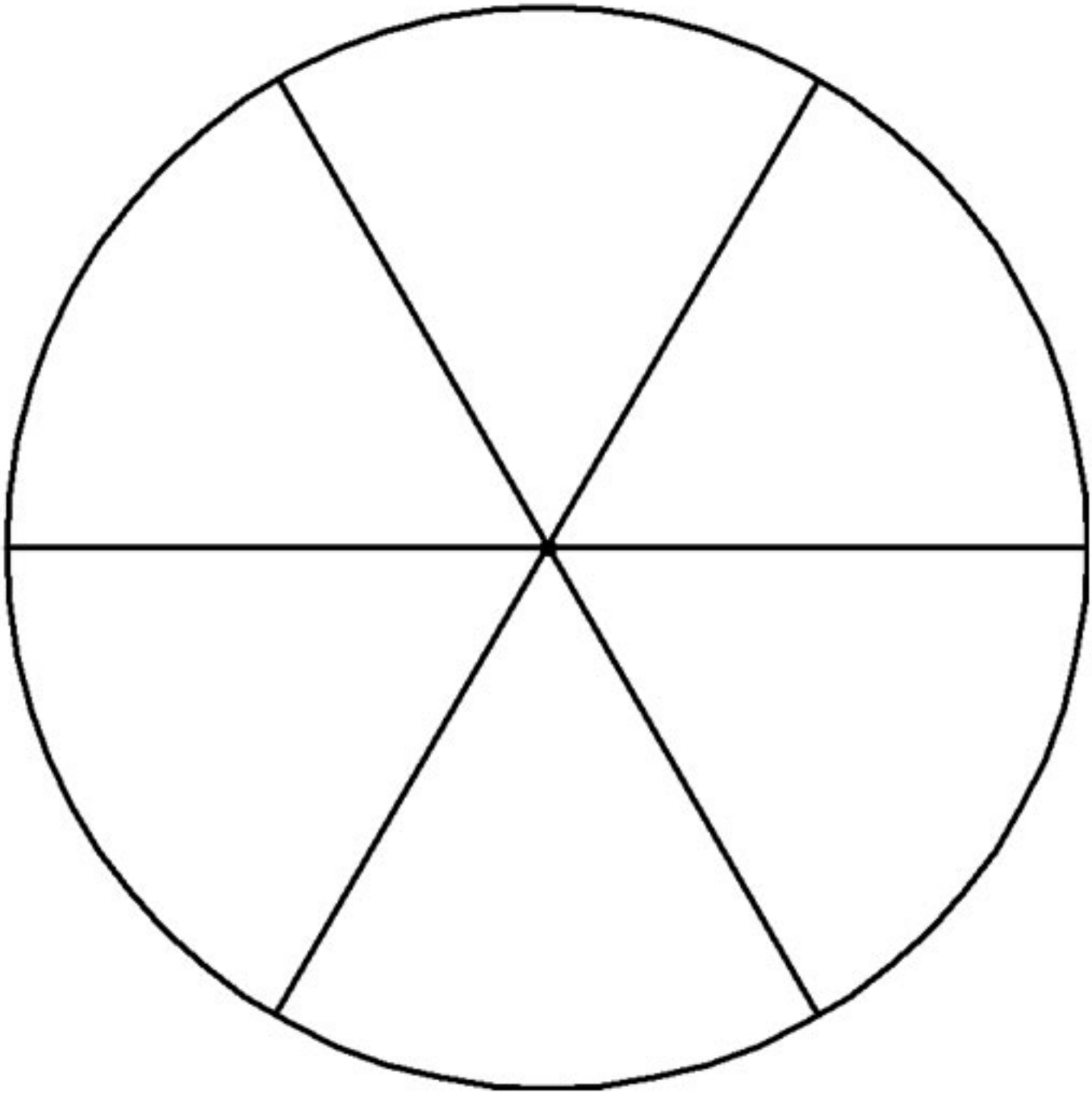
Date .....

Mon prénom .....



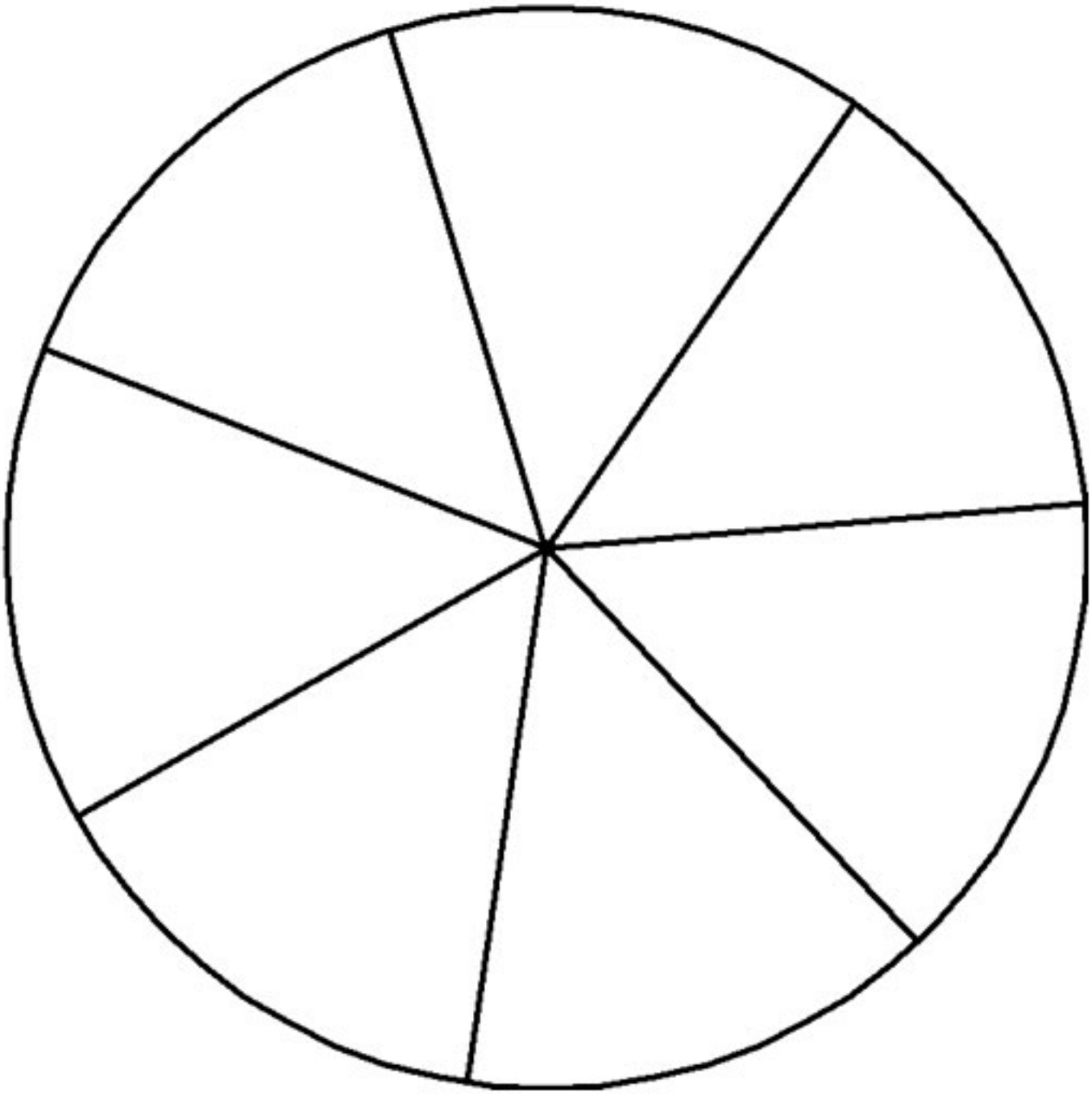
Date .....

Mon prénom .....



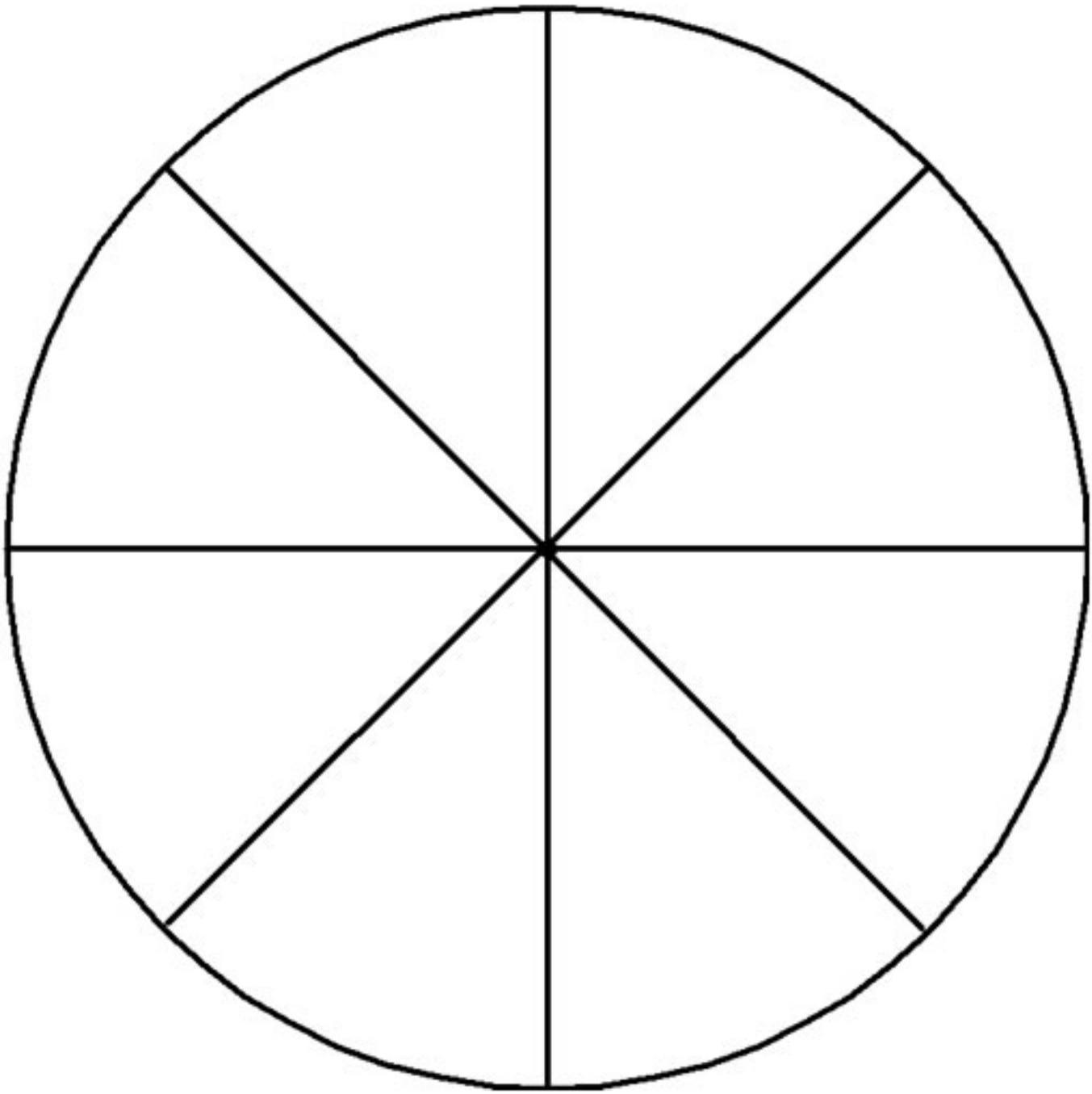
Date .....

Mon prénom .....



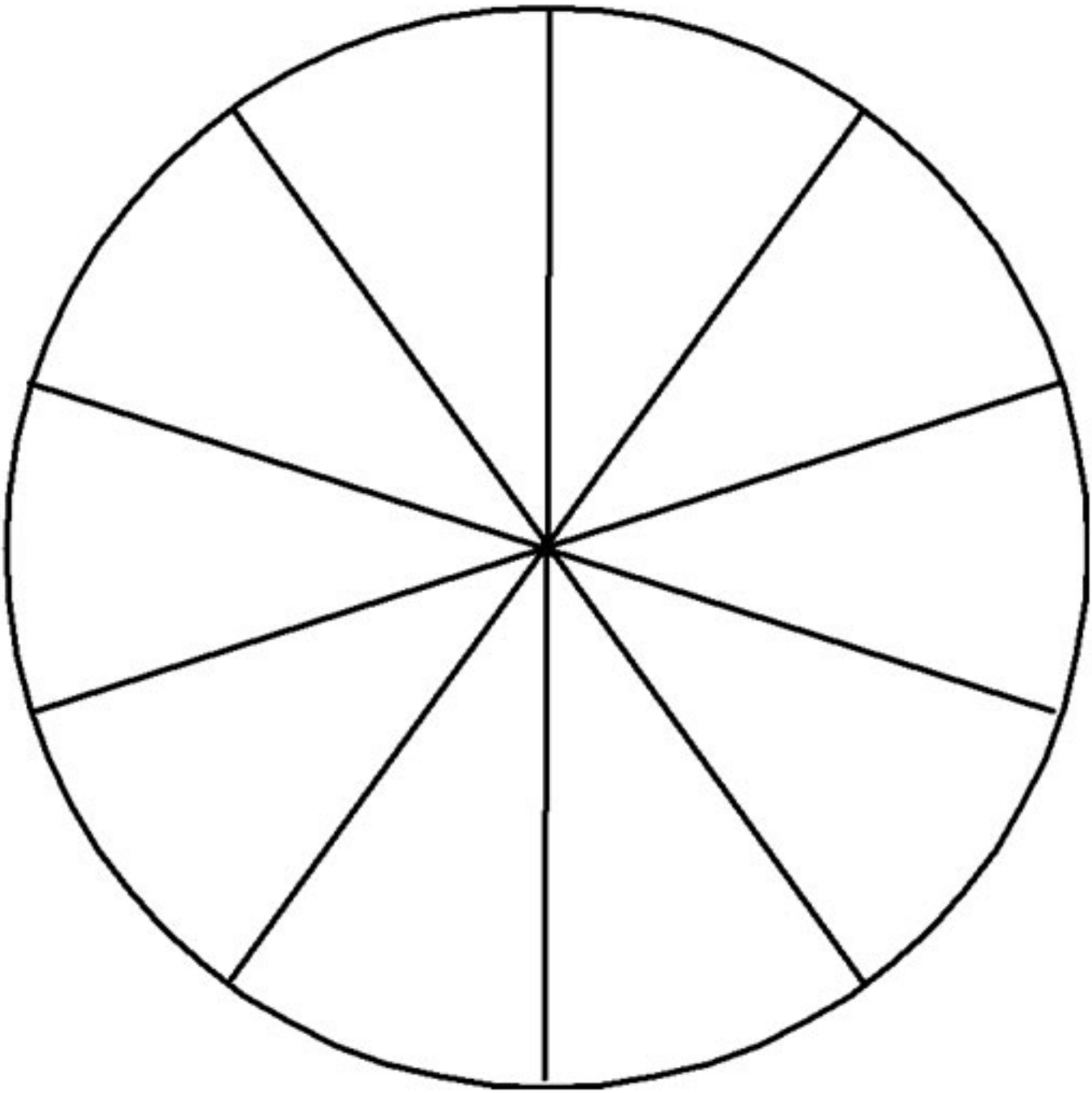
Date .....

Mon prénom .....



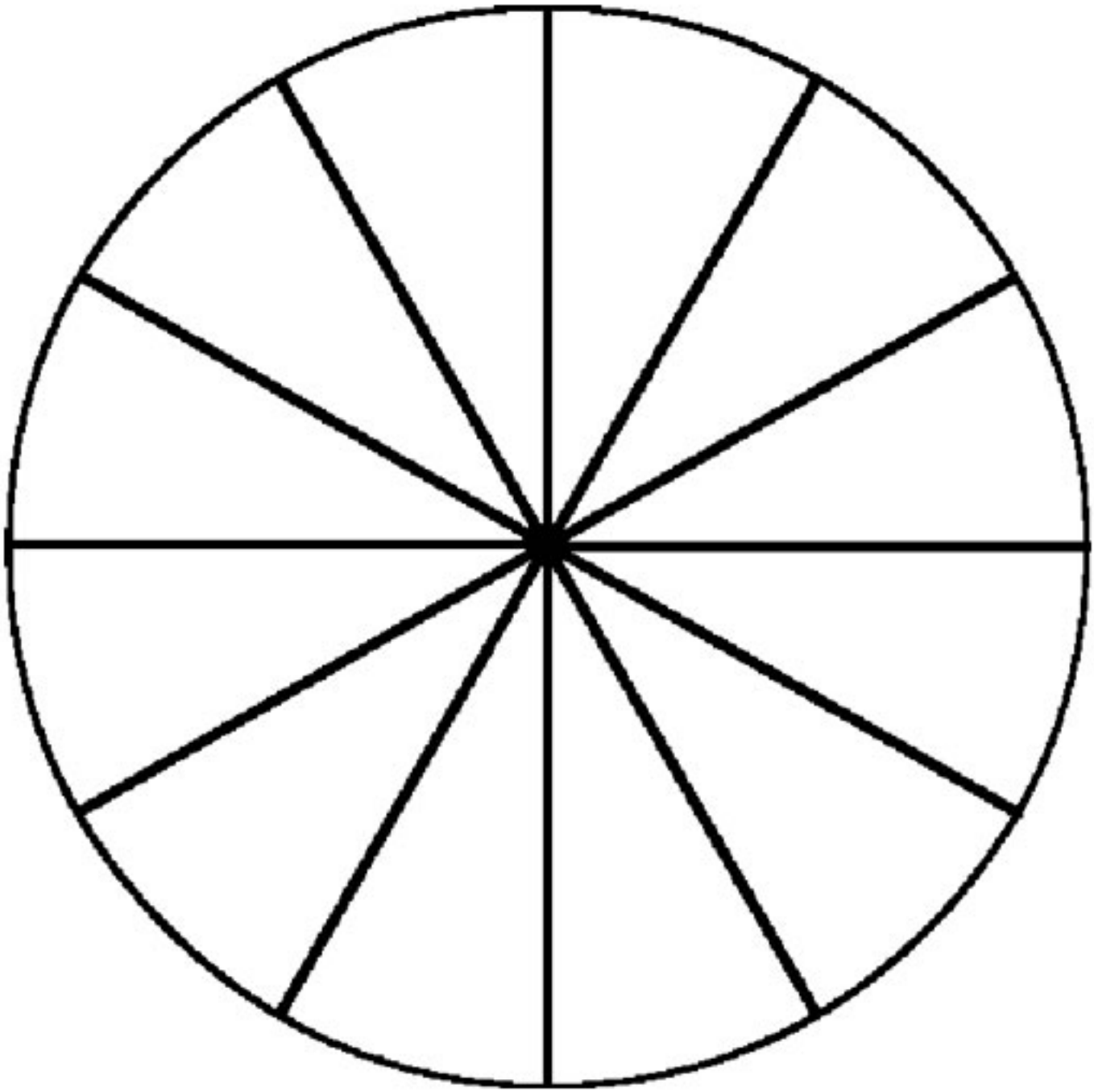
Date .....

Mon prénom .....



Date .....

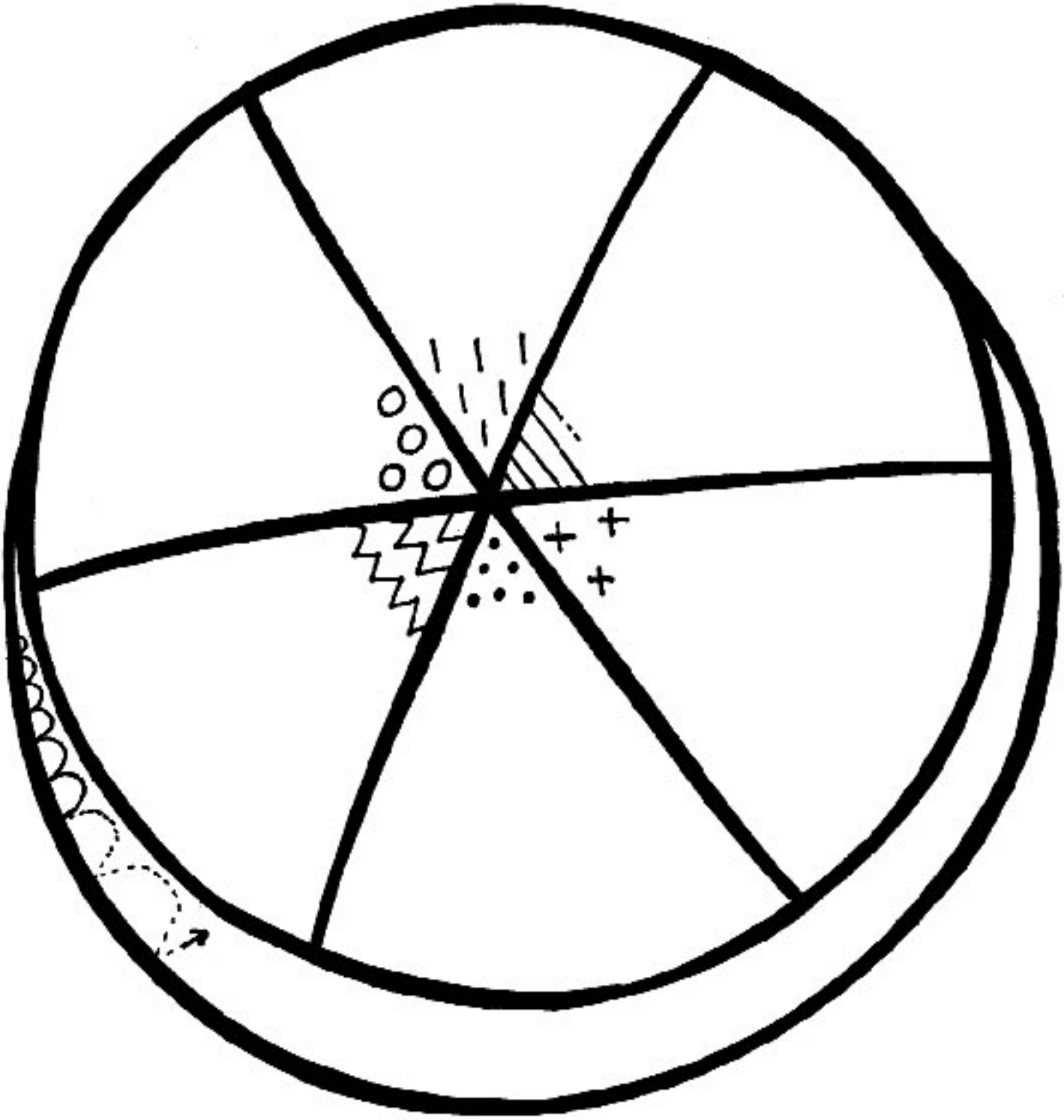
Mon prénom .....



Date .....

Mon prénom .....

Graphisme
Décore la galette en respectant les modèles.



La galette multicolore

Règle du jeu n°1

- **Jeu de dé pour les PS**
- **Ce jeu se joue avec le dé des couleurs.**
- **Chaque joueur a une galette vierge.**
- **Les morceaux de la galette colorée sont sur la table de jeu (***autant de galettes que de joueurs***)**

****

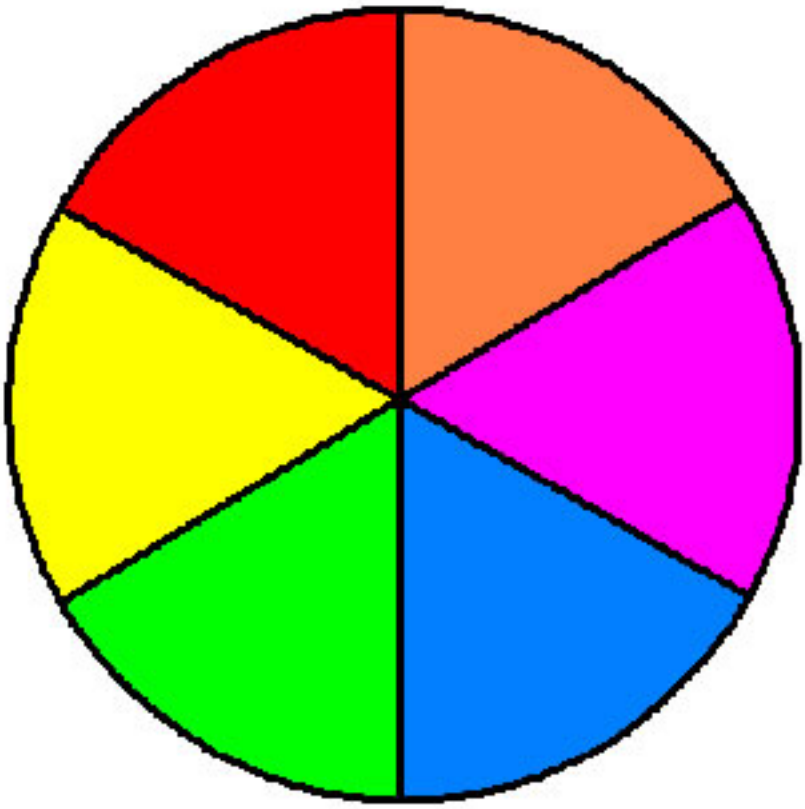
Déroulement du jeu:

1. **Le but du jeu est de reconstituer sa galette avec six morceaux de couleurs différentes.**
2. **Chaque joueur , à son tour, va lancer le dé .**
3. **Il prendra une part de galette correspondant à la couleur du dé.**
4. **S'il tombe deux fois sur la même couleur, il passe son tour.**

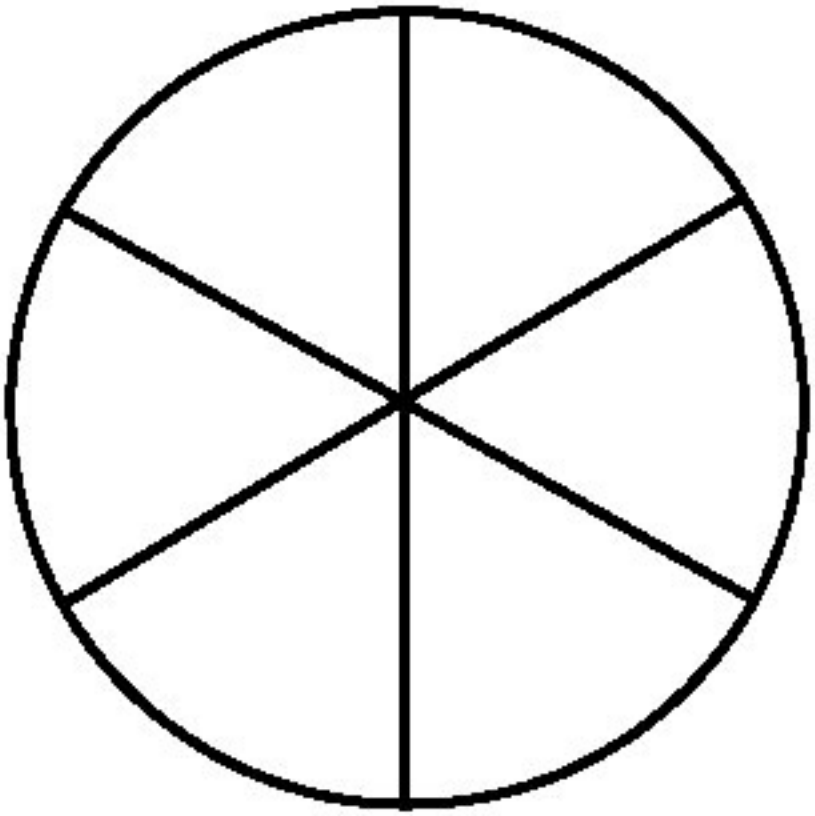
****

Le gagnant est l'enfant qui a reconstitué sa galette le premier.

Galette à découper en parts pour le jeu n°1 :(autant de galettes que de joueurs).



Une galette vierge par joueur.



Règle du jeu n°2

- **Jeu de dé pour les MS**
- **Ce jeu se joue avec le dé des couleurs.**
- **Chaque joueur a une planche A, B, C ou D.**
- **Les morceaux de la galette colorée sont sur la table de jeu (*autant de galettes que de joueurs*).**

****

Déroulement du jeu:

1. **Le but du jeu est de reconstituer sa galette avec six morceaux de couleurs différentes en respectant son modèle.**
2. **Chaque joueur , à son tour, va lancer le dé .**
3. **Il prendra une part de galette correspondant à la couleur du dé et la placera au bon endroit.**
4. **S'il tombe deux fois sur la même couleur, il passe son tour.**

****

Le gagnant est l'enfant qui a reconstitué sa galette le premier.

Galettes à découper en parts pour les jeux n°2 et n°3.

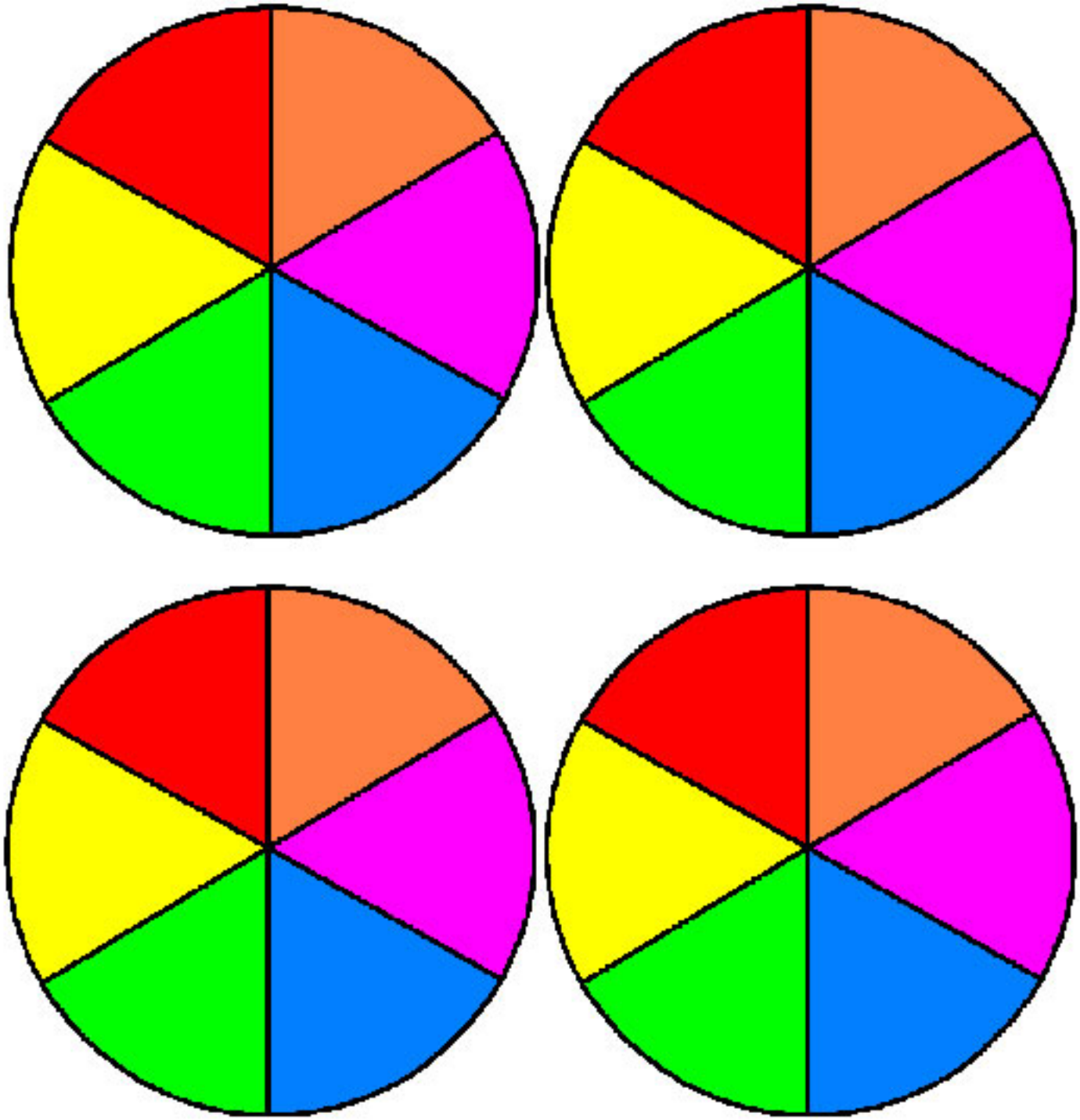
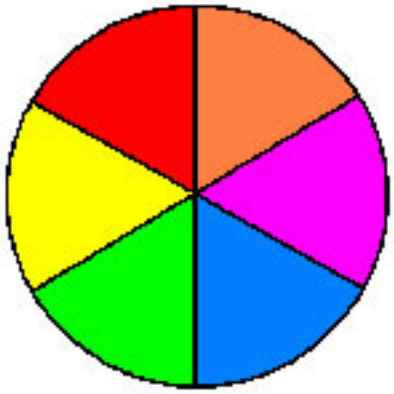


Planche A.



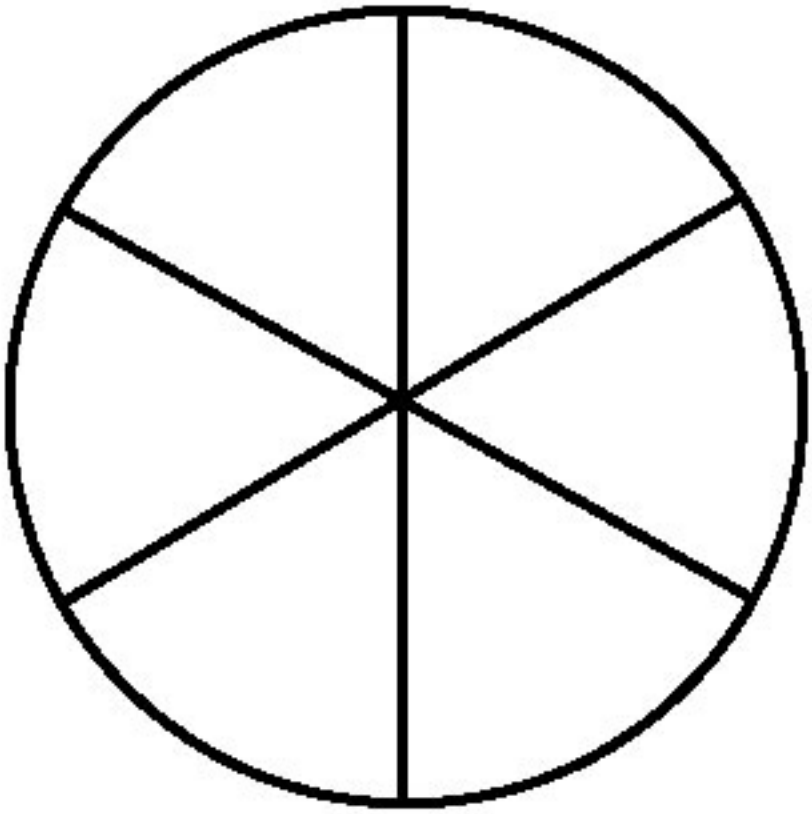
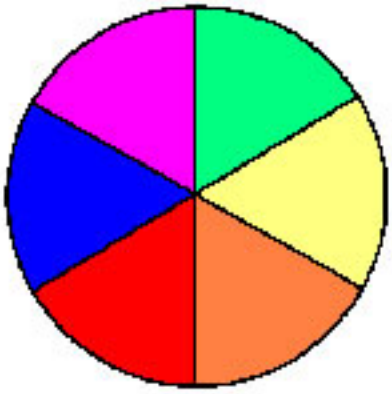


Planche B.



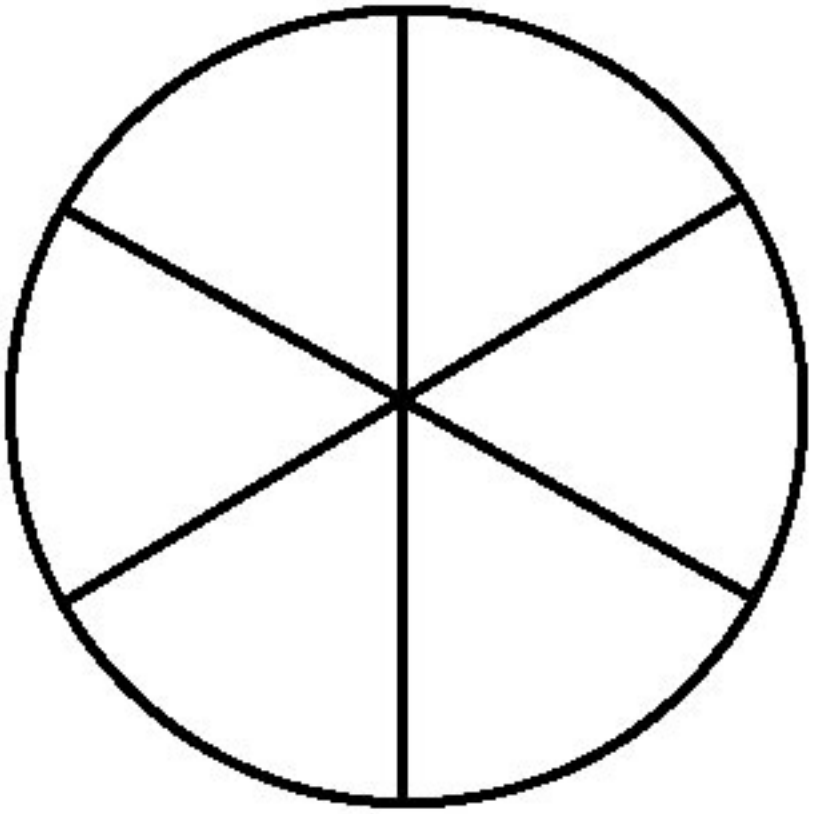
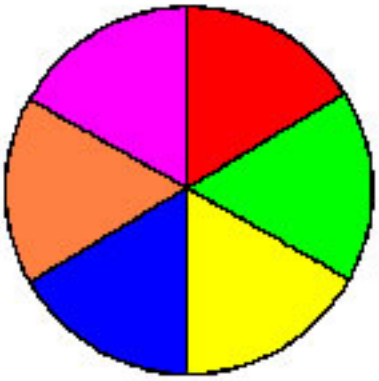


Planche C.



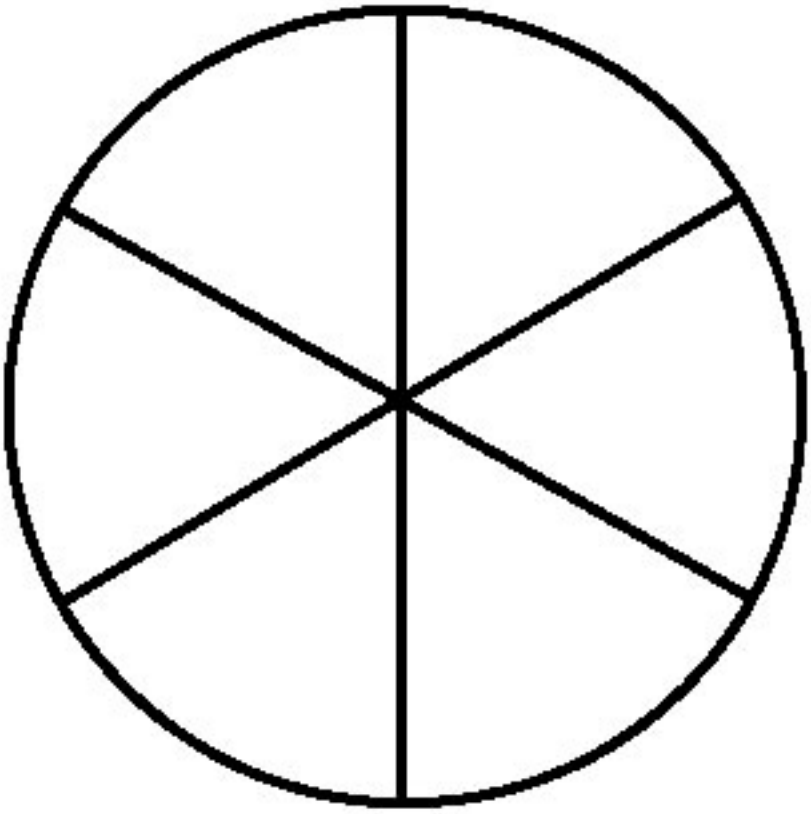
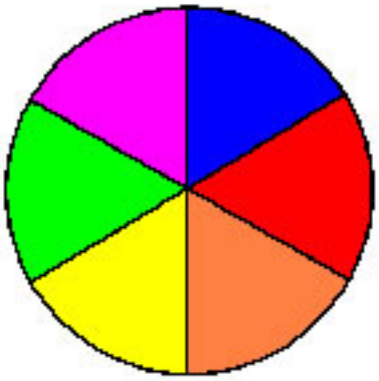
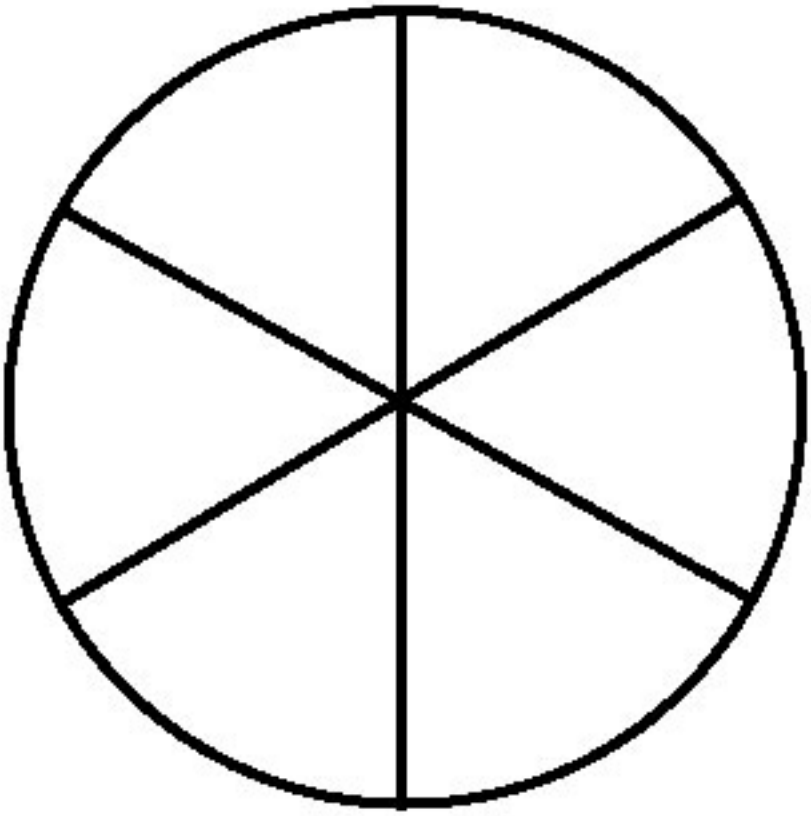


Planche D.





Règle du jeu n°3

- **Jeu pour les PS**
- **Ce jeu est un jeu de pioche.**
- **Chaque joueur a une planche 1, 2, 3 ou 4.**
- **Les morceaux des galettes colorées sont retournés sur la table de jeu.***(Utiliser les parts du jeu n°2)*

****

Déroulement du jeu:

1. **Le but du jeu est de reconstituer sa galette avec six morceaux de couleurs différentes en respectant son modèle.**
2. **Chaque joueur , à son tour, va piocher une part .**
3. **Il la placera sur sa galette.**
4. **S'il tombe deux fois sur la même couleur, il repose son morceau dans la pioche et passe son tour.**

****

Le gagnant est l'enfant qui a reconstitué sa galette le premier.

Planche 1.

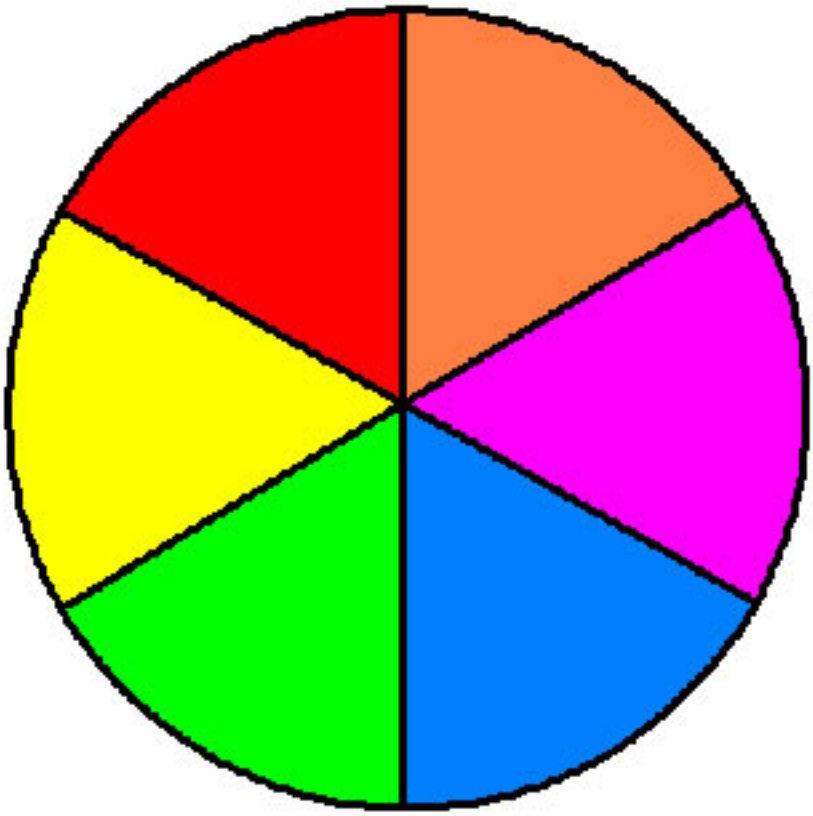


Planche 2.

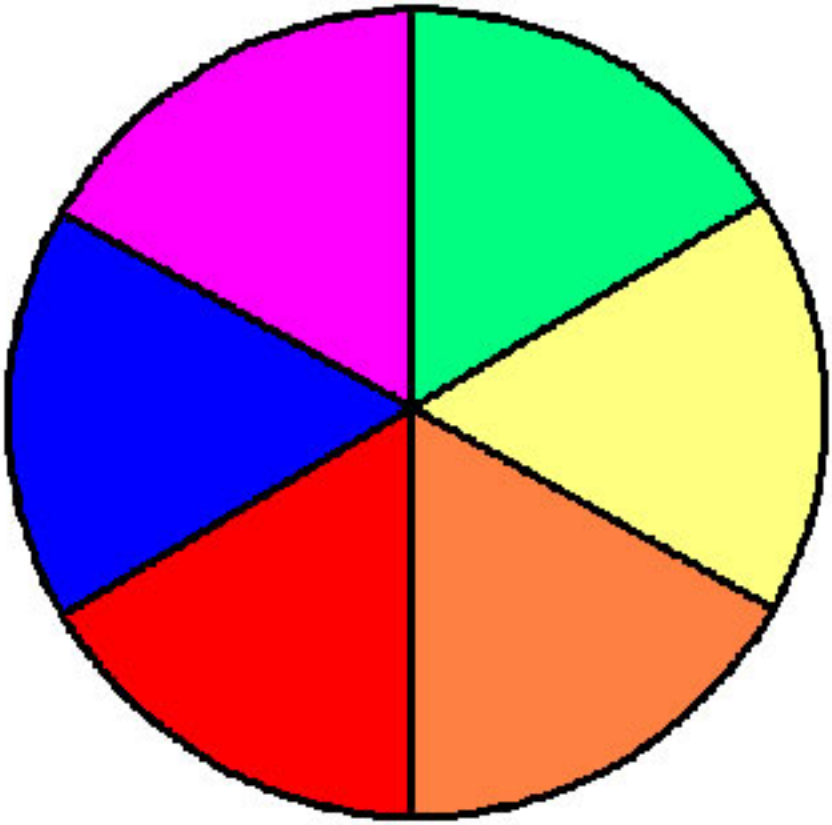


Planche 3.

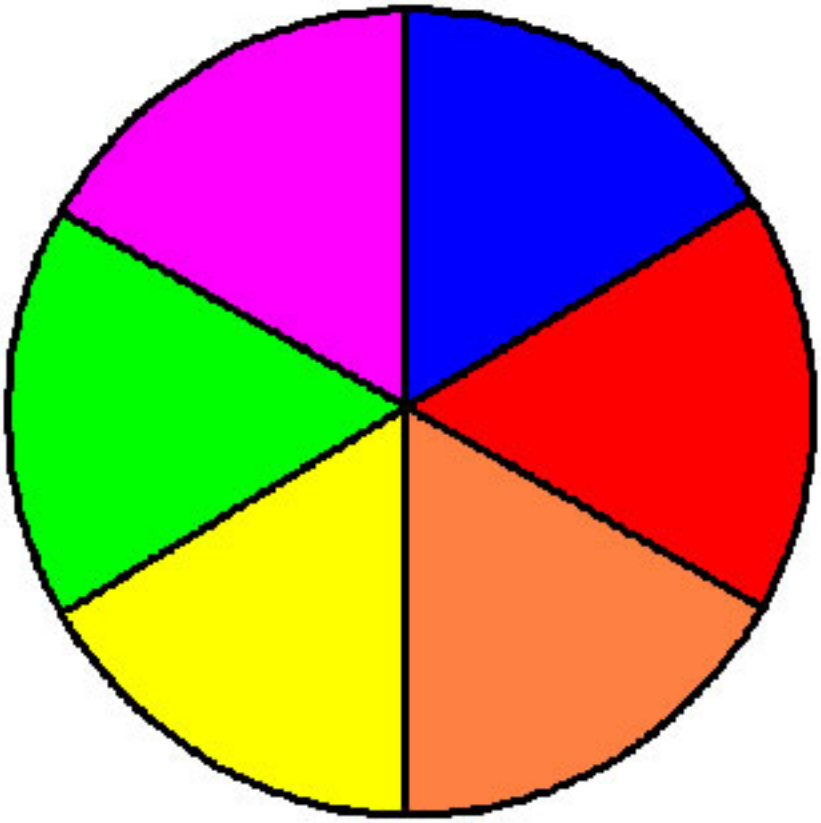
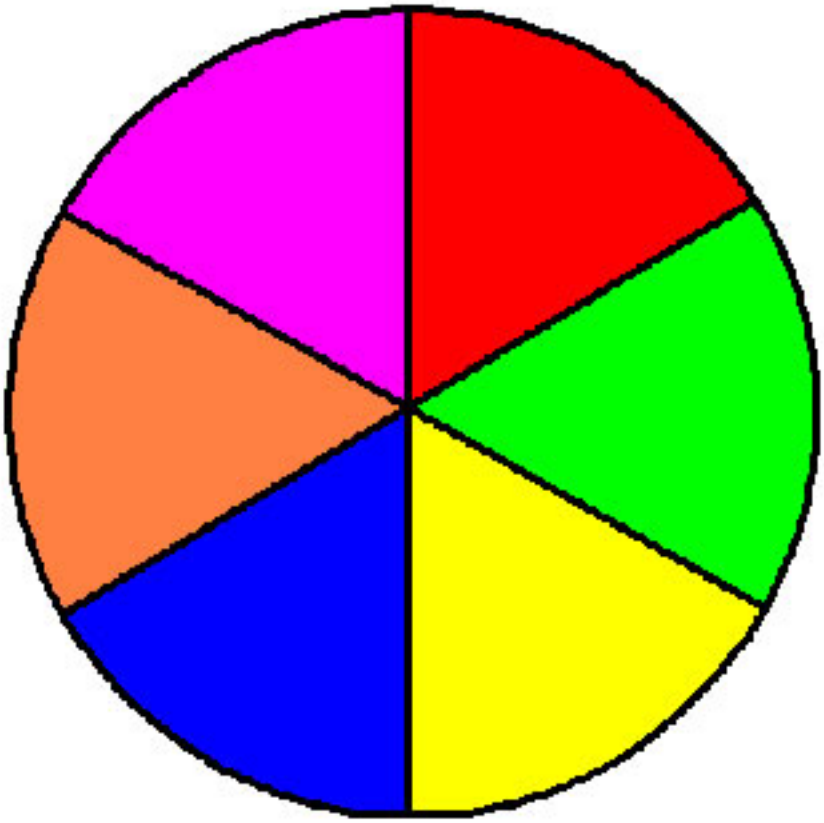
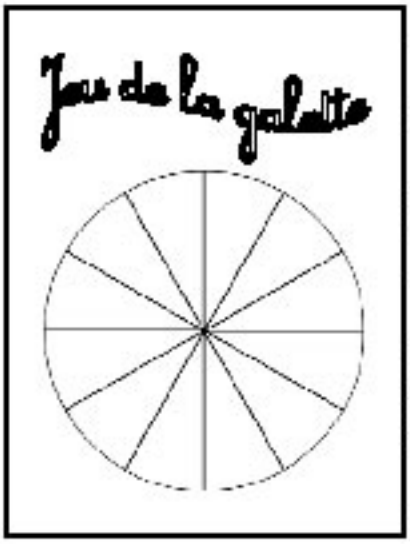


Planche 4.



Jeu de la galette

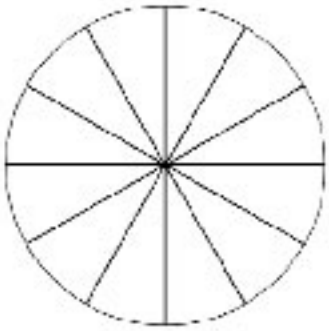
REGLE DU JEU



Prévoir une feuille blanche « support » par enfant.
Faire des photocopies sur A4 ou A3

Photocopier sur du carton de couleur, puis découper les parts de la galette.

Prévoir autant de couleurs que de joueurs.
Il est possible de colorier le titre « jeu de la galette »
De manière à servir de repère de couleur.

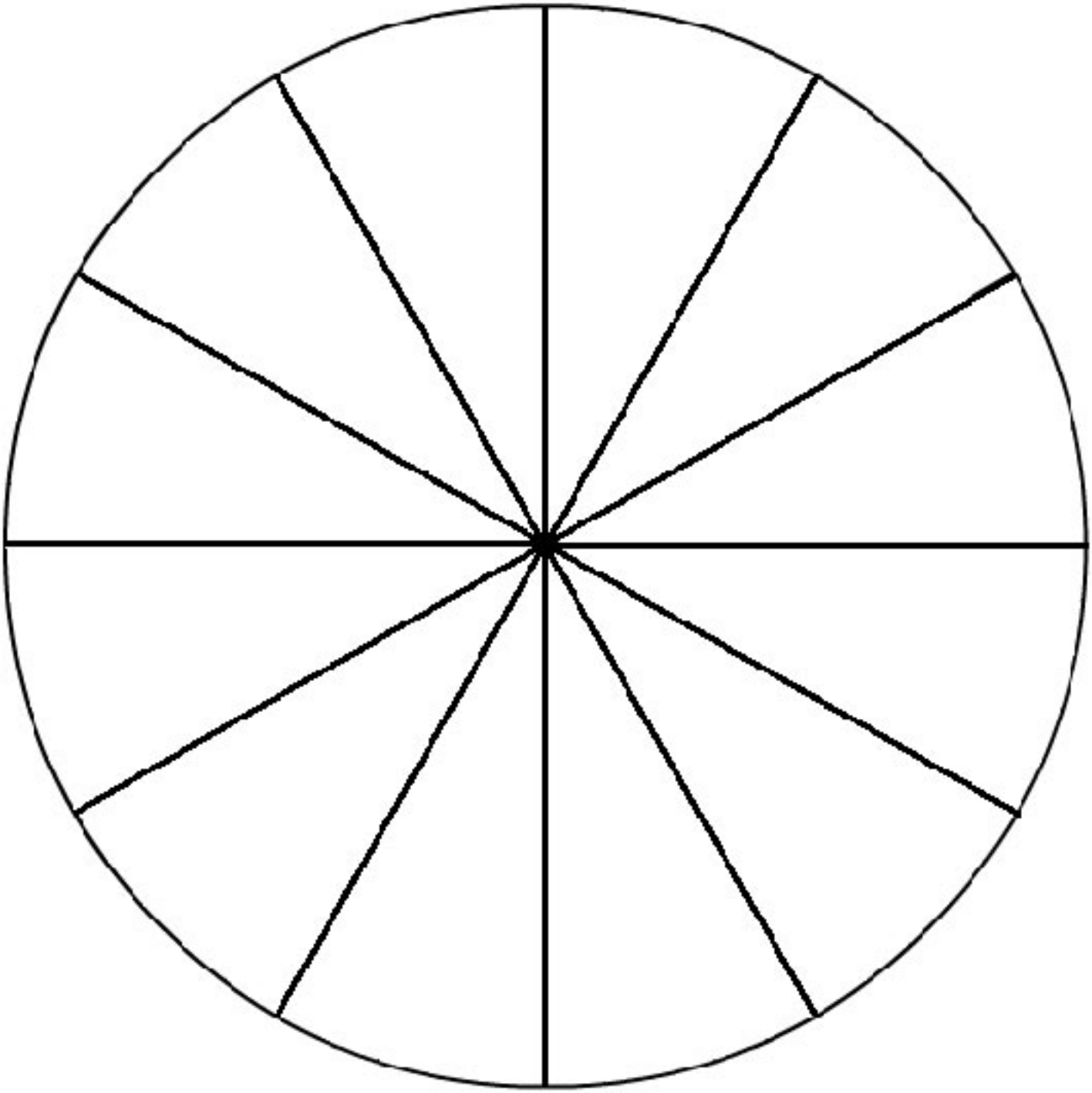


Les parts de galette sont sur la table, au milieu,
chaque joueur lance son dé et prend le nombre
de parts indiqué par le dé.

Le premier qui a terminé sa galette a gagné.

Il est possible d'utiliser des dés classiques, ou des dés de 1 à 3, ou encore des dés marqués +1,+2,+3,-1,-2,-3 (dans ce cas, on enlève une part si on tombe sur -1). Beaucoup de variantes sont possibles.

Jeu de la galette



Date .....

Mon prénom .....

FEVRIER

Voici le carnaval !

A reprendre en chœur en suivant le meneur de jeu...

Refrain :

Voici le carnaval,
Nous allons tous danser !
Voici le carnaval,
Nous allons tous au bal !

1 - Et nous nous déguisons !
Ensemble nous dansons !

2 - Et nous nous maquillons !
Et nous nous déguisons !

Voici le carnaval !

A reprendre en chœur en suivant le meneur de jeu...

Refrain :

Voici le carnaval,
Nous allons tous danser !
Voici le carnaval,
Nous allons tous au bal !

1 - Et nous nous déguisons !
Ensemble nous dansons !

2 - Et nous nous maquillons !
Et nous nous déguisons !

CARNAVAL EST REVENU !

Carnaval est revenu
L'avez-vous vu ?
Il est passé dans la rue
Ni vu ni connu
Ni vu ni connu
Il porte un masque de carton
Et souffle dans un mirliton
Coiffé d'un chapeau biscornu
Mon p'tit bonhomme
À quoi joues-tu ?

CARNAVAL EST REVENU !

Carnaval est revenu
L'avez-vous vu ?
Il est passé dans la rue
Ni vu ni connu
Ni vu ni connu
Il porte un masque de carton
Et souffle dans un mirliton
Coiffé d'un chapeau biscornu
Mon p'tit bonhomme
À quoi joues-tu ?

Carnaval

Polichinelle

Polichinelle,
monte à l'échelle
Un peu plus haut,
se casse le dos
Un peu plus bas,
se casse le bras
Casse un barreau,
et plouf dans l'eau.

Un clown

Un clown rigolo,
qui s'appelle coquelicot,
On lui donne une tape,
ça le rend patraque,
On lui donne un baiser,
il tombe de côté,
Il tombe sur un os,
ça lui fait une bosse,
Il tombe dans le feu,
ça lui fait des bleus,
Aïe! Ouille!
Ça fait mal,
J'ai les yeux qui mouillent,
comme une grenouille,

Confettis

Si tu dis oui,
confetti,
Si tu dis non,
cotillon,
Si tu dis oui,
accroupi,
Si tu dis non,
tourne en rond,
Si tu ne dis,
ni oui, ni non,
Tourne en rond,
accroupi,
confettis, cotillons.

Carnaval

Carnaval c'est demain,
On va se déguiser,
Pour faire peur aux mamans,
Et danser dans la rue,
Faire le gros lion,
Voir madame la fée,
Monsieur le géant,
Et le beau peter pan.

Date .....

Mon prénom .....

CARNAVAL

Date .....

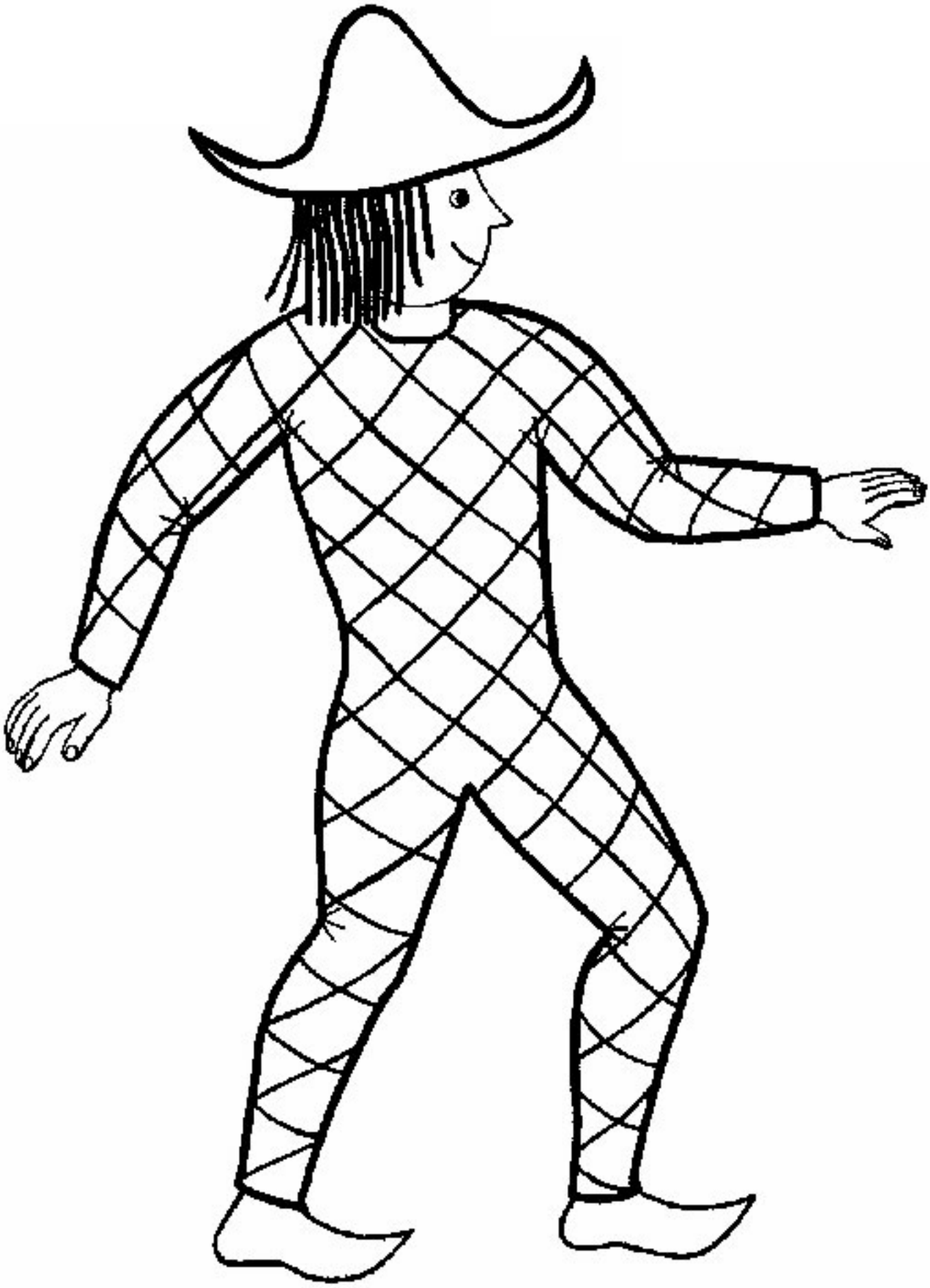
Mon prénom .....

Consigne: Il y a 7 différences entre ces deux dessins. Sauras-tu les retrouver?

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Consigne: Colorie le costume d'Arlequin. Fais attention, il ne faut pas que deux couleurs identiques se touchent.



Date .....

Mon prénom ✎ .....

Écriture
Objectif: Tenir correctement un crayon, un feutre.Fixer son attention, se concenter sur une tâche.
Consigne: Colorie le costume d'Arlequin comme tu veux.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

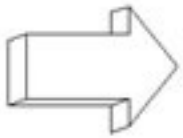
☺ 😐 ☹

Coloriage
Consigne: Colorie le mieux possible.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

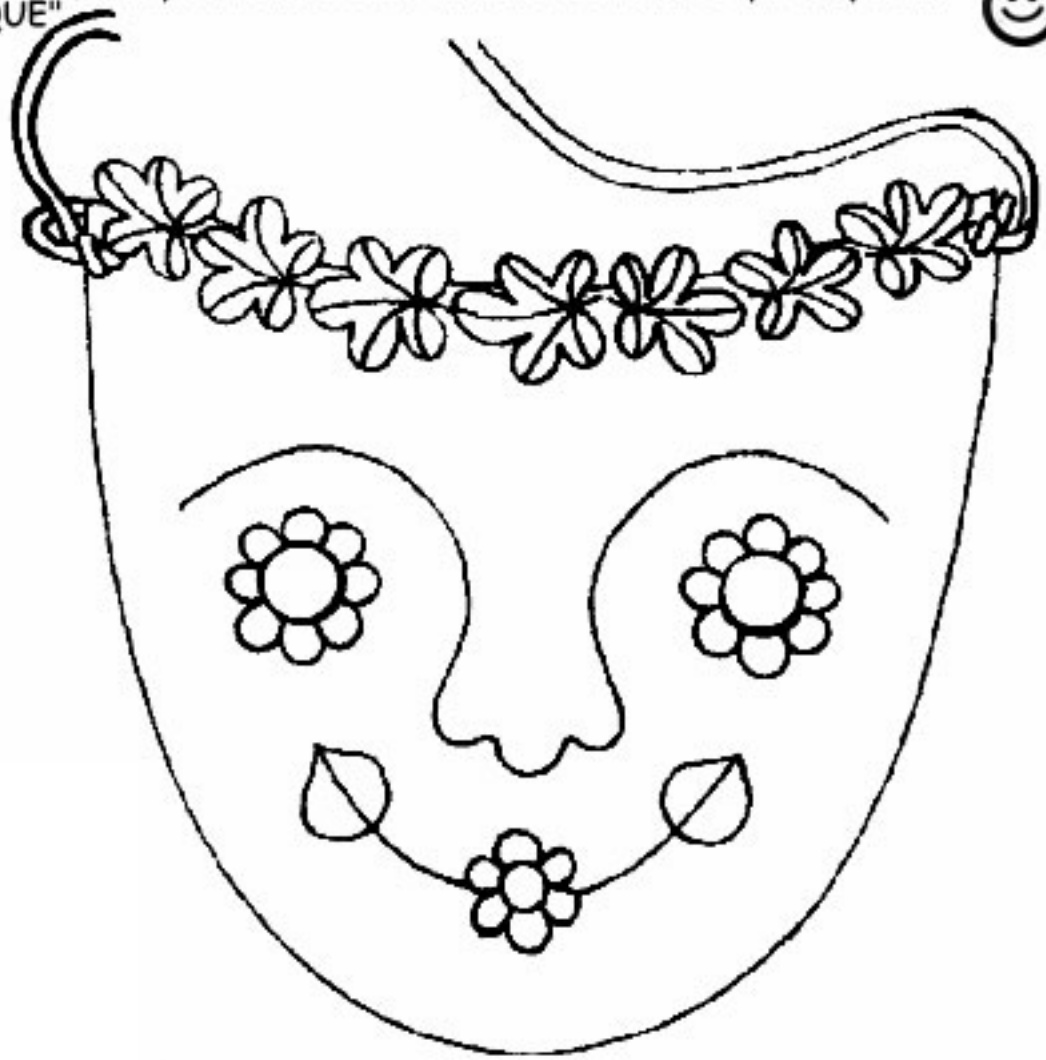
Reproduis le coloriage de l'indien à identique du modèle.



Date .....

Mon prénom .....

Consigne: Décore le masque. Retrouve et entoure les lettres qui composent le mot "MASQUE"



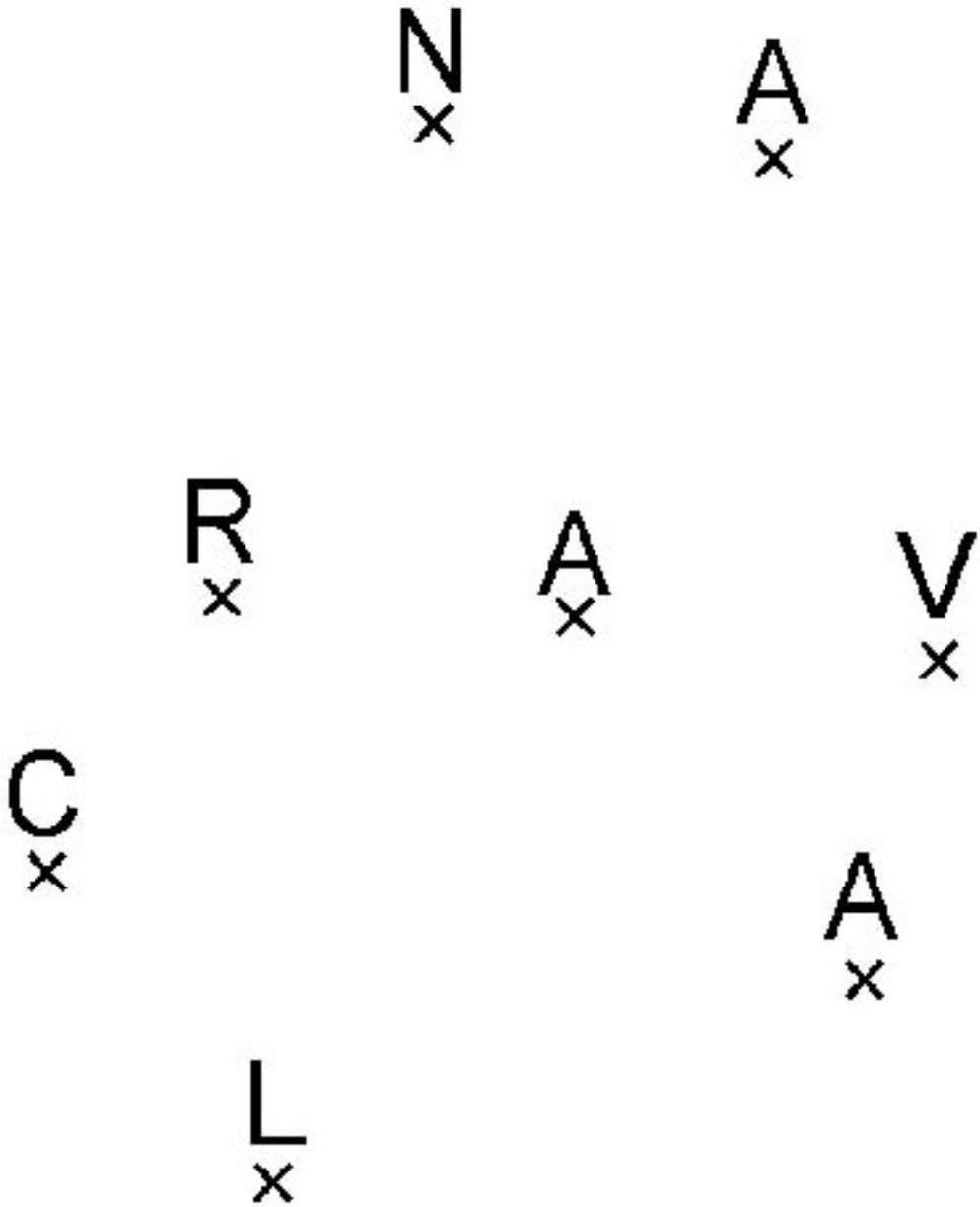
M A S Q U E

M	D	L	P	W	B
B	G	S	V	U	N
C	H	N	R	F	P
X	A	O	T	Y	E
K	J	F	Q	Z	F

Date .....

Mon prénom .....

Consigne: Relier les lettres pour composer le mot "CARNAVAL".



Date .....

Mon prénom .....

Lecture autour du mot "CARNAVAL".
Consigne: Entoure le mot "CARNAVAL", relie les lettres pour composer de mot "CARNAVAL".

CARNAVAL
carnaval
carnaval

Entoure le mot CARNAVAL

J'entoure

carnaval

CARNAVAL

cartable

carnaval

carnaval

CARAVANE

cave

carnaval

CARTON

CARNAVAL

cage

carnaval

Relie les lettres pour composer le mot CARNAVAL

Je relie

R N A L

C A V A

Je dessine

Je colle

A A C R A N L V

Date .....

Mon prénom .....

Lecture
Discrimination visuelle

Entoure le mot CARNAVAL

J'entoure

CARNAVAL	carnaval	carnaval
CARTE	carton	carton
CANNE	canapé	carnaval
CARNAVAL	caverne	caverne
CARTABLE	cartalle	carnaval
CARNAVAL	carnaval	cartable
CANTINE	campagne	campagne
CAVE	carnaval	carnaval
CARTON	carnaval	canapé

Ecris le mot carnaval

J'écris

➡ _____

Découpe et colle les lettres du mot "carnaval"

Je découpe Je colle

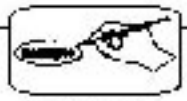
a	c	n	r	a	l	a	v

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Lecture / Discrimination visuelle
Consigne: Entoure le mot "CARNAVAL".

CARNAVAL
carnaval
carnaval



carnaval

carnaval

CARNAVAL

carnaval

CARAVANE

cave

couverture

chaton

cage

carnaval

carnaval

CAR

CARNAVAL

cartable

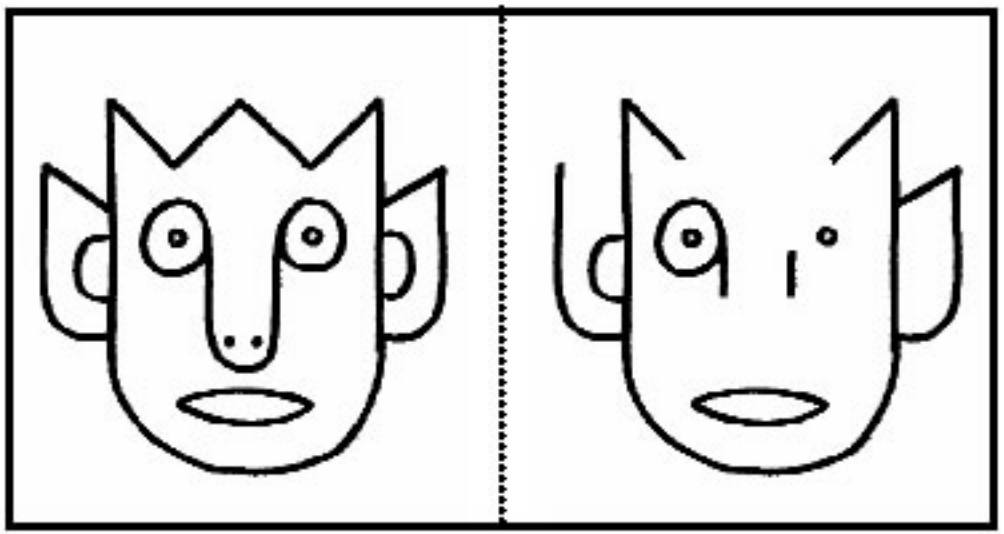
CARTON

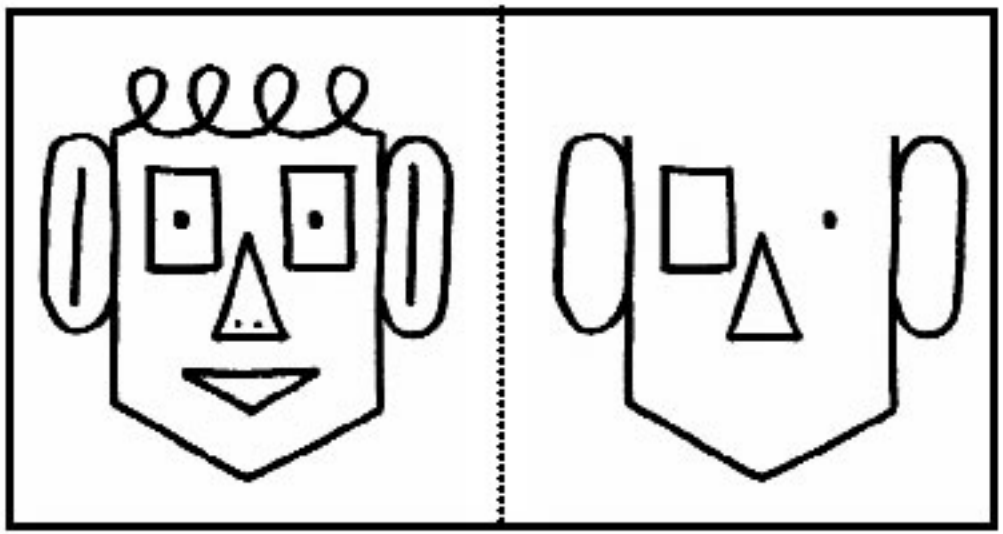
Date .....

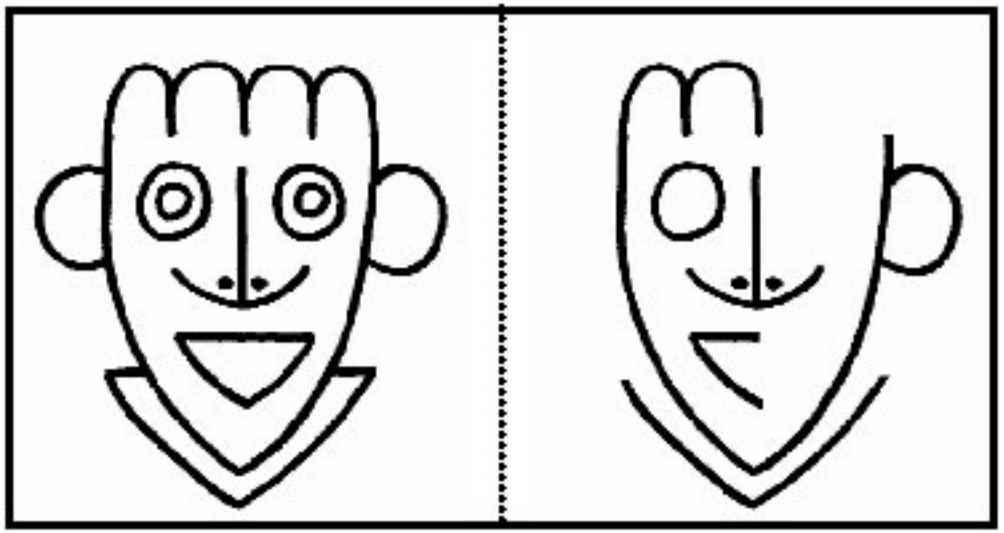
Mon prénom ✎ .....

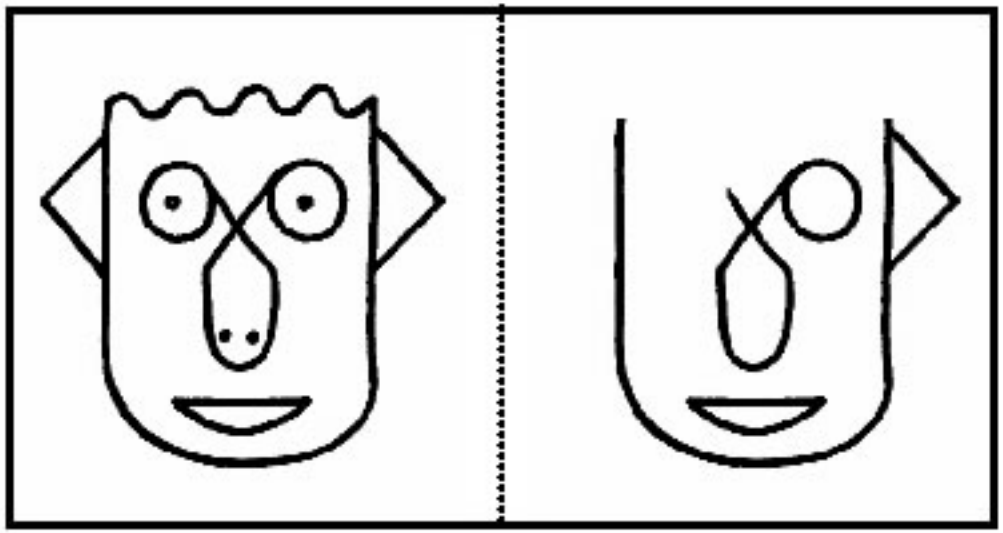
☺ 😐 ☹

Objectif: Symétrie, graphisme, discrimination visuelle
Consigne: Observe chaque masque. Dessine les éléments manquants.









Date .....

Mon prénom .....

Consigne: Retrouve et entoure le mot "MASQUE" dans la liste ci-dessous.

MASQUE	MAT	MAMAN
MARINE	MASTIQUER	MASQUE
MARTINE	MASURE	MASTOC
MASQUE	MASSE	MASQUE
MATADOR	MASQUE	MARIGNAN

Date .....

Mon prénom .....

Chronologie d'un mot écri.
Consigne: Je numérote les étapes.

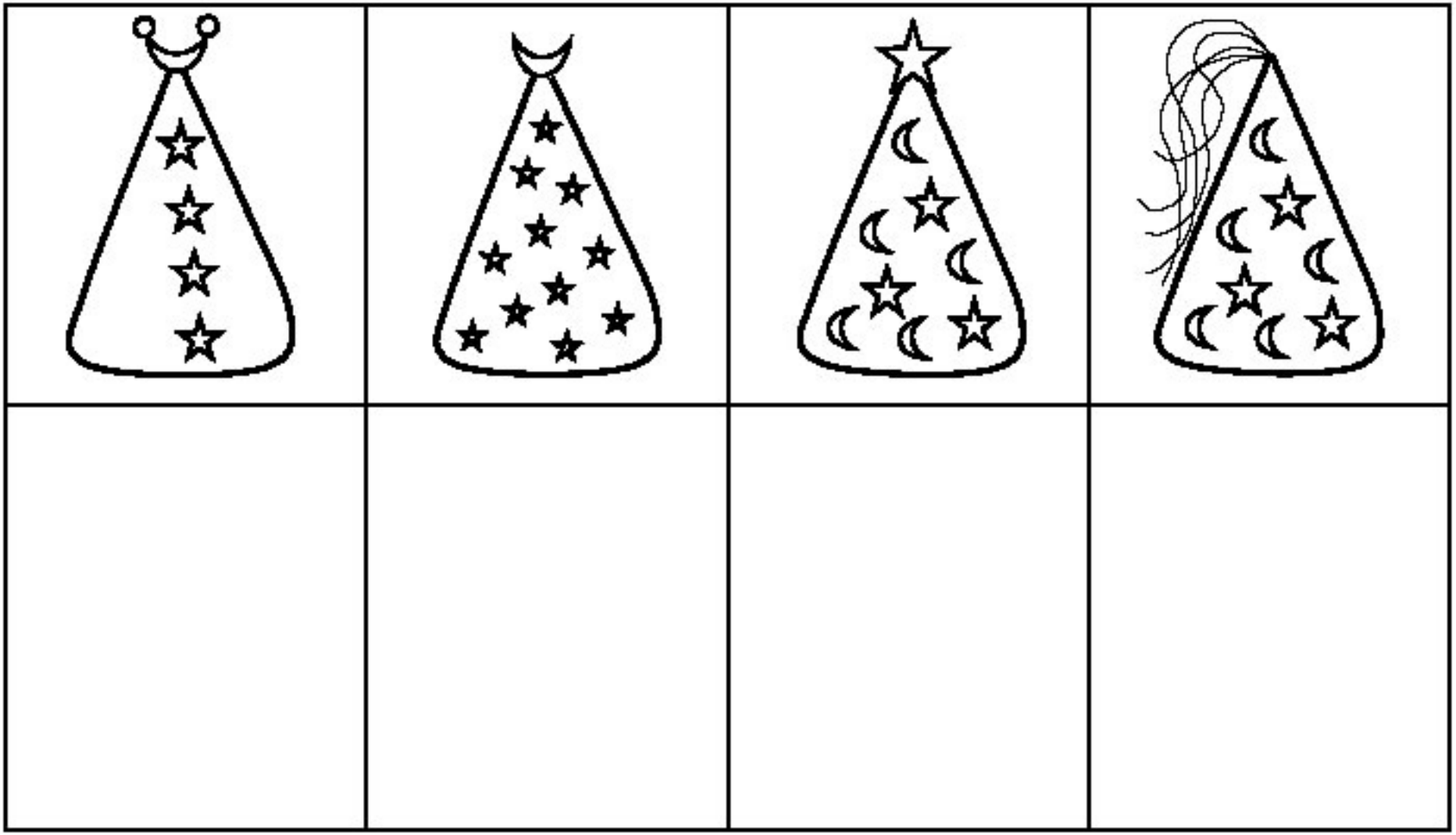
carna	car
carnaval	c
carnava	ca

carnaval

Date .....

Mon prénom .....

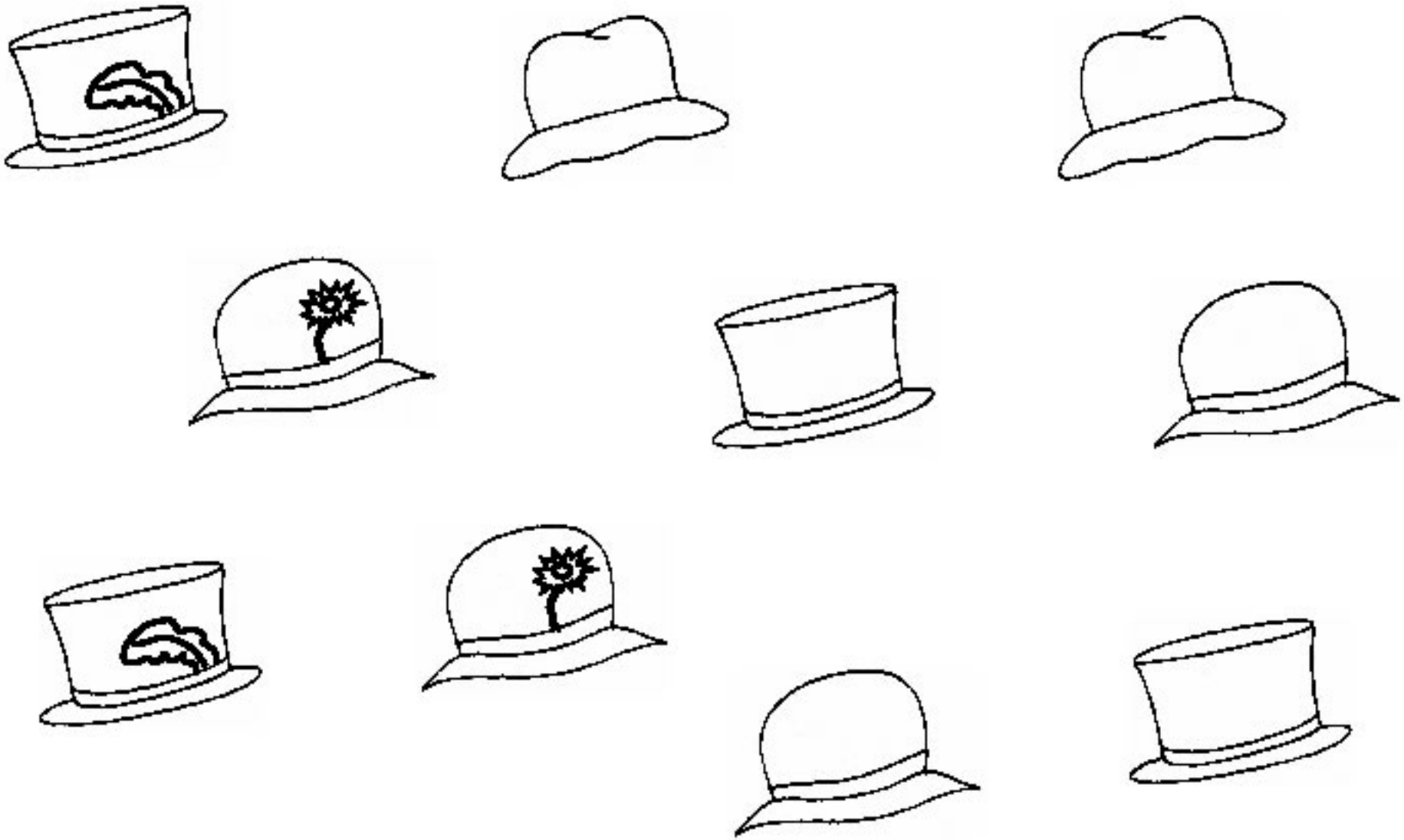
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Colle dans chaque case le chapeau de fée identique au modèle.



Date .....

Mon prénom .....

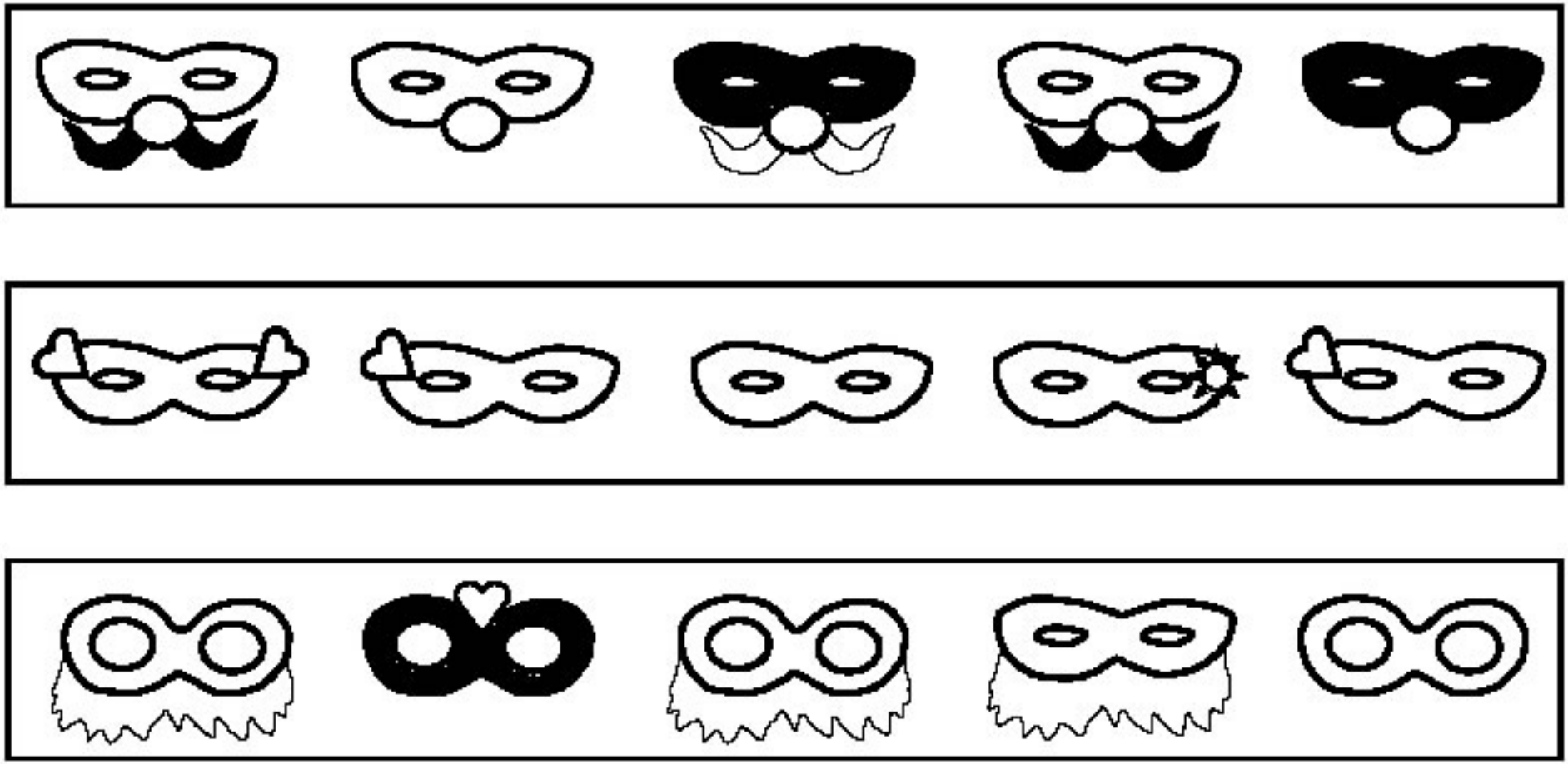
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Relie 2 par 2 les chapeaux identiques.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: A chaque ligne, retrouve les deux dessins identiques puis colorie les.

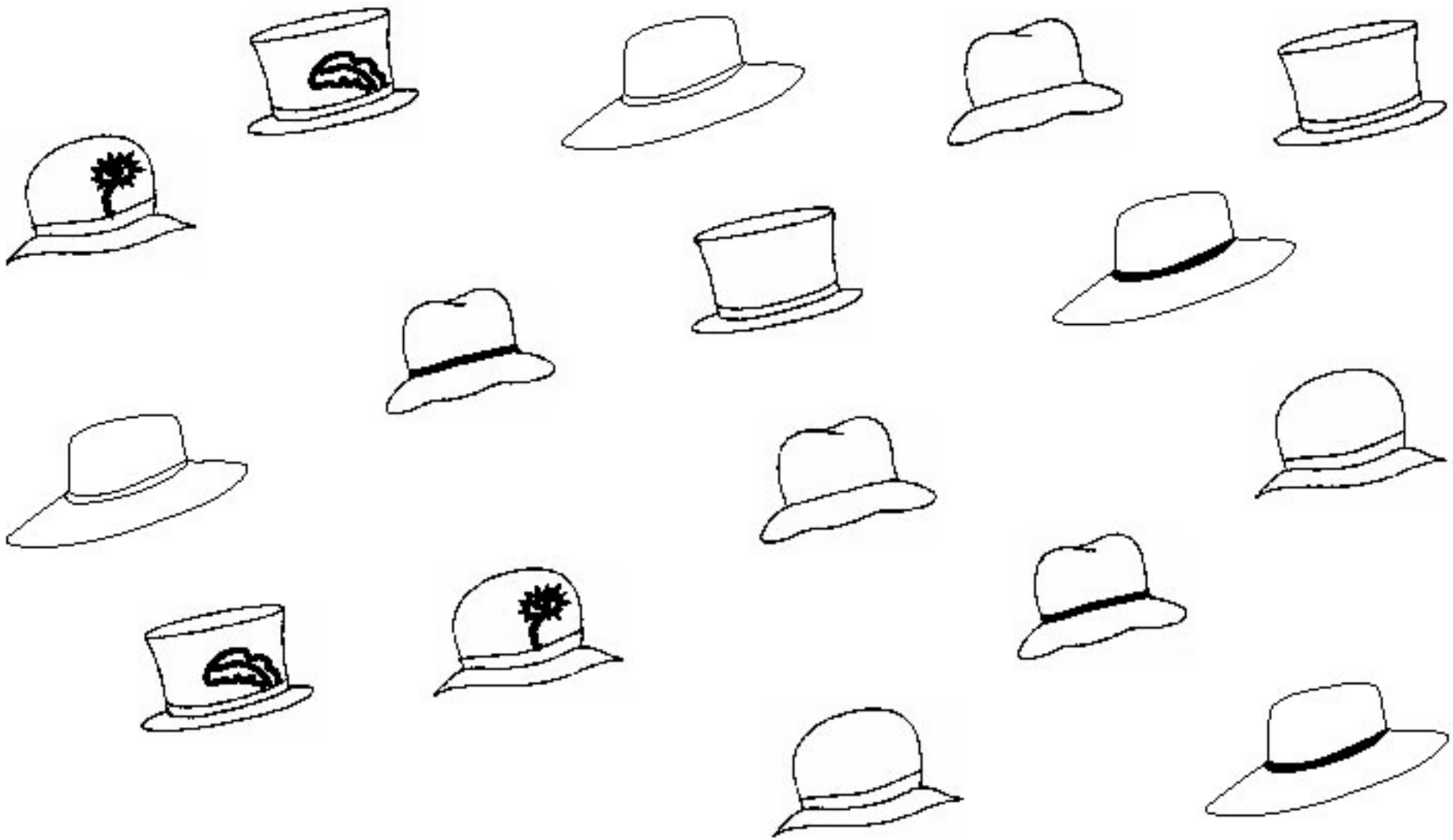


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Relie 2 par 2 les chapeaux identiques.

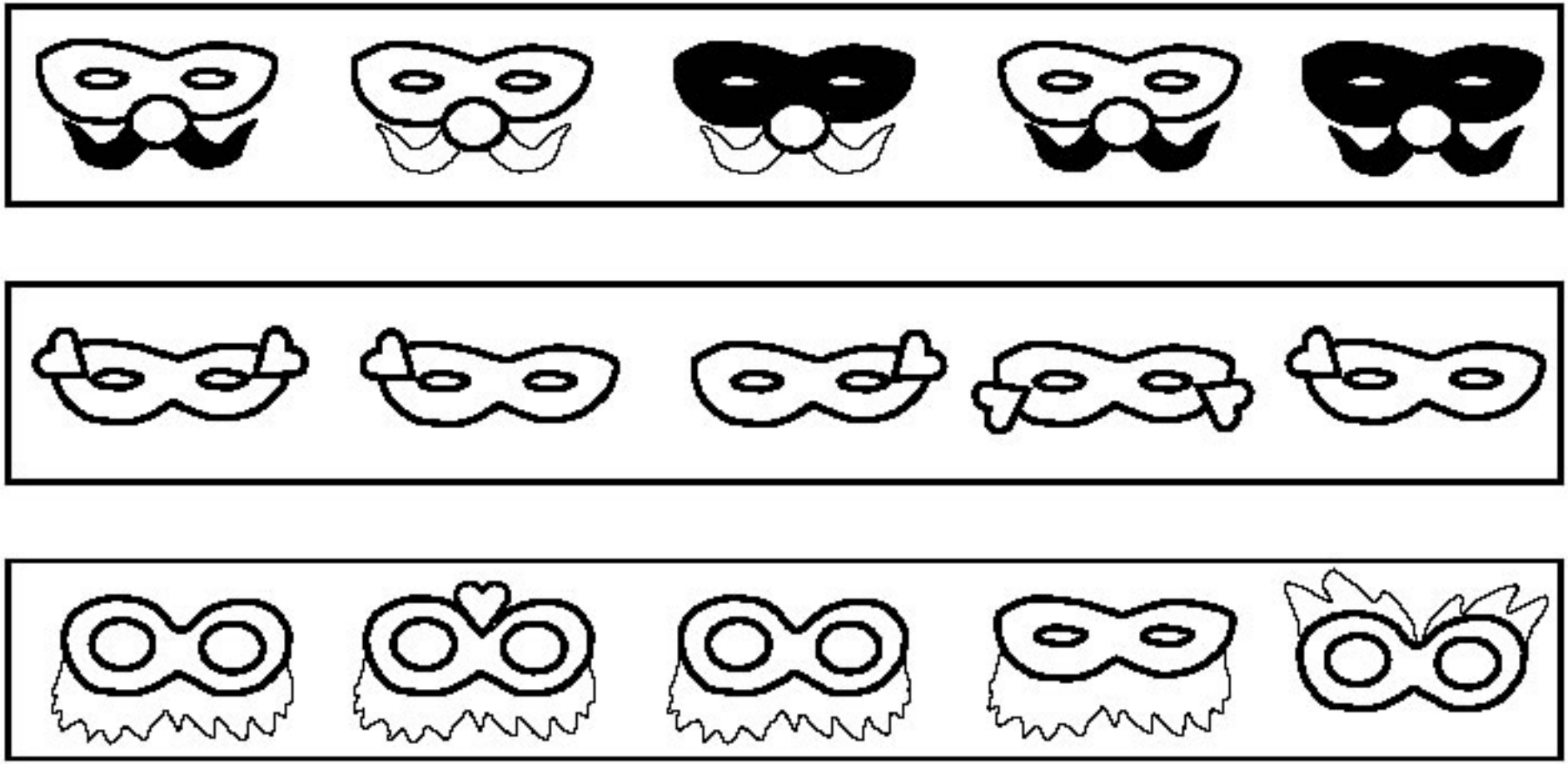


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: A chaque ligne, retrouve les deux dessins identiques puis colorie les.

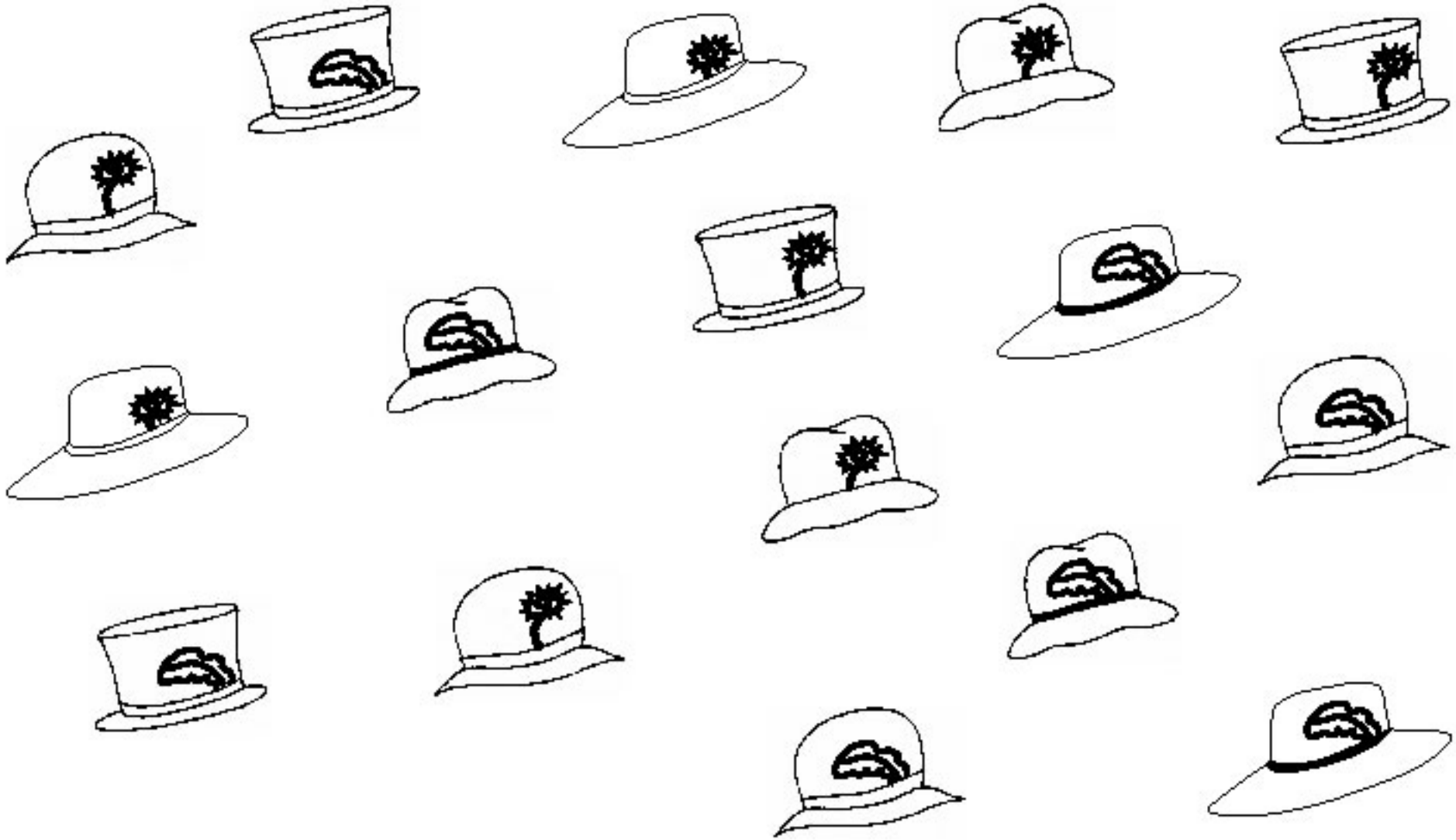


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Relie 2 par 2 les chapeaux identiques.

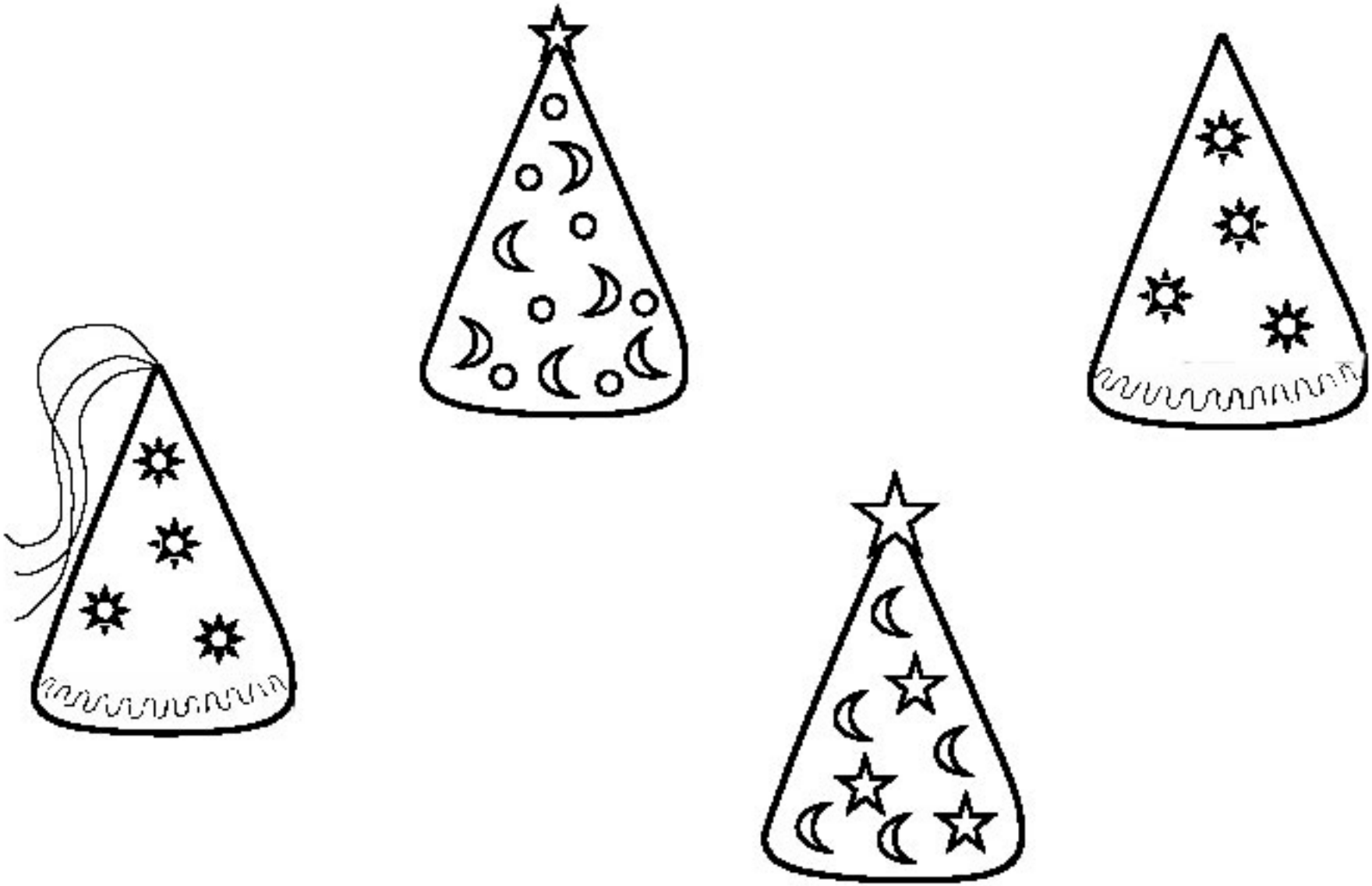


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Colorie tous les chapeaux de fée sur lesquels tu vois des lunes.

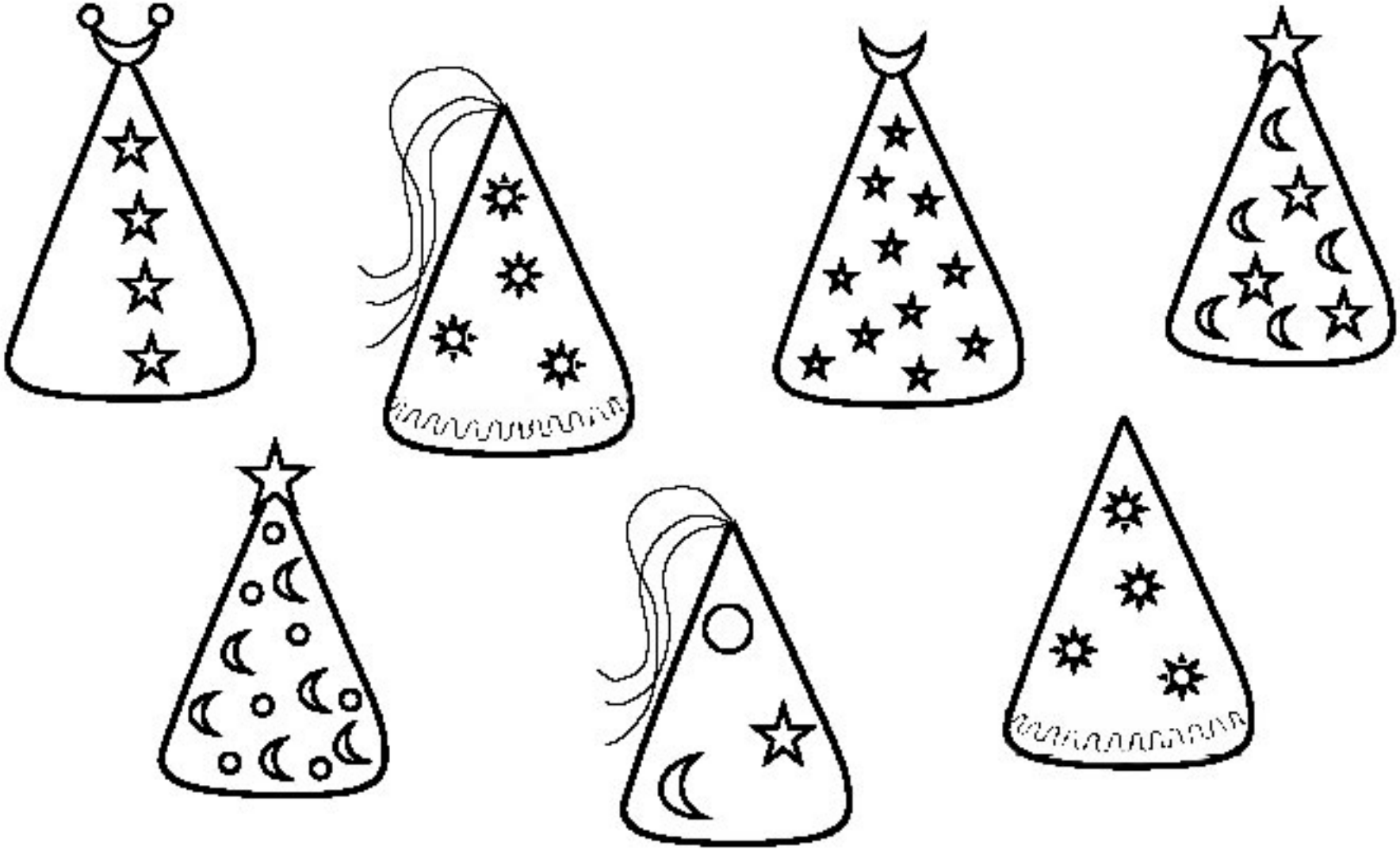


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Colorie tous les chapeaux de fée sur lesquels tu vois une ou pluisieurs lunes.

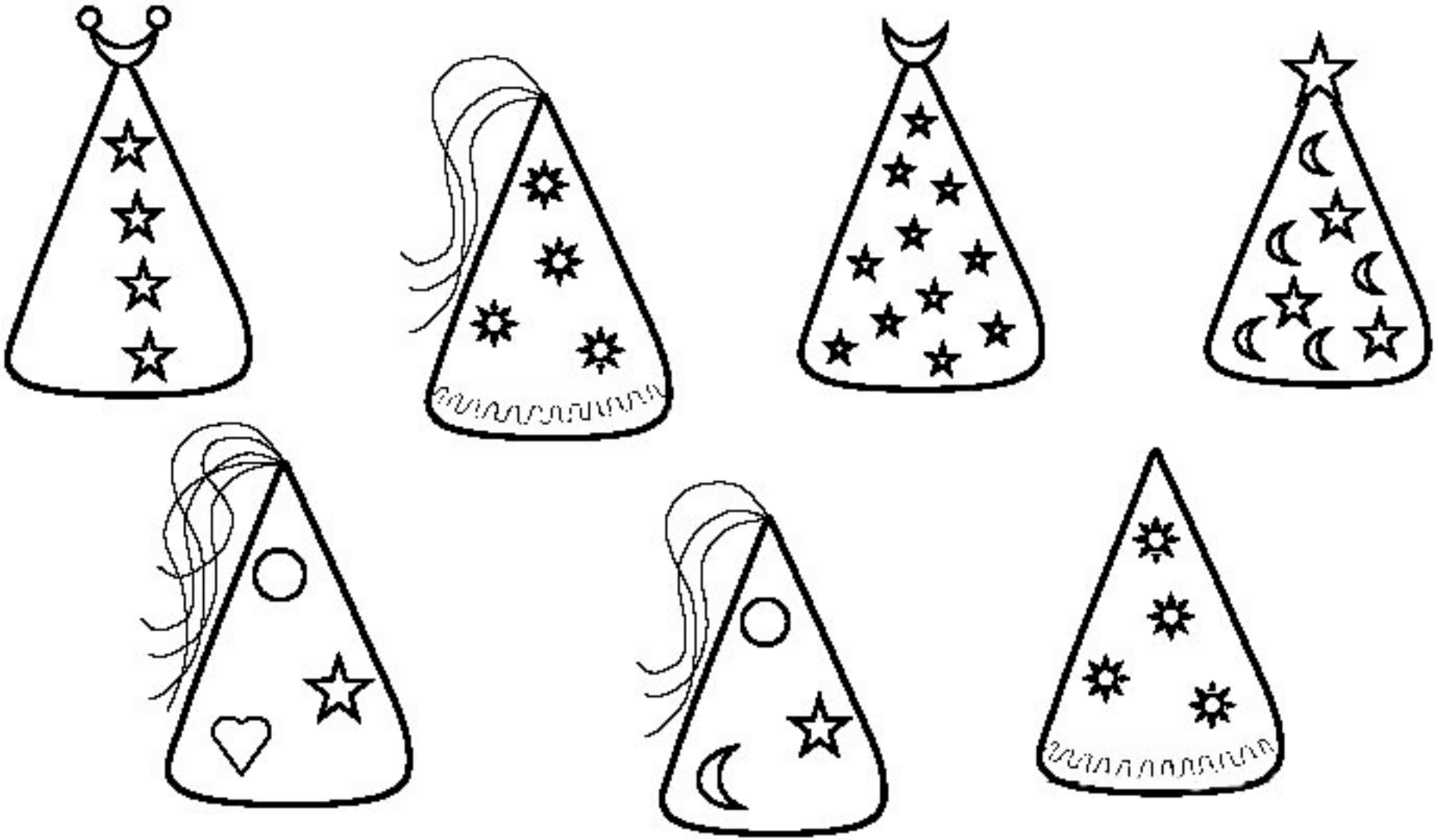


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

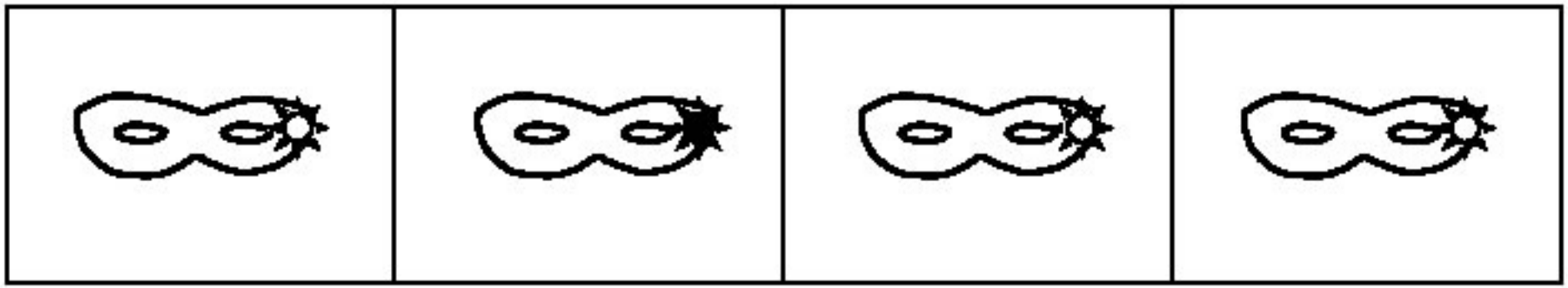
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Colorie tous les chapeaux de fée sur lesquels tu ne vois pas une ou pluisieurs lunes.

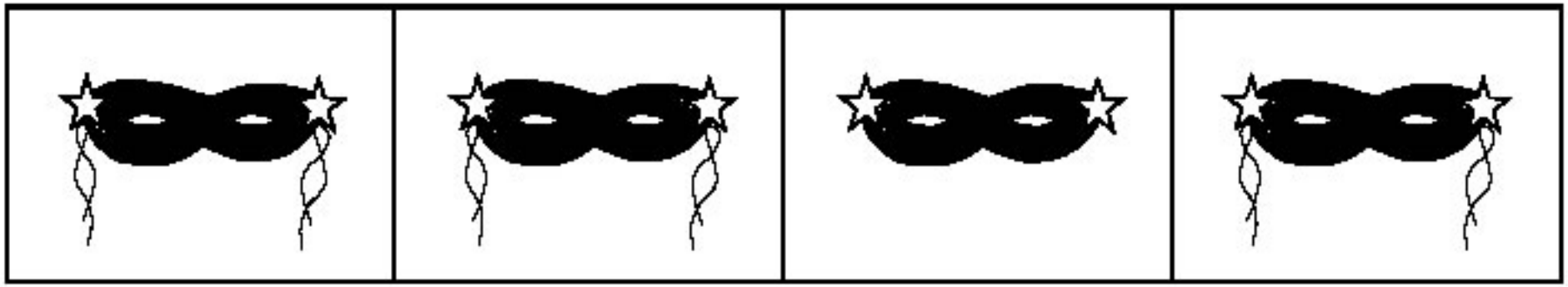


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Dans chaque tableau, barre l'intrus.



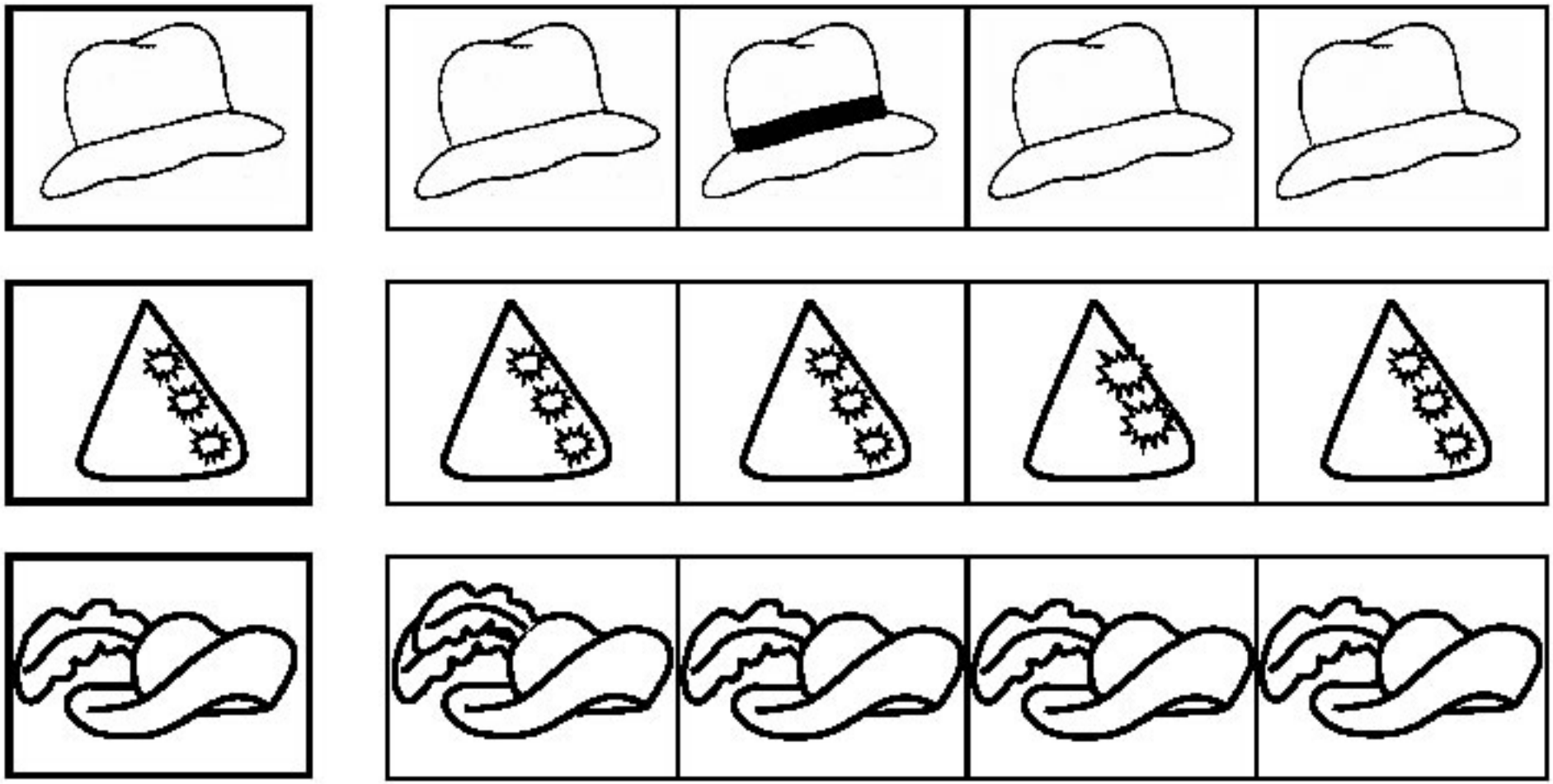


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

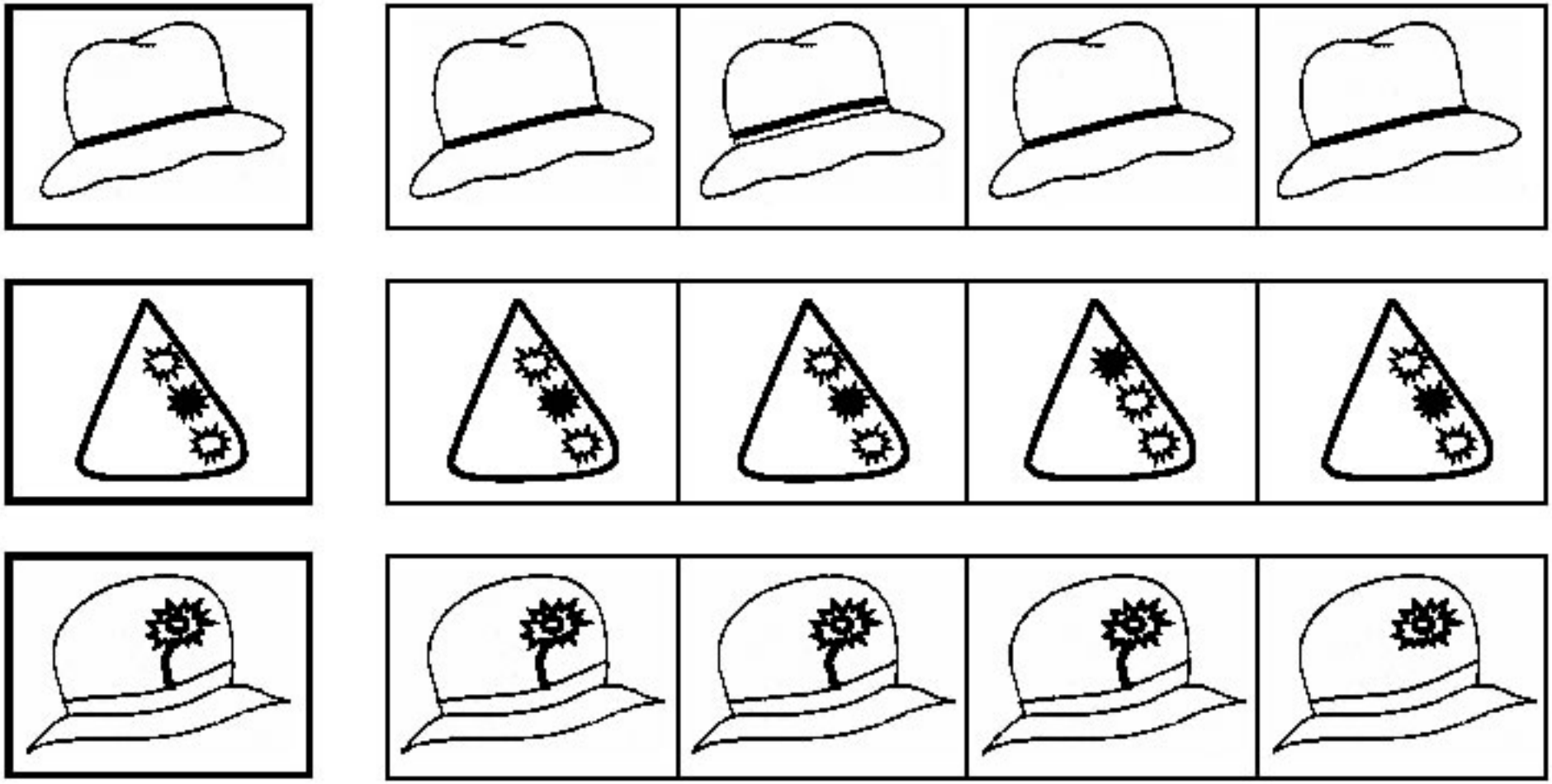
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Colorie les dessins identiques au modèle et barre l'intrus.



Date .....

Mon prénom .....

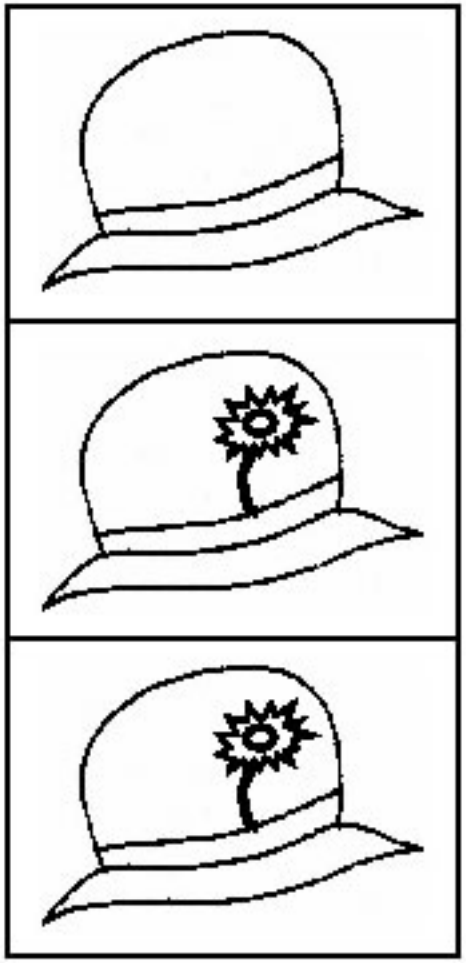
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Colorie les dessins identiques au modèle et barre l'intrus.

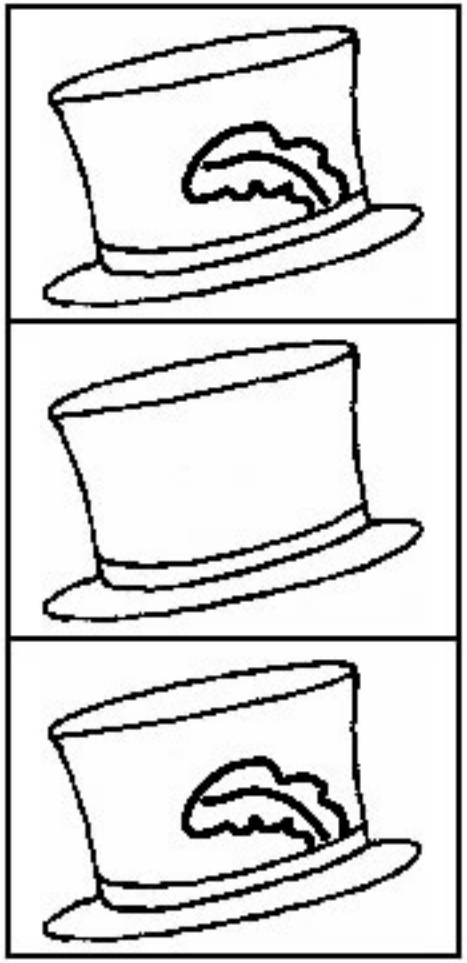


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Dans chaque colonne, colorie les deux chapeaux identiques.

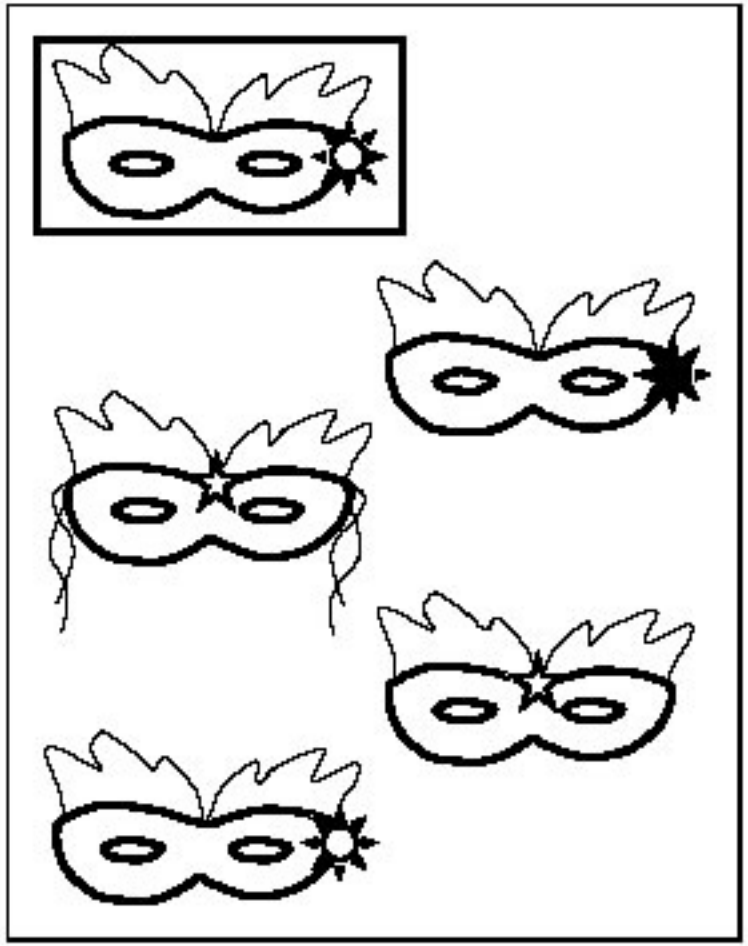


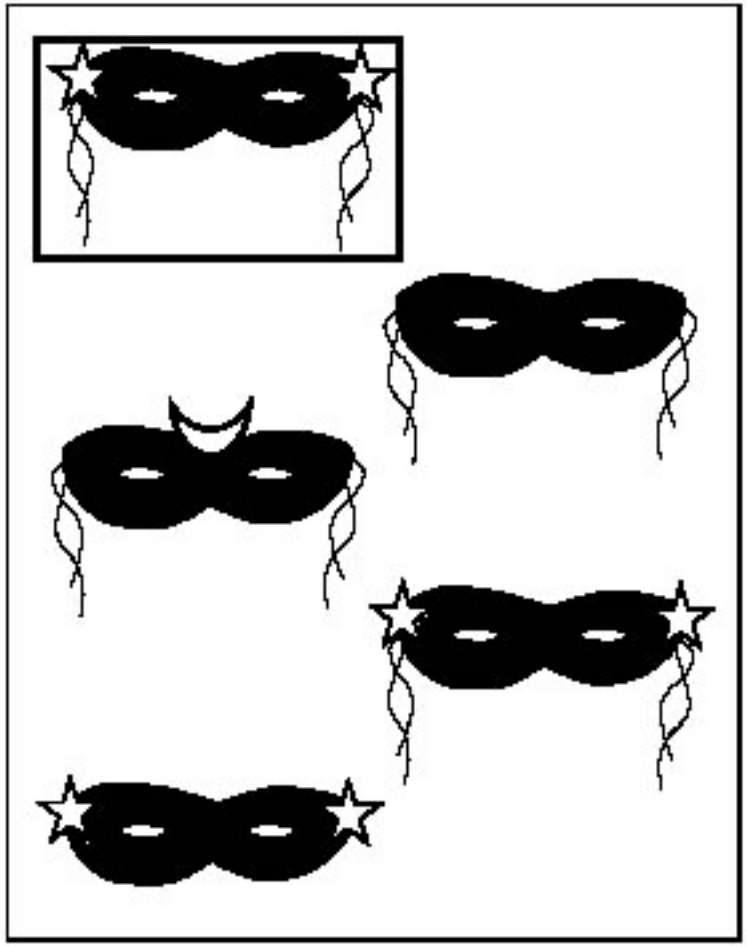


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Colorie le dessin identique à chacun des modèles.



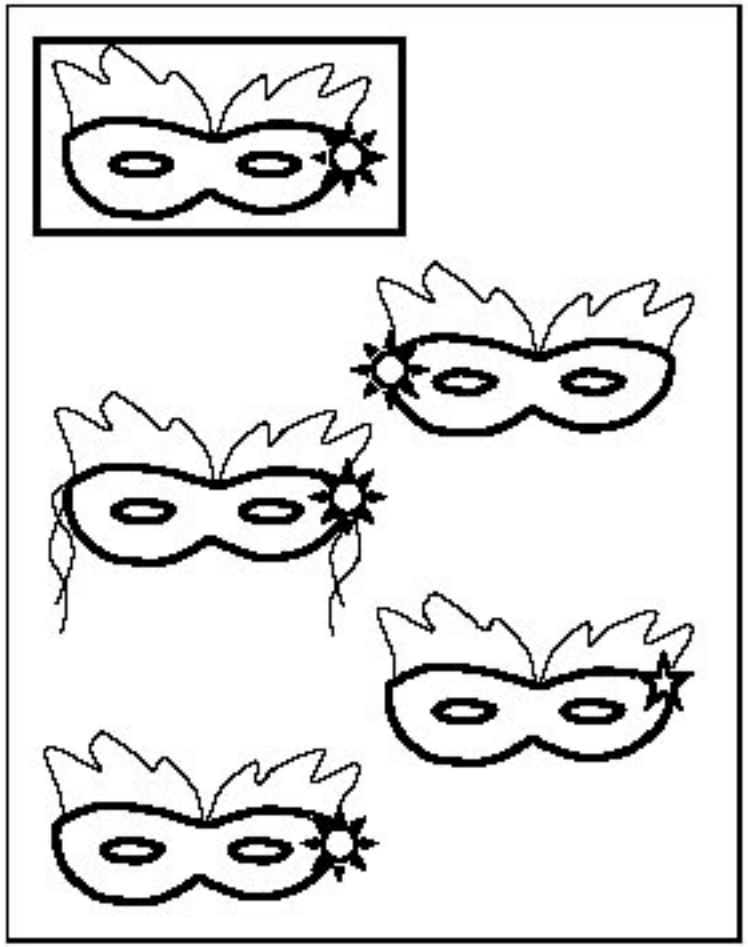


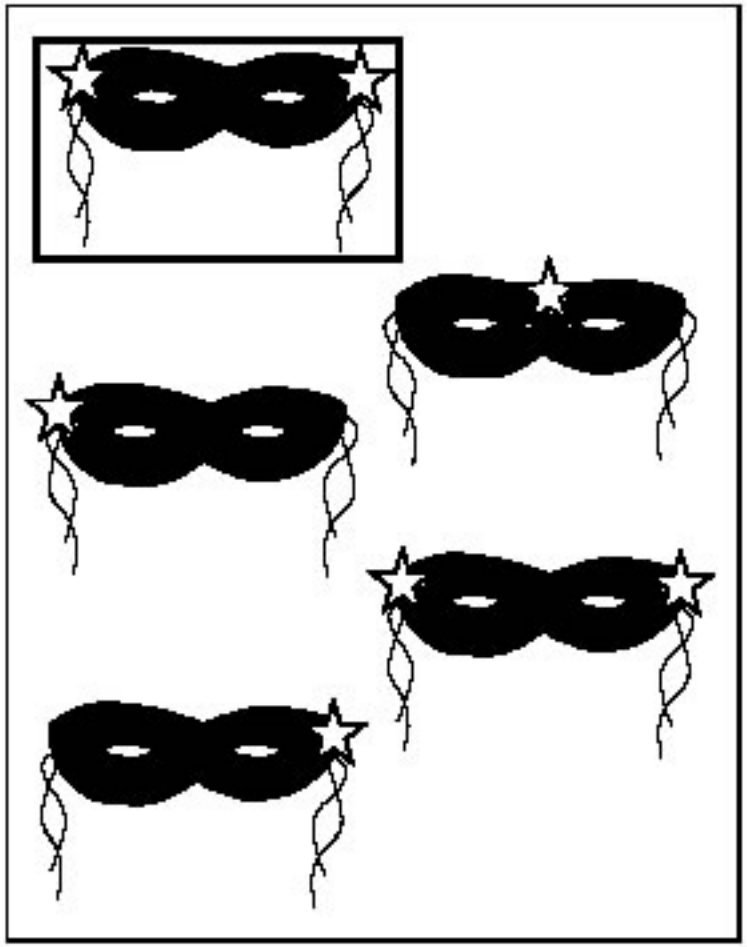
Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Colorie le dessin identique à chacun des modèles.

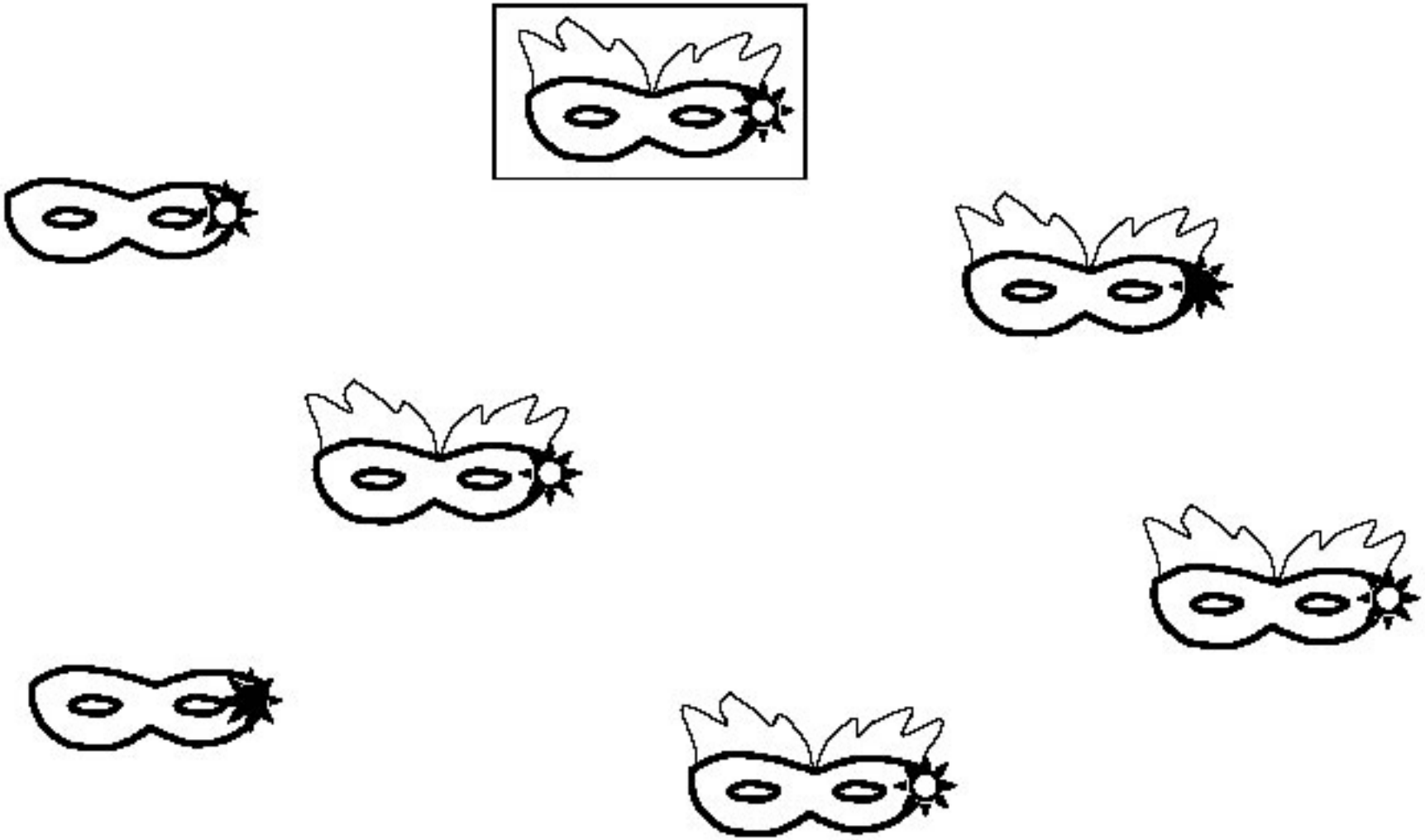




Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Entoure les dessins identiques au modèle encadré.

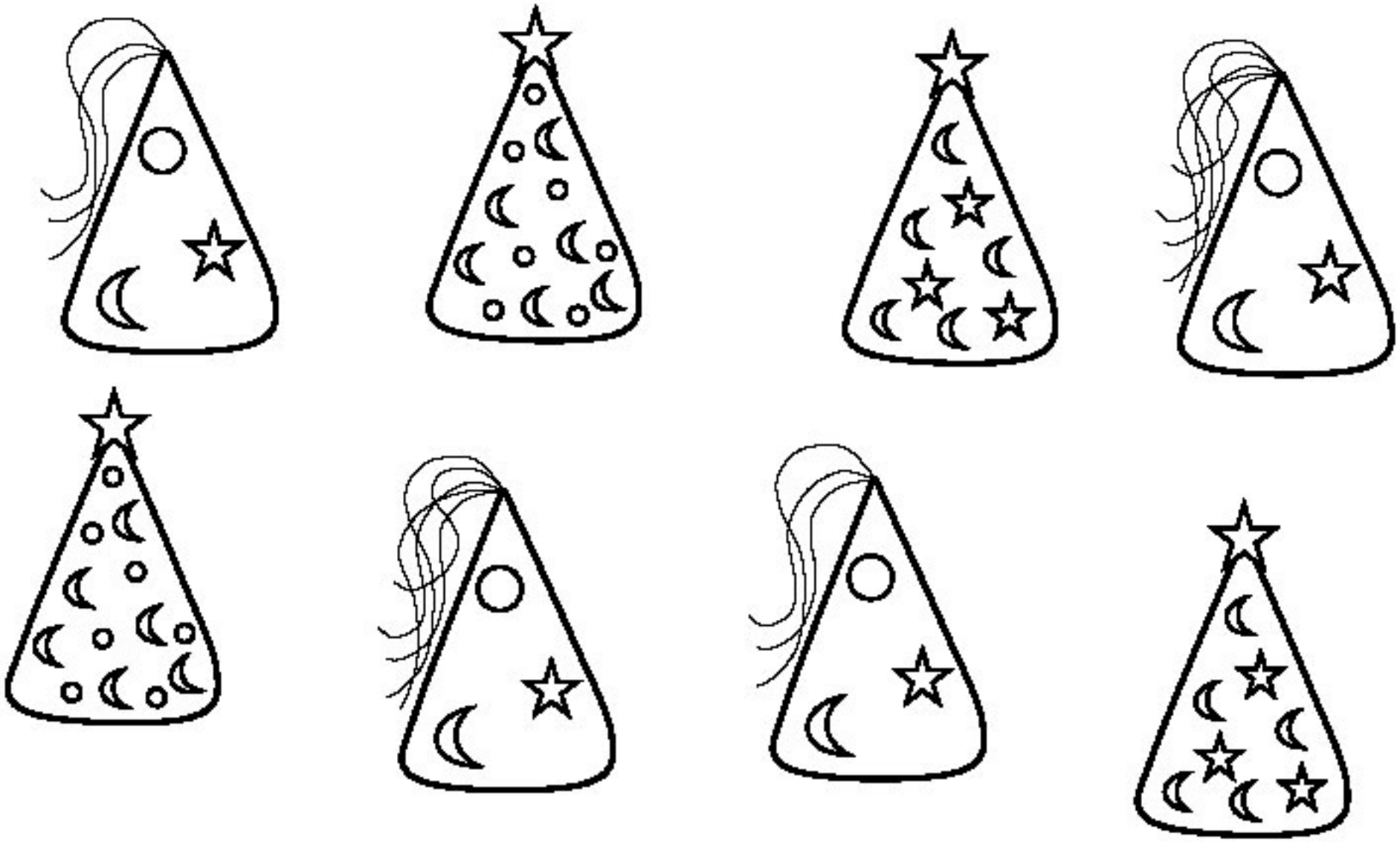


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

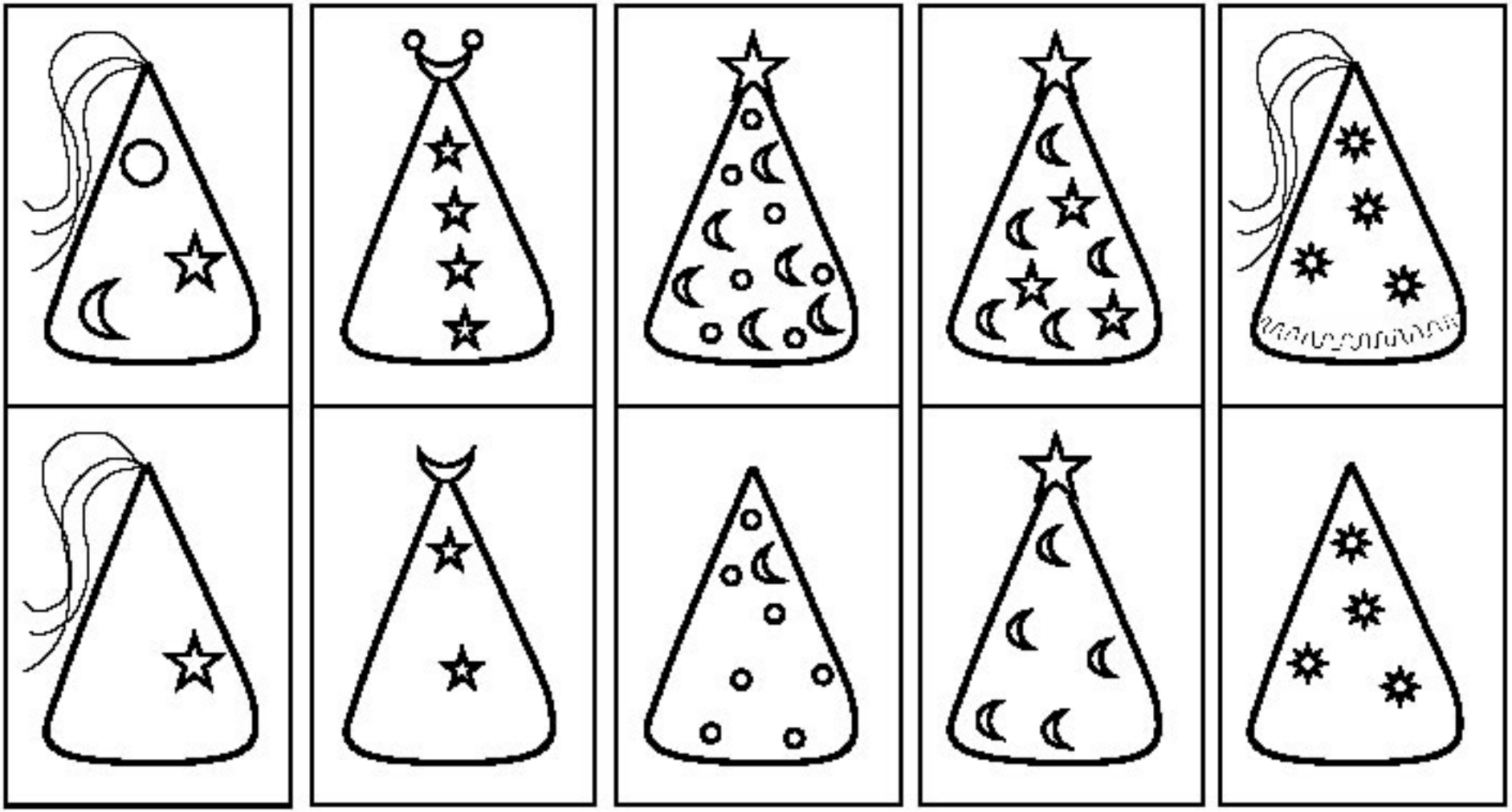
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Relie les mêmes chapeaux deux par deux.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Complète le second chapeau pour qu'il soit identique à son modèle.

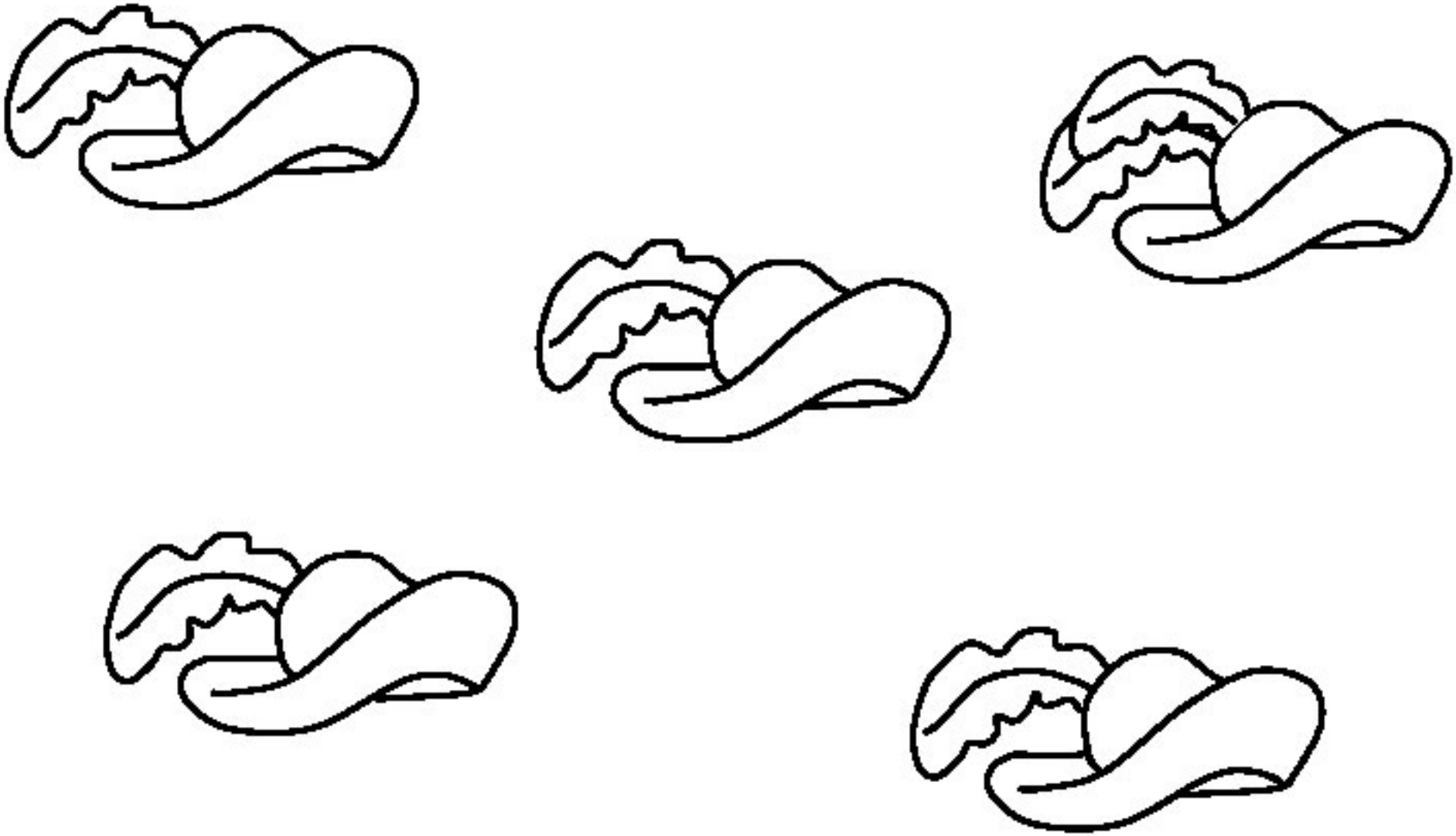


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Colorie l'intrus.

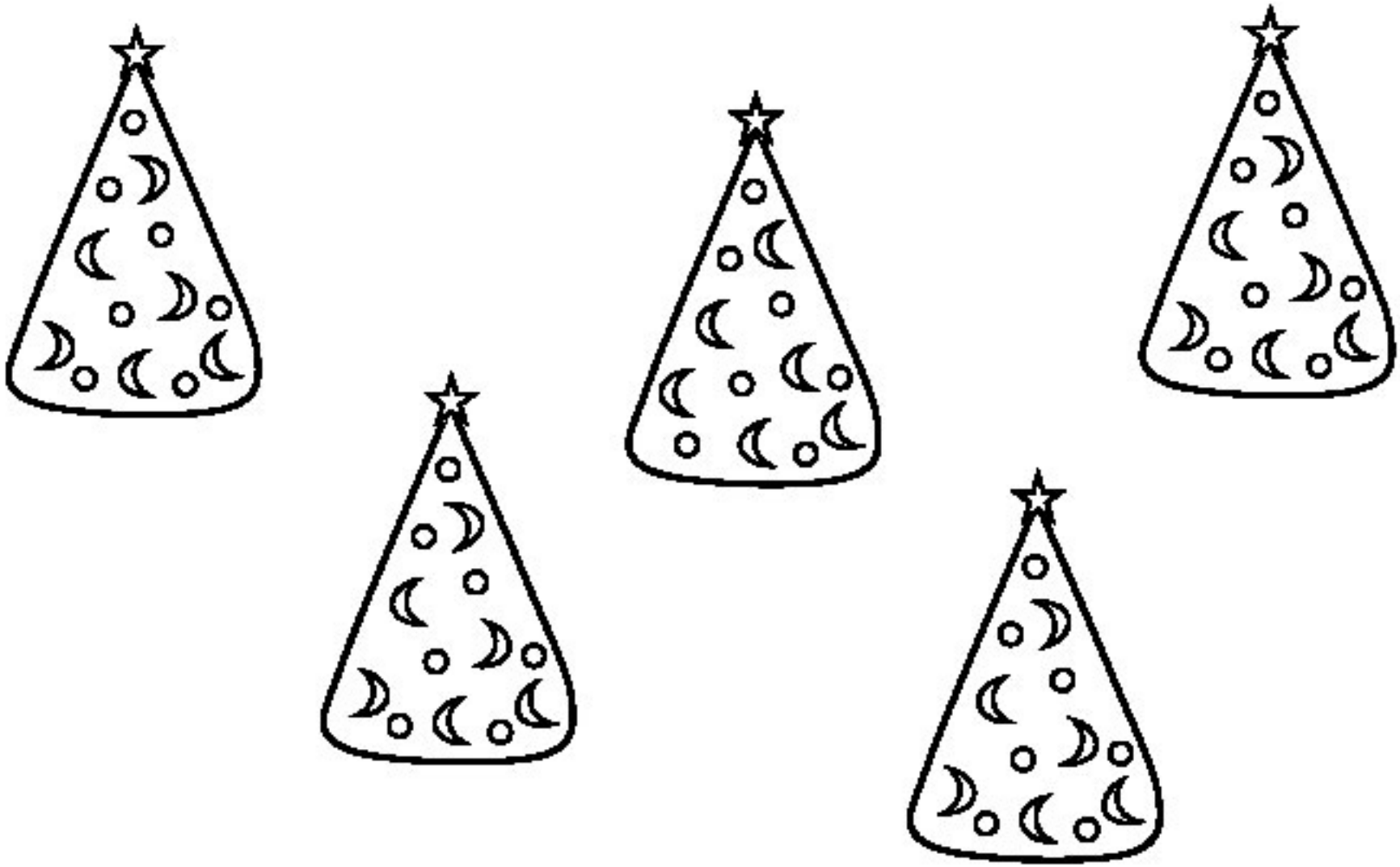


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Colorie l'intrus.

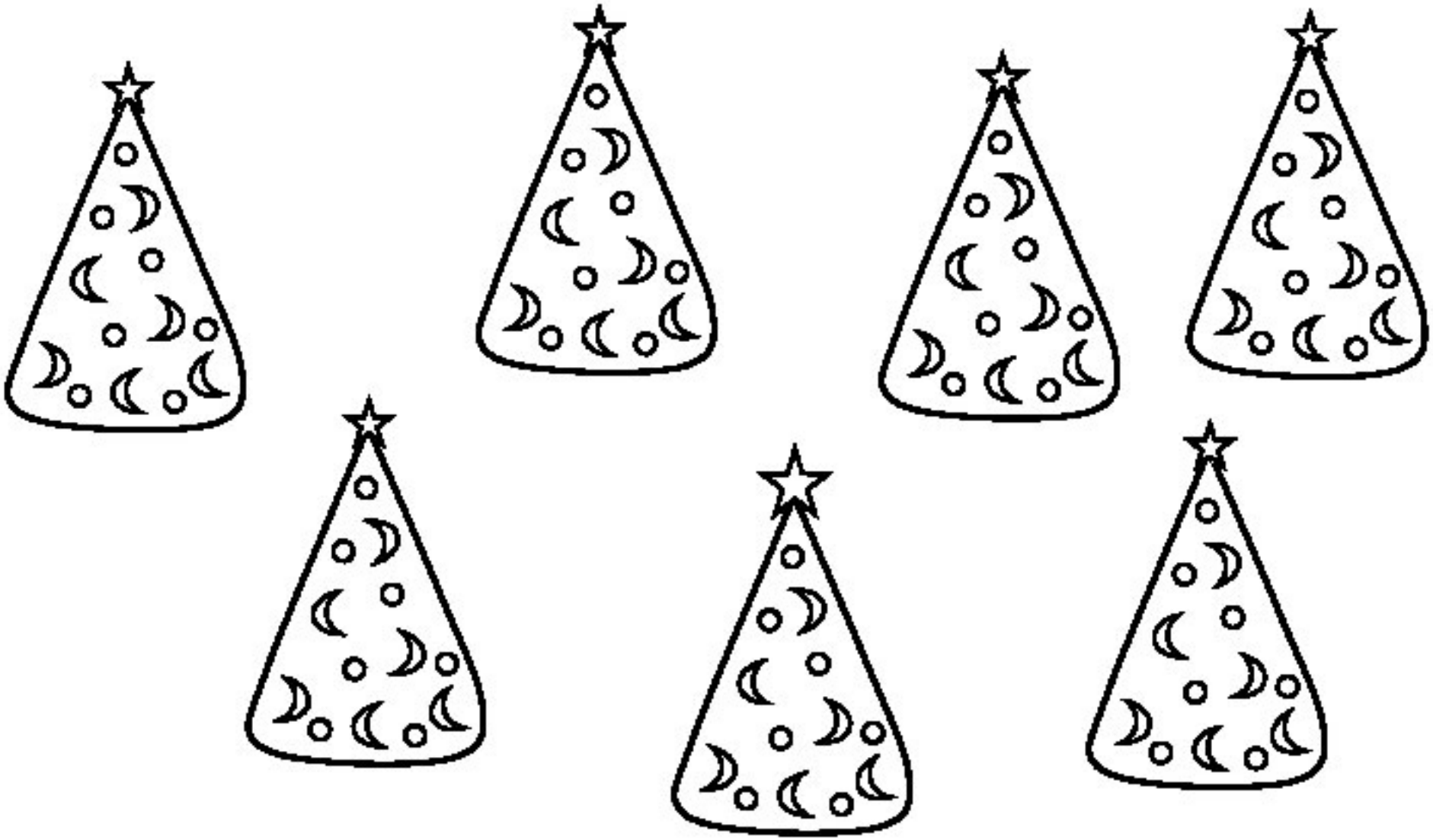


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Colorie l'intrus.

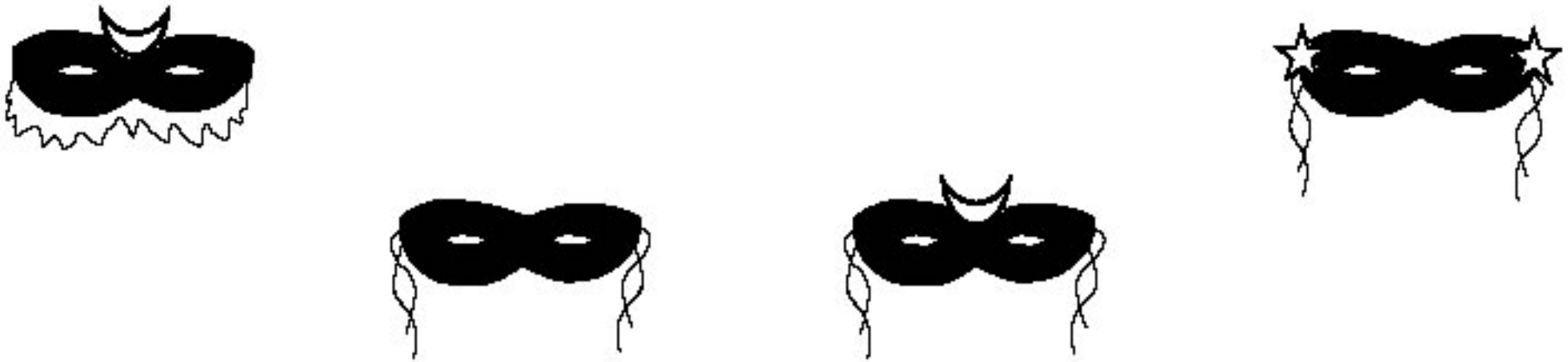


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

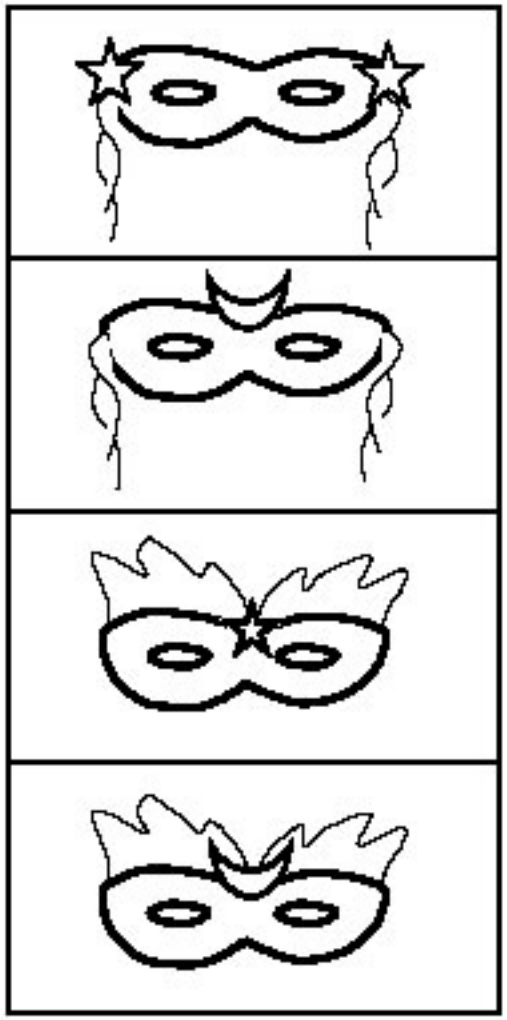
Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Relie par un trait le même dessin à son modèle.

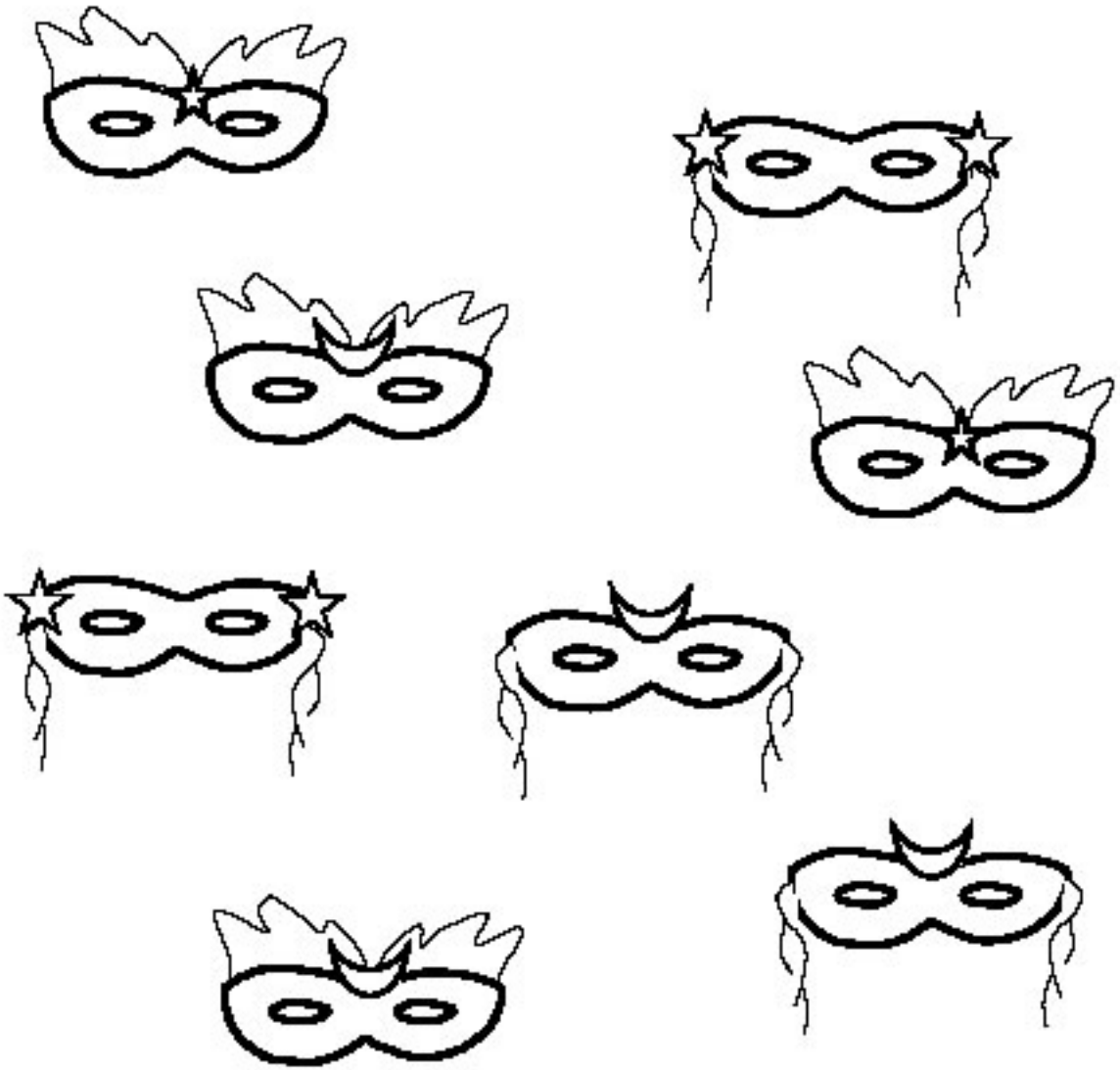


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Relie par un trait les dessins identiques à chaque modèle.

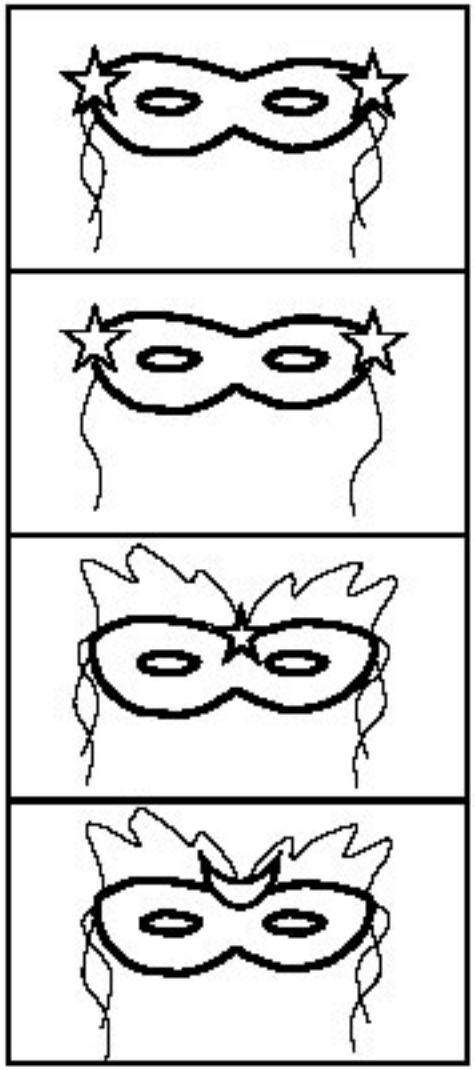


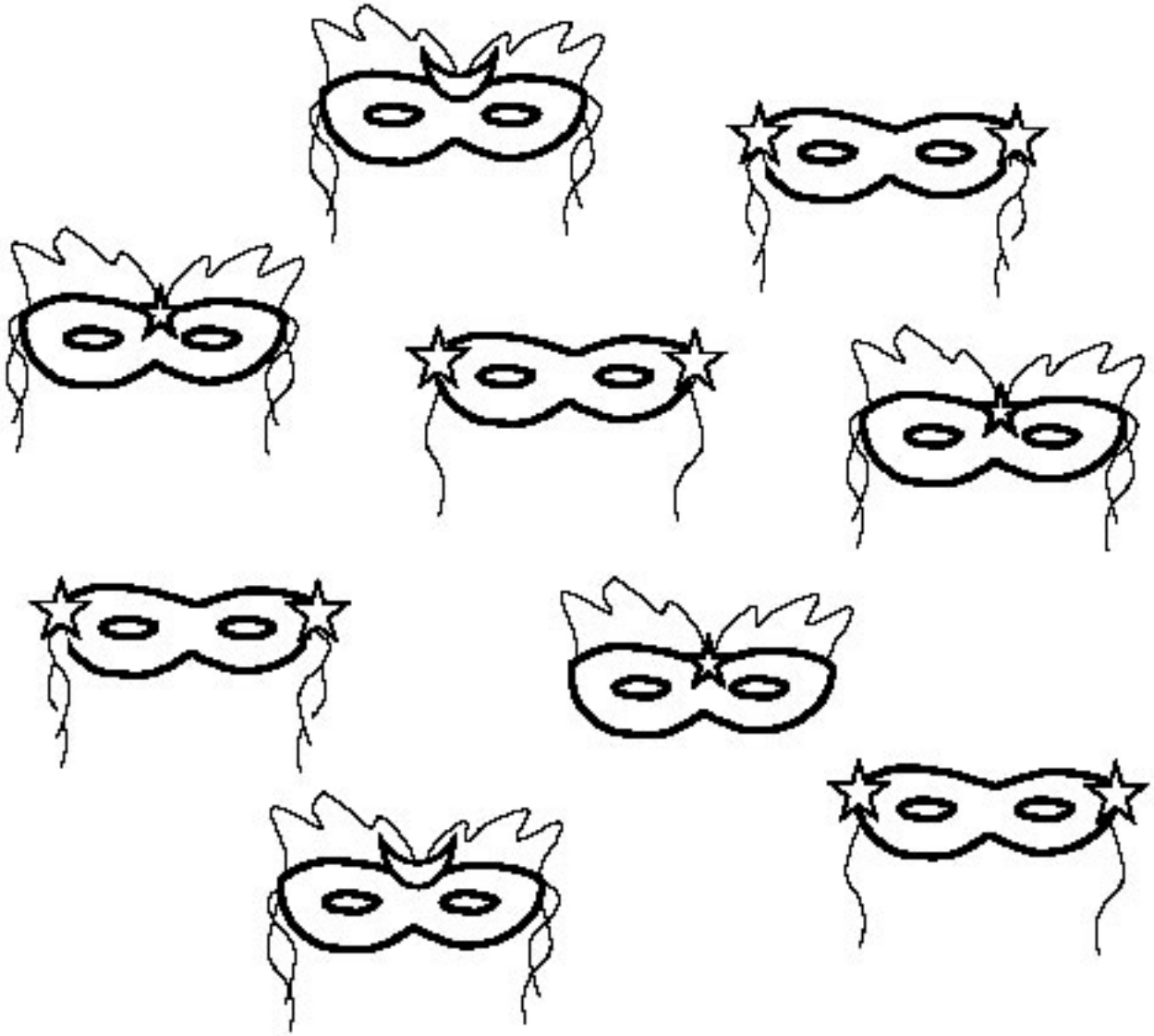


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Discrimination visuelle.
Consigne: Relie par un trait les dessins identiques à chaque modèle.
Attention, il y a un intrus.



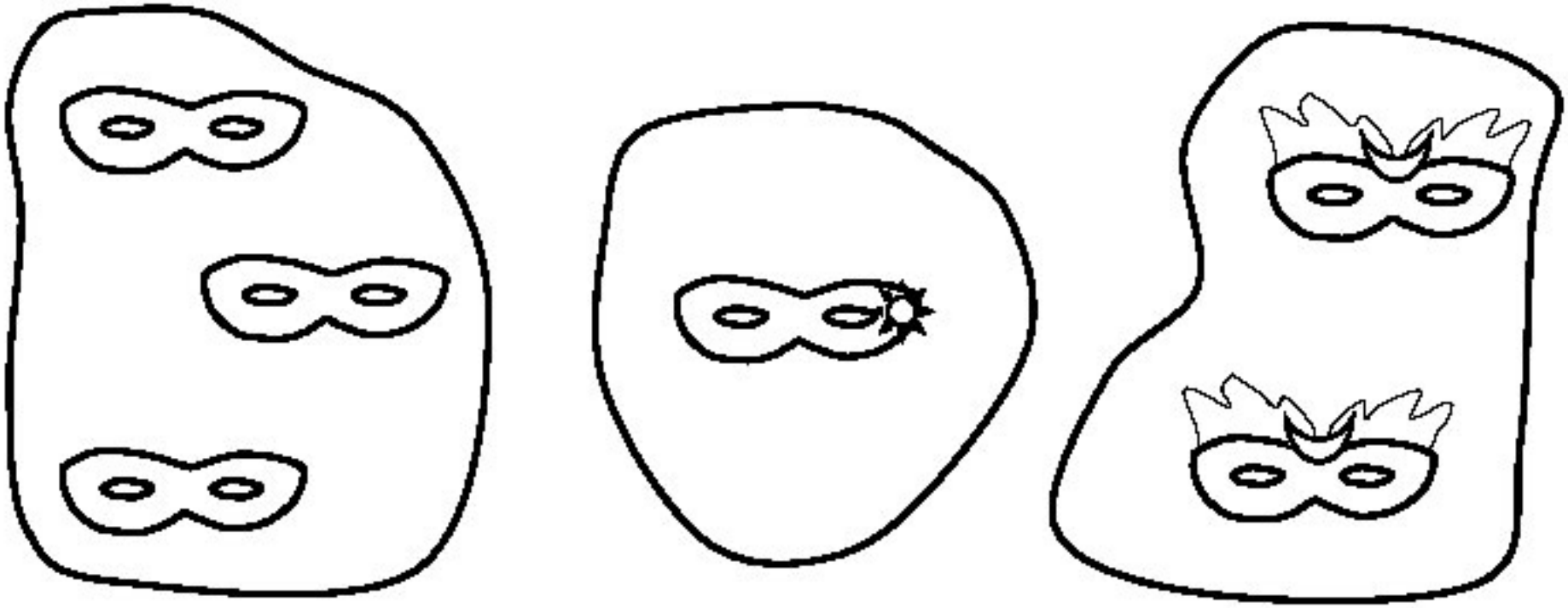


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Associer un chiffre et une quantitè.
Consigne: Relie le chiffre au bon nombre de loups.

1	2	3

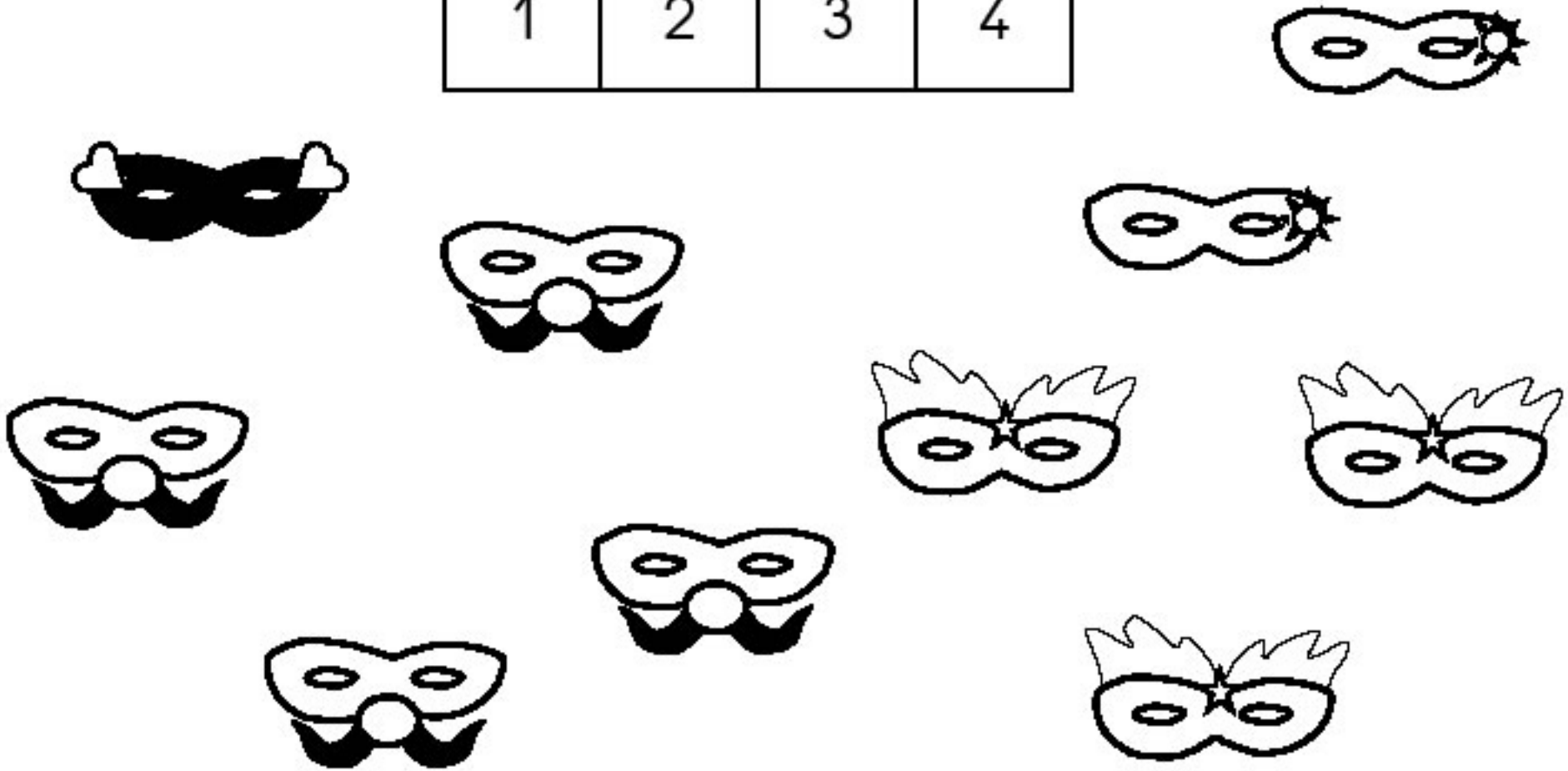


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Associer un chiffre et une quantitè.
Consigne: Entoure ensemble les mêmes loups puis relie chaque sac obtenu au bon chiffre.

1	2	3	4



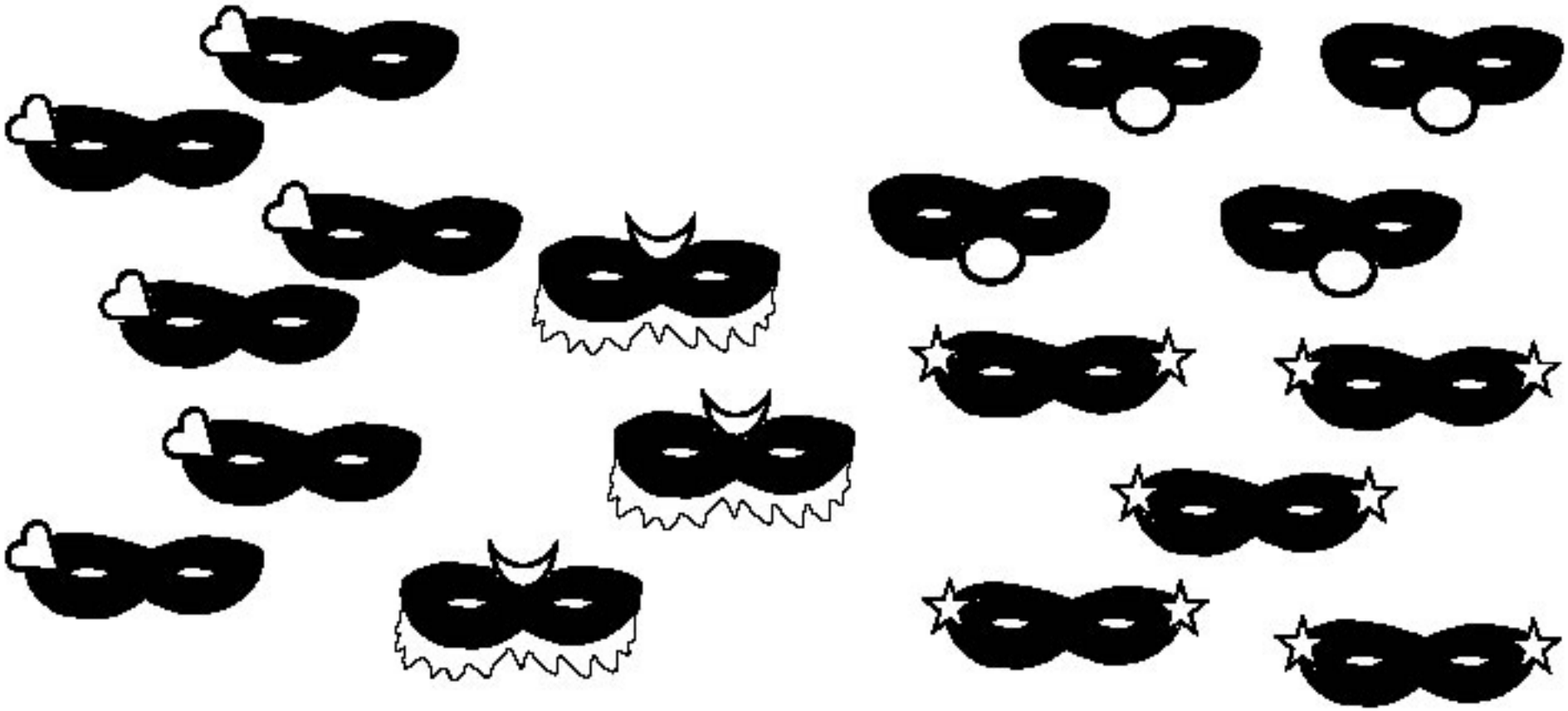
Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Associer un chiffre et une quantitè.
Consigne: Entoure ensemble les mêmes loups puis relie chaque sac obtenu au bon chiffre.

3	4	5	6

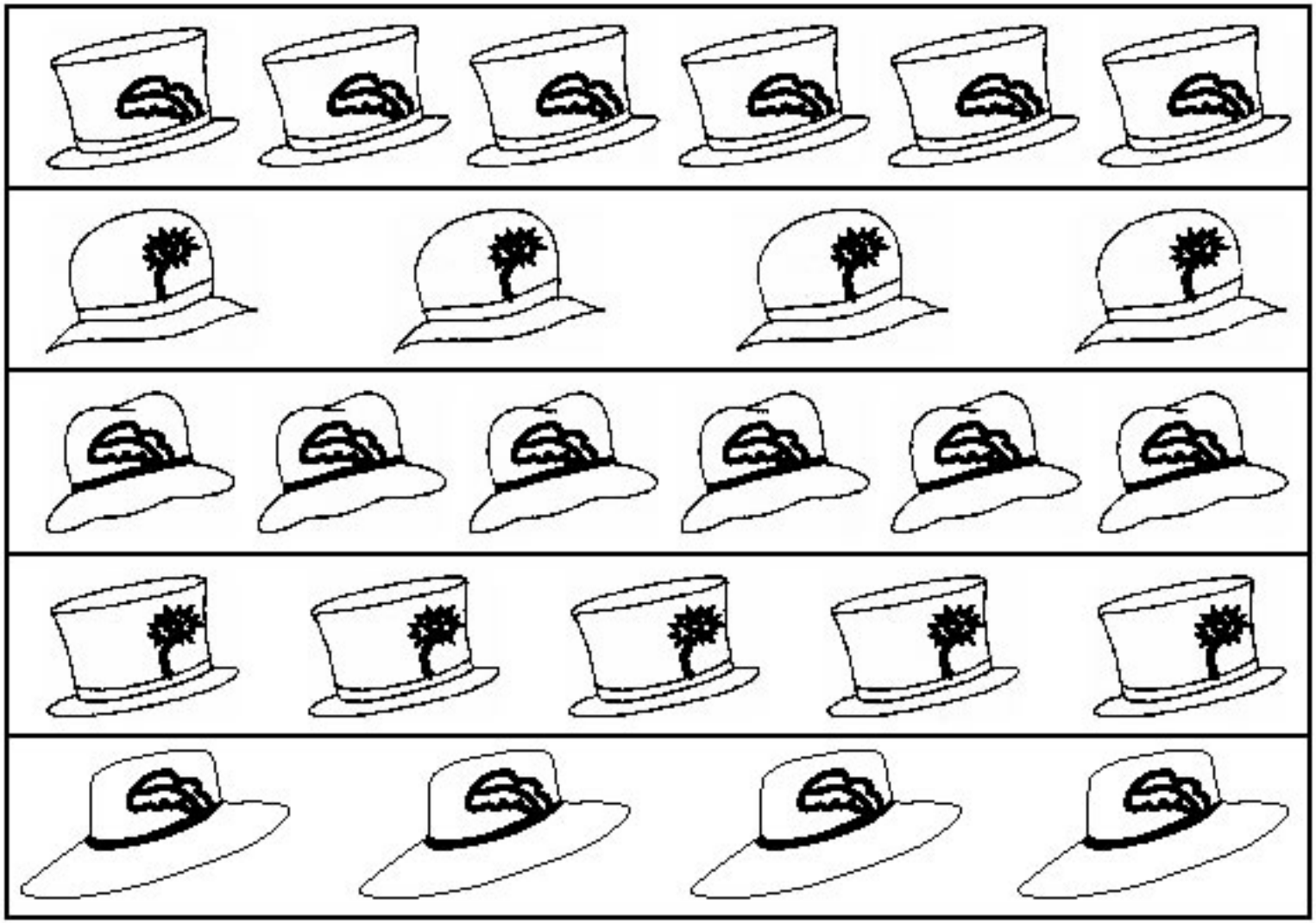


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Dénombrer.
Consigne: Dans chacune des cases, écris le chiffre correspondant au nombre de chapeaux.

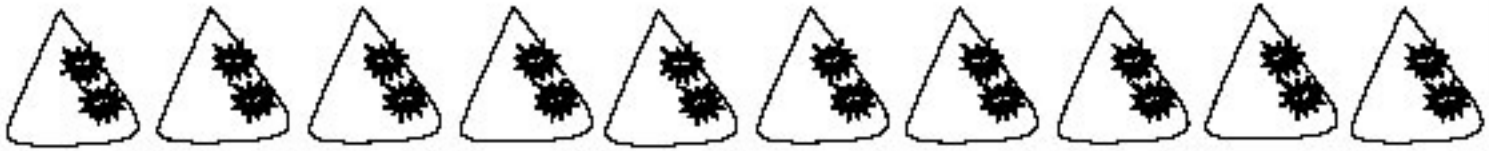


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Dénombrer.
Consigne: Dans chacune des cases, écris le chiffre correspondant au nombre de chapeaux.

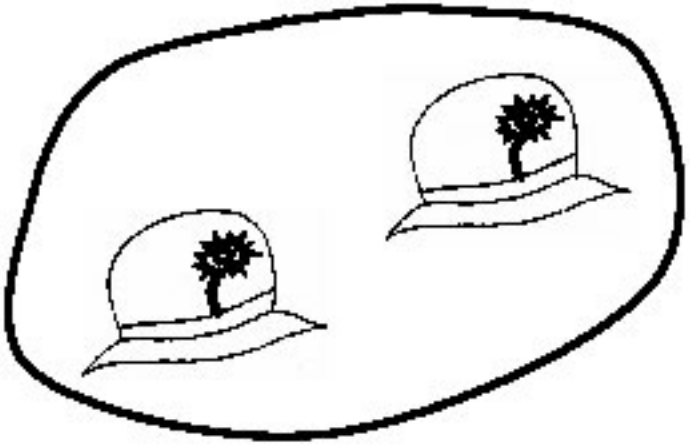
	

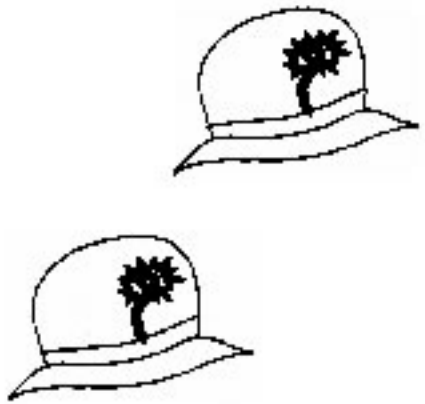
Date .....

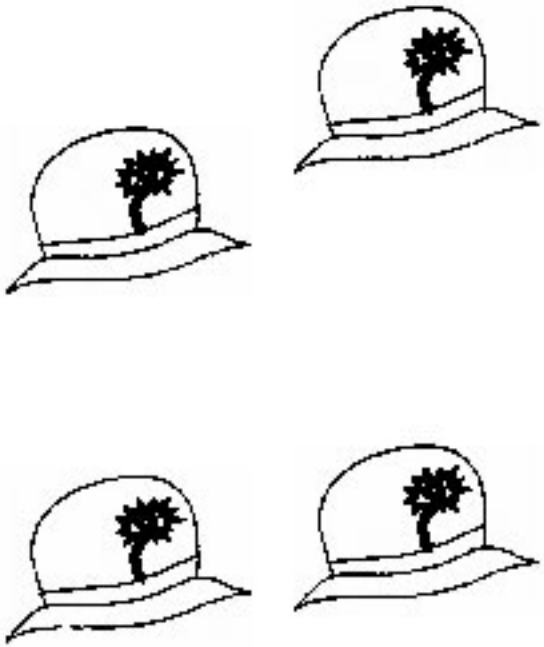
Mon prénom .....

Objectif: Réalise des collections.
Consigne: Entoure les chapeaus 2 par 2.

2





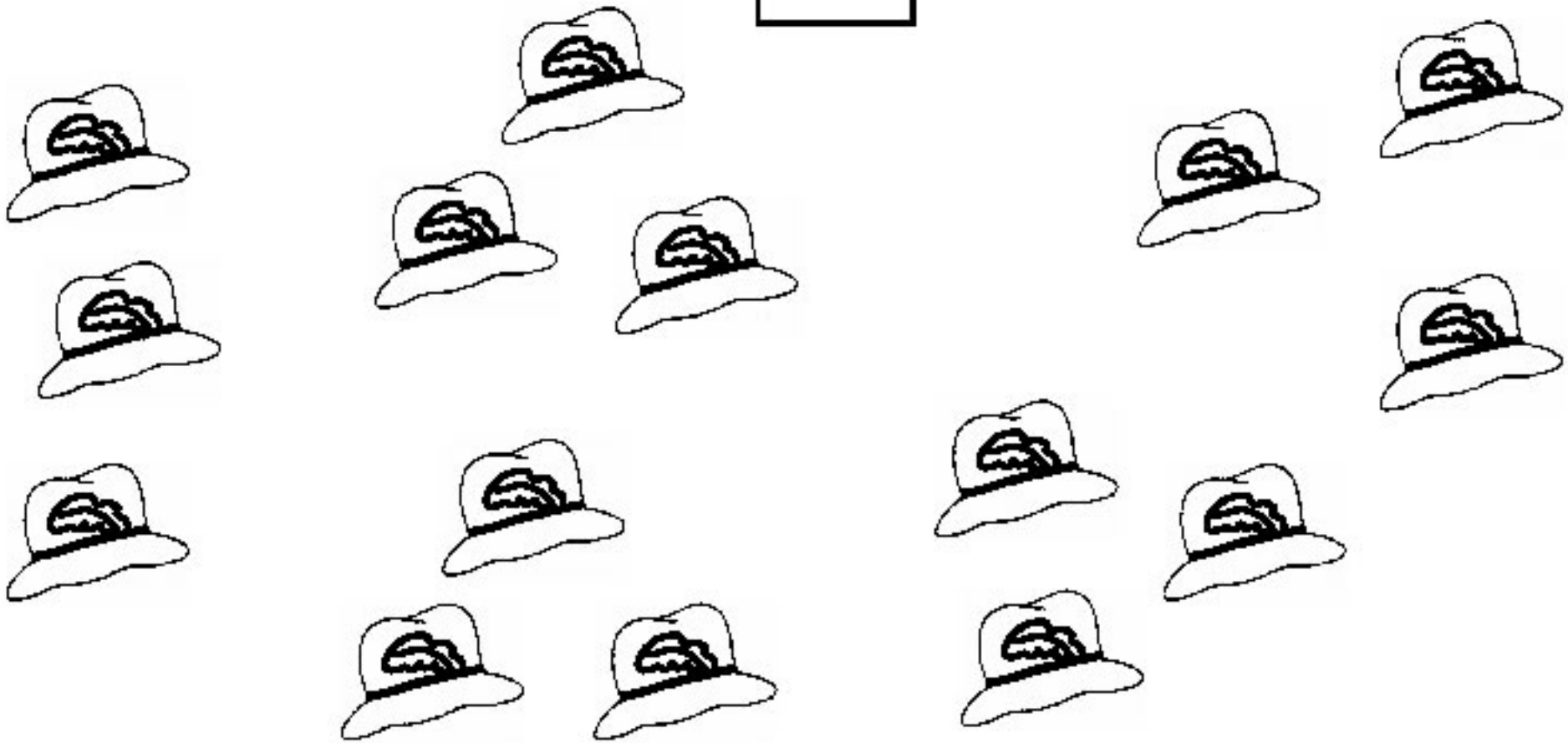


Date .....

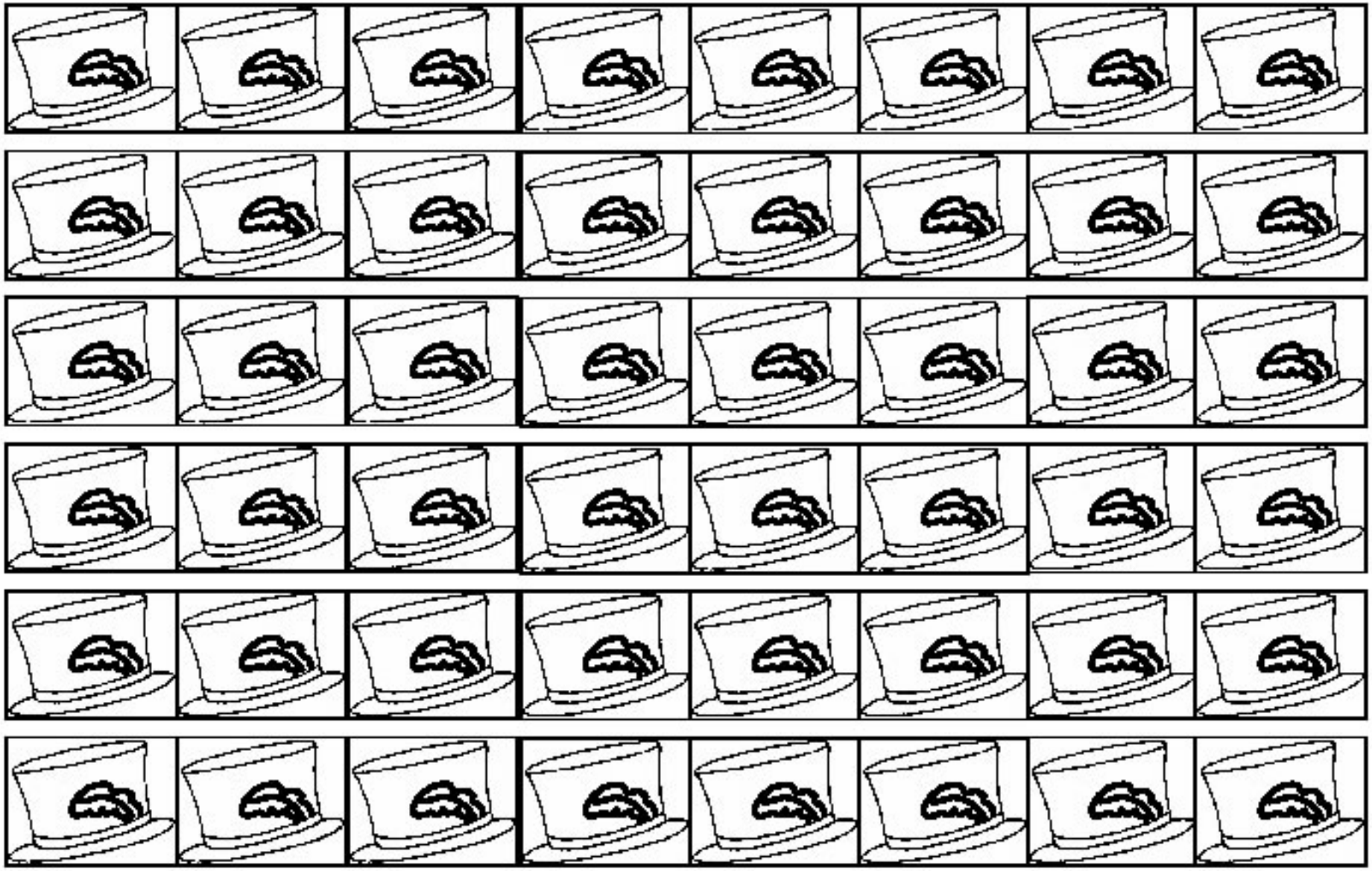
Mon prénom .....

Objectif: Réalise des collections.
Consigne: Entoure les chapeaus 3 par 3.

3



Chapeaux à découper pour les exercices suivants.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Faire correspondre un chiffre et une quantité.
Consigne: Colle le bon nombre de chapeaux dans chaque rail.

4	
5	
3	

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Faire correspondre un chiffre et une quantité.
Consigne: Colle le bon nombre de chapeaux dans chaque rail.

5	
7	
6	

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Compléter une quantité.
Consigne: Colle des chapeaux dans les rails pour obtenir le bon nombre.

6	
4	
2	

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Compléter une quantité.
Consigne: Colle des chapeaux dans les rails pour obtenir le bon nombre.

7	
5	
3	

Date .....

Mon prénom ✎ .....

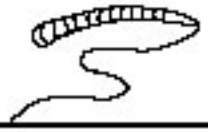
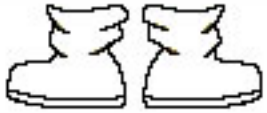
☺ 😐 ☹

Objectif: Se repérer sur un quadrillage.
Consigne: Observe le personnage, il porte un chapeau et une arme.
Trace ensuite une croix dans les bonnes cases.

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Se repérer sur un quadrillage: le tableau à double entrée.
Consigne: Observe les personnages, trace ensuite une croix dans les bonnes cases.

Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Se repérer sur un quadrillage, le tableau à double entrée.
Consigne: Observe les personnages, trace ensuite une croix dans les bonnes cases.

Date .....

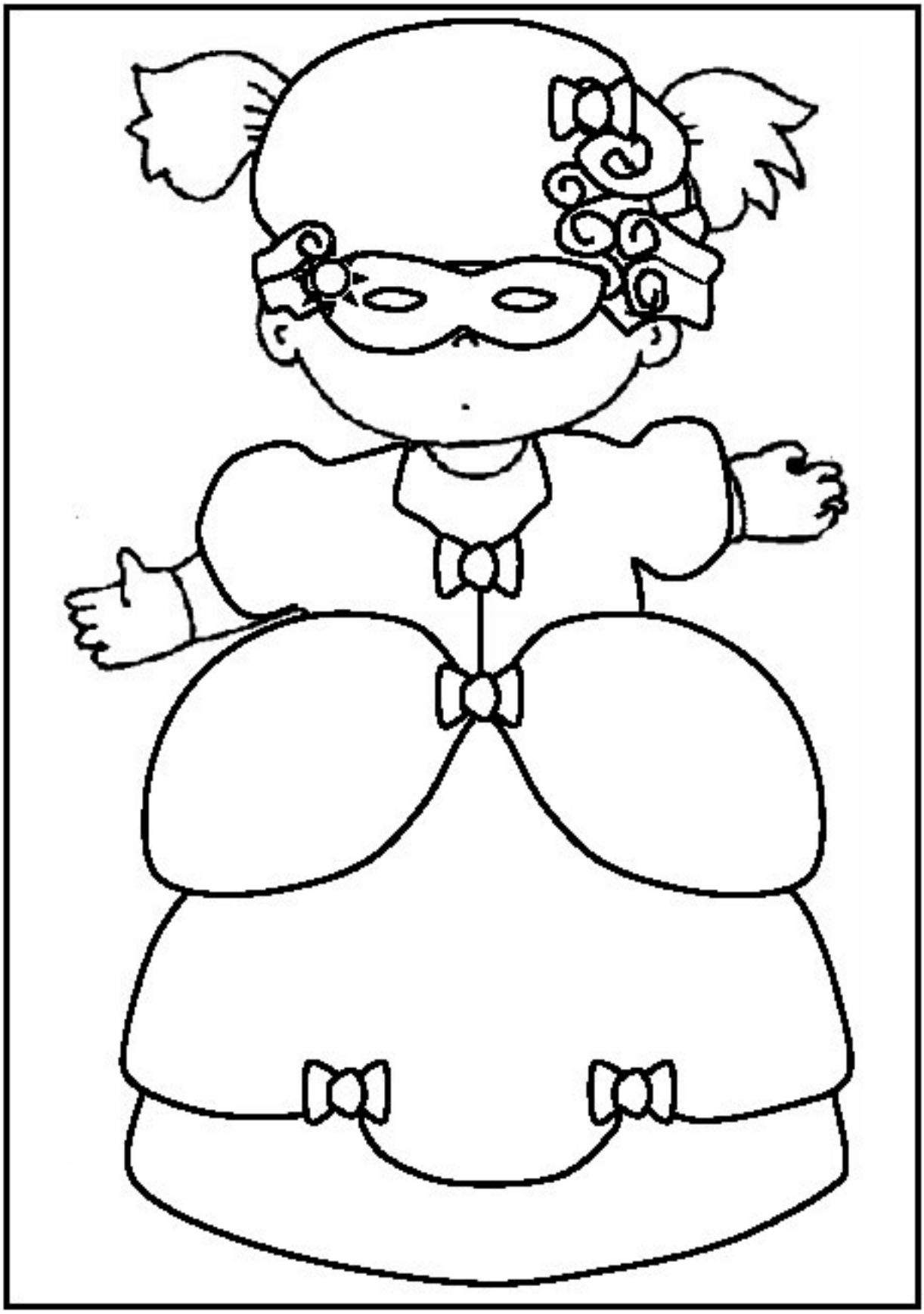
Mon prénom .....

Objectif: Se repérer sur un quadrillage, le tableau à double entrée.
Consigne: Observe les personnages, trace ensuite une croix dans les bonnes cases.

Date .....

Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Modèle 1



Date .....

Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Modèle 2

Date .....

Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Modèle 3

Date .....

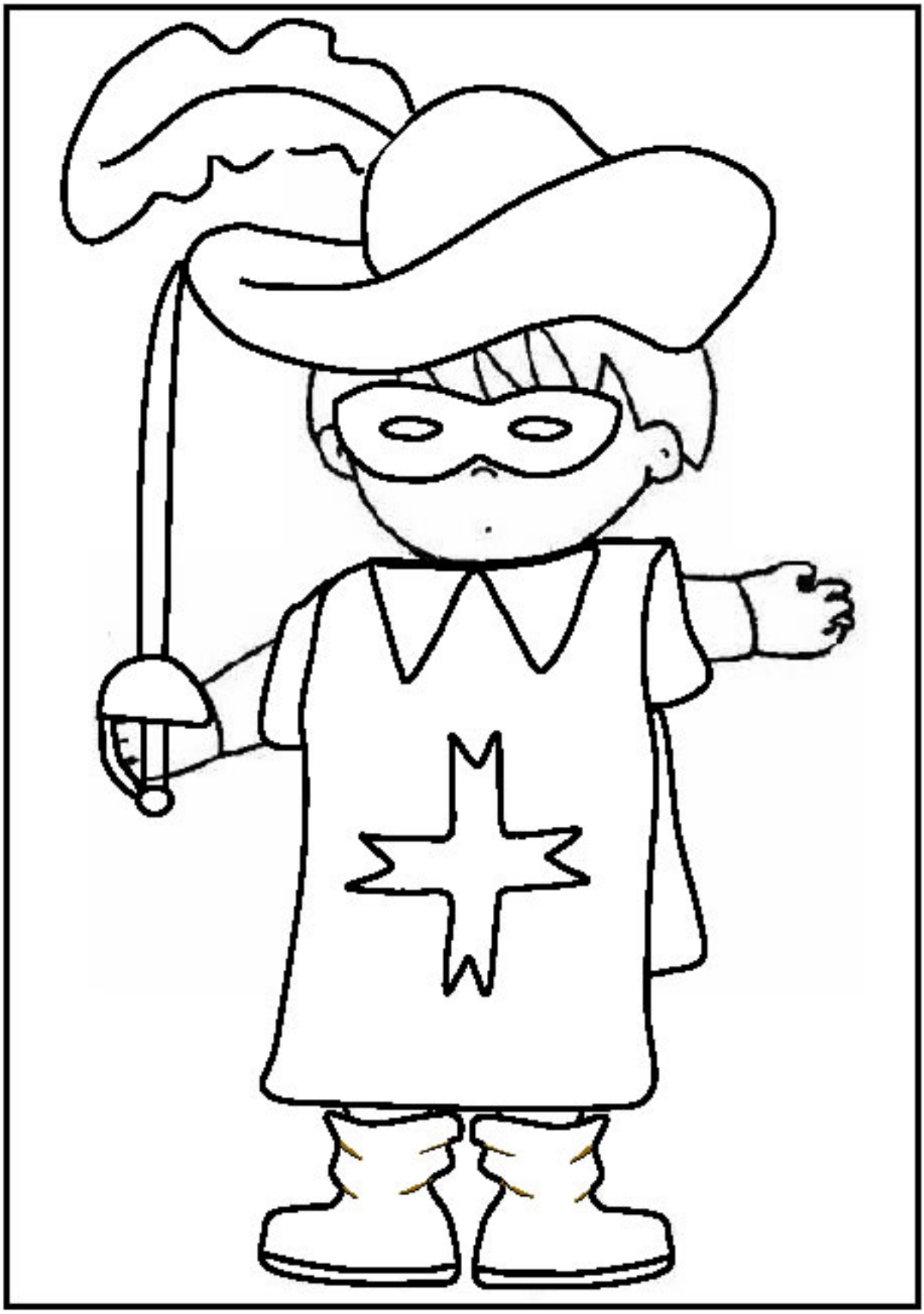
Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Modèle 4

Date .....

Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Modèle 5



Date .....

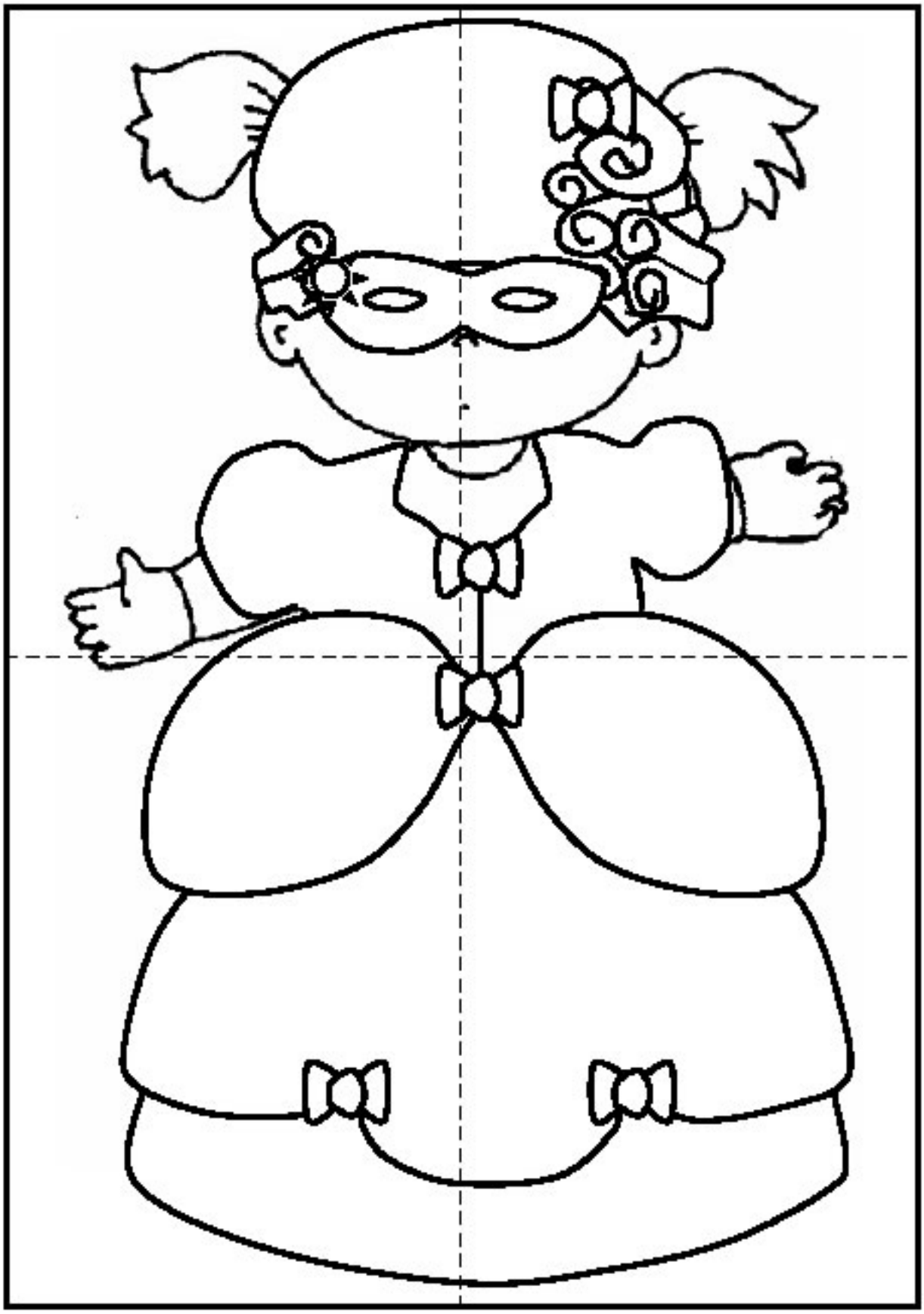
Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Modèle 6

Date .....

Mon prénom .....

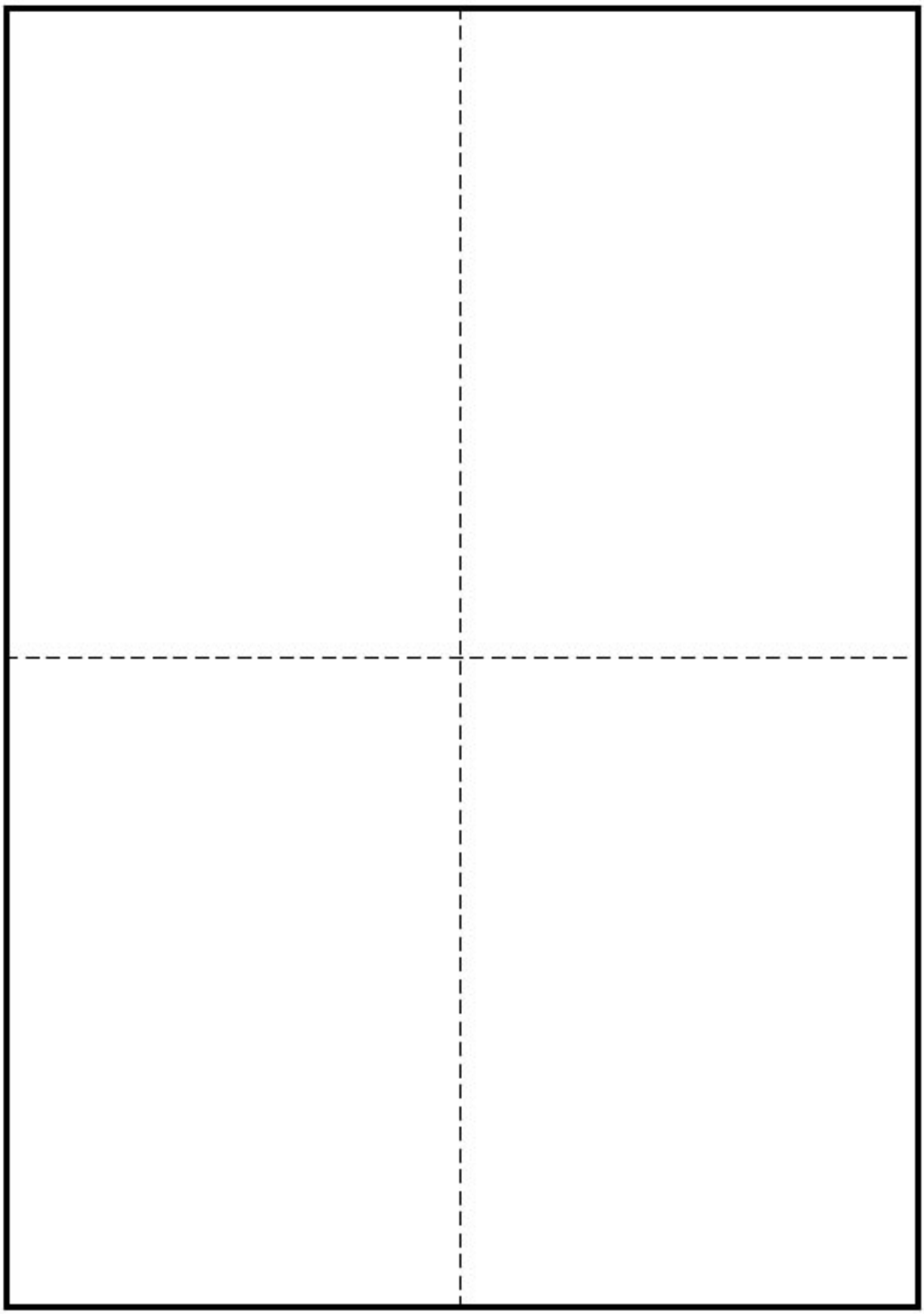
Puzzle Carnaval
Morceaux à découper pour l'exercice de la page suivante.



Date .....

Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Objectif: Reconstituer un puzzle.
Consigne: Colle les morceaux dans les cases.

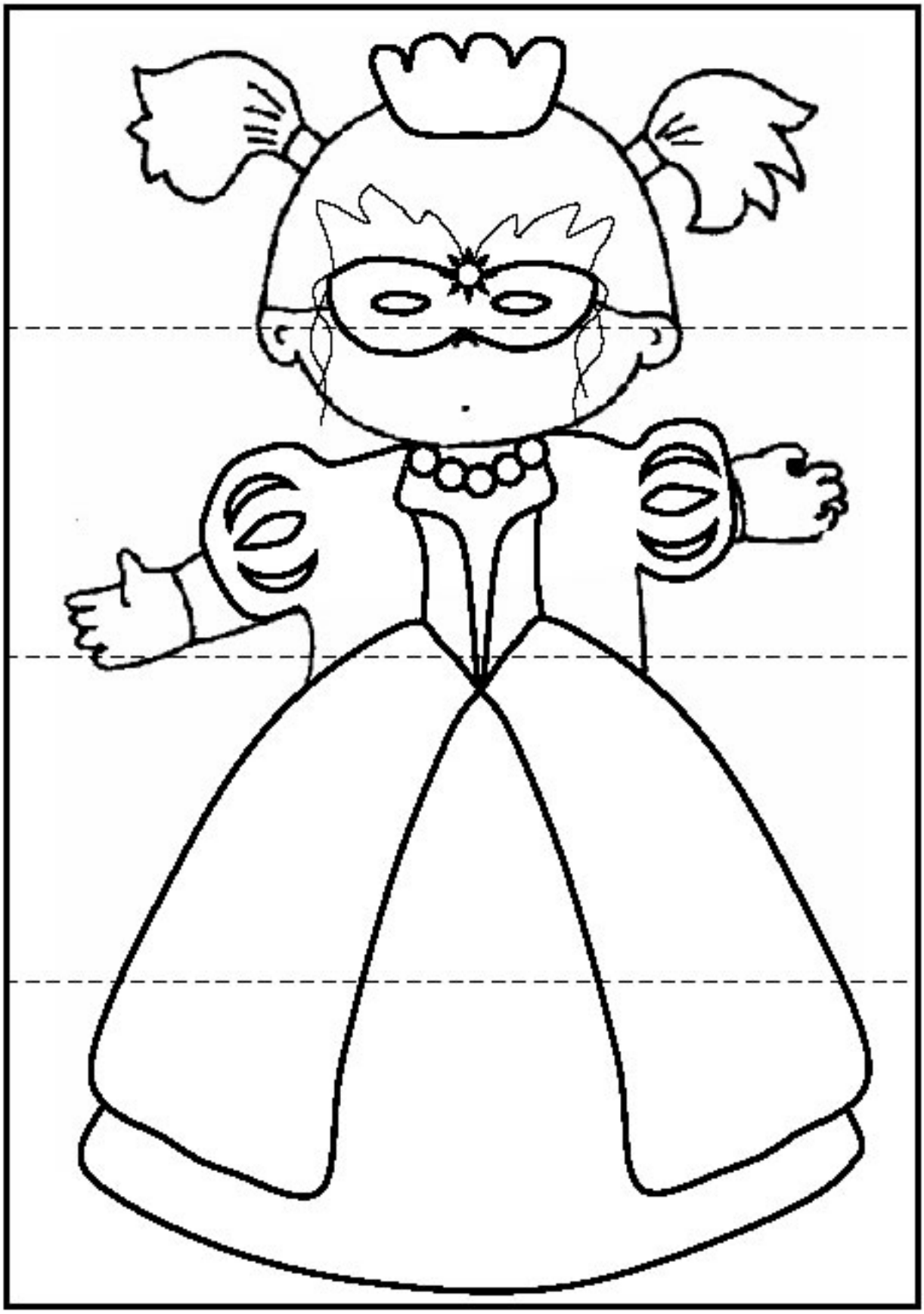


Les morceaux sont à la page précédente.

Date .....

Mon prénom .....

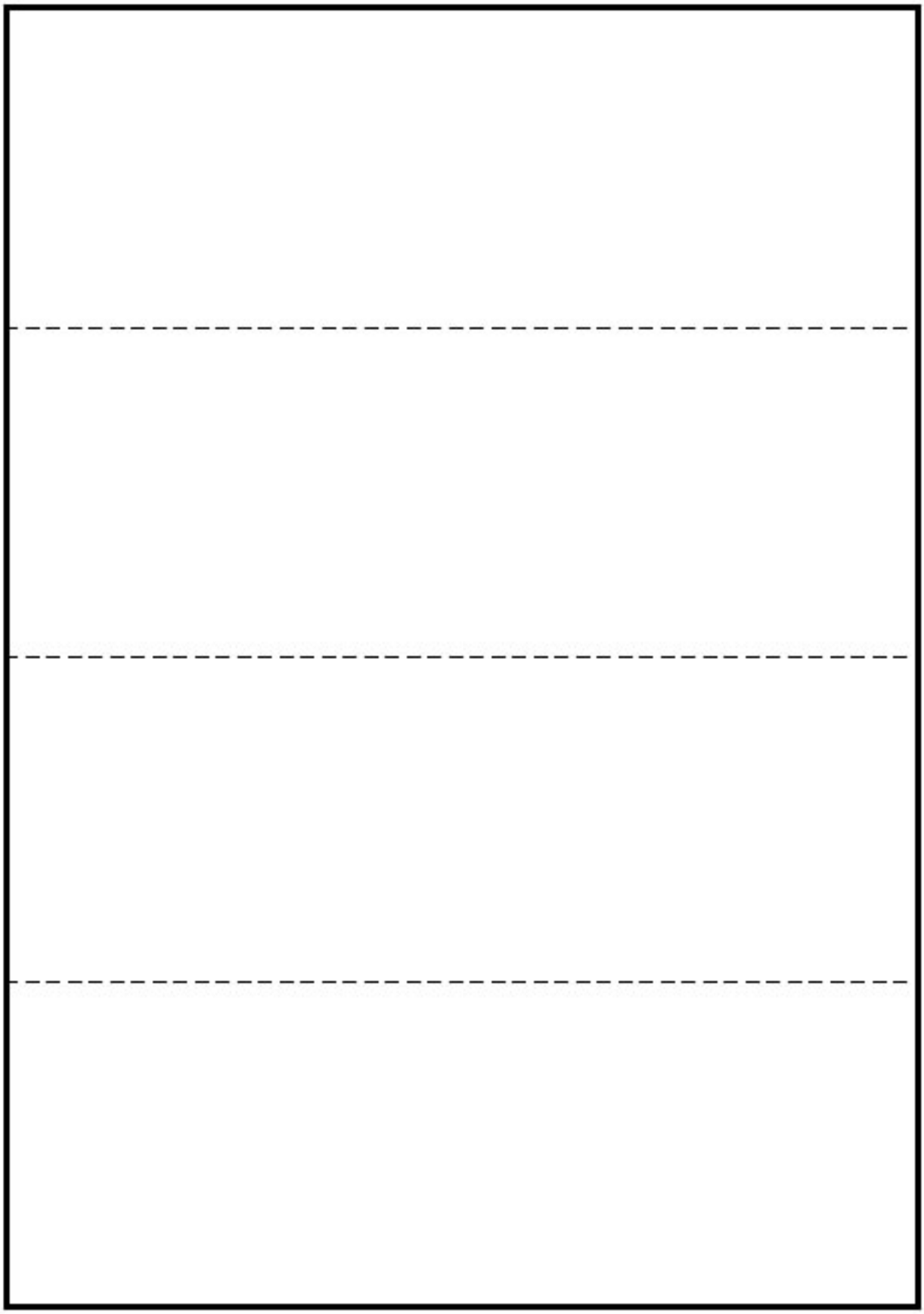
Puzzle Carnaval
Morceaux à découper pour l'exercice de la page suivante.



Date .....

Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Objectif: Reconstituer un puzzle.
Consigne: Colle les morceaux dans les cases.



Les morceaux sont à la page précédente.

Date .....

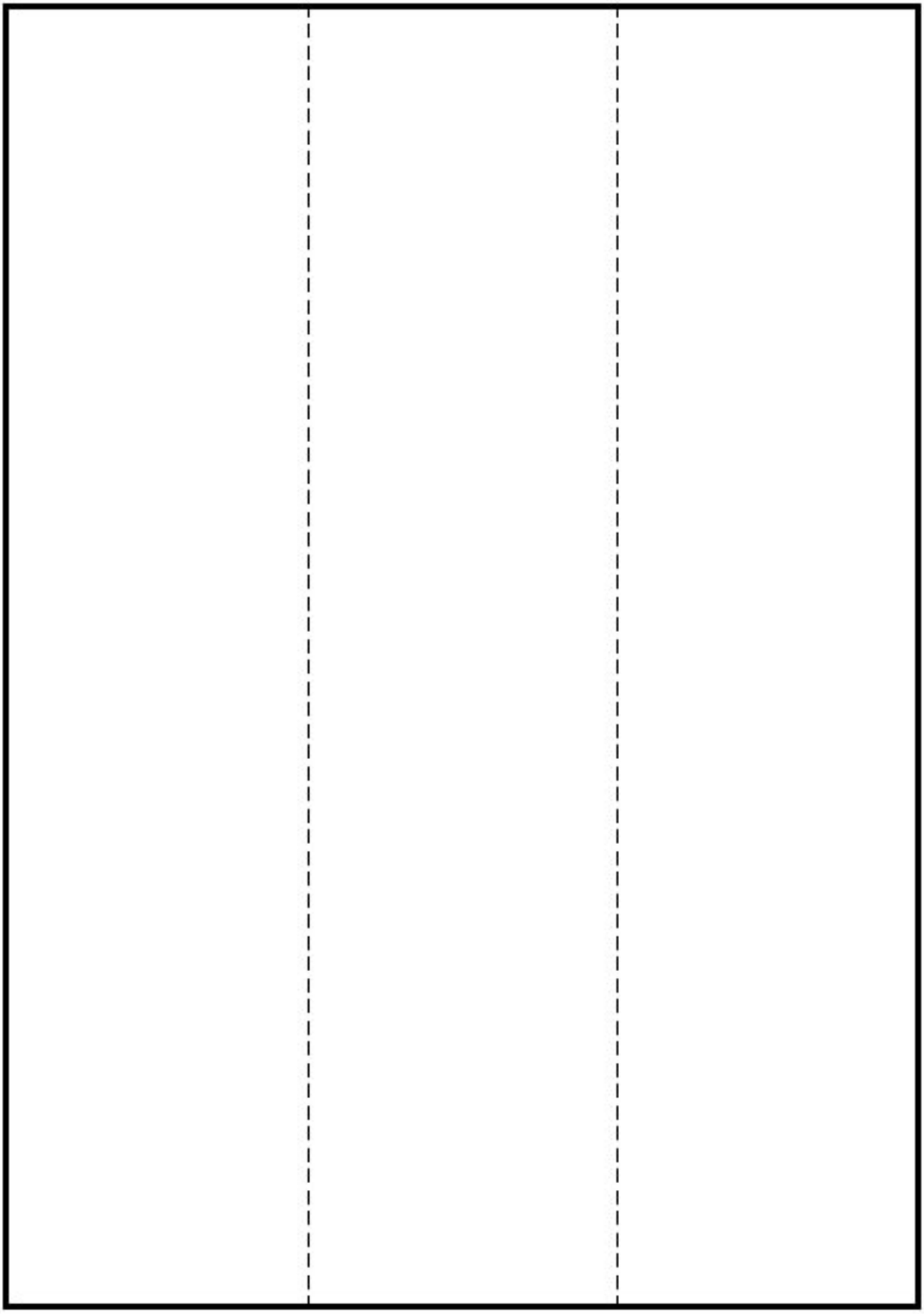
Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Morceaux à découper pour l'exercice de la page suivante.

Date .....

Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Objectif: Reconstituer un puzzle.
Consigne: Colle les morceaux dans les cases.

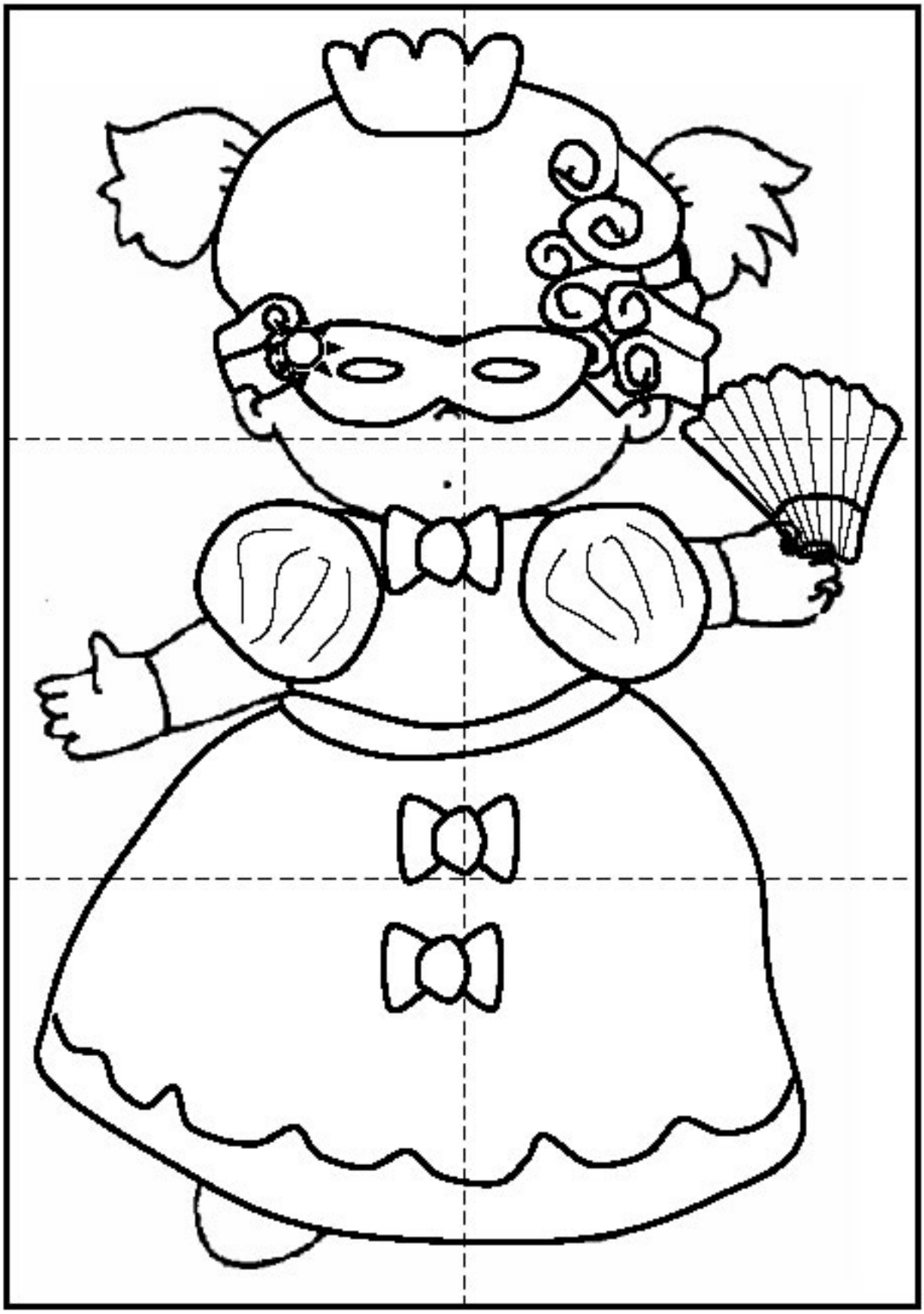


Les morceaux sont à la page précédente.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

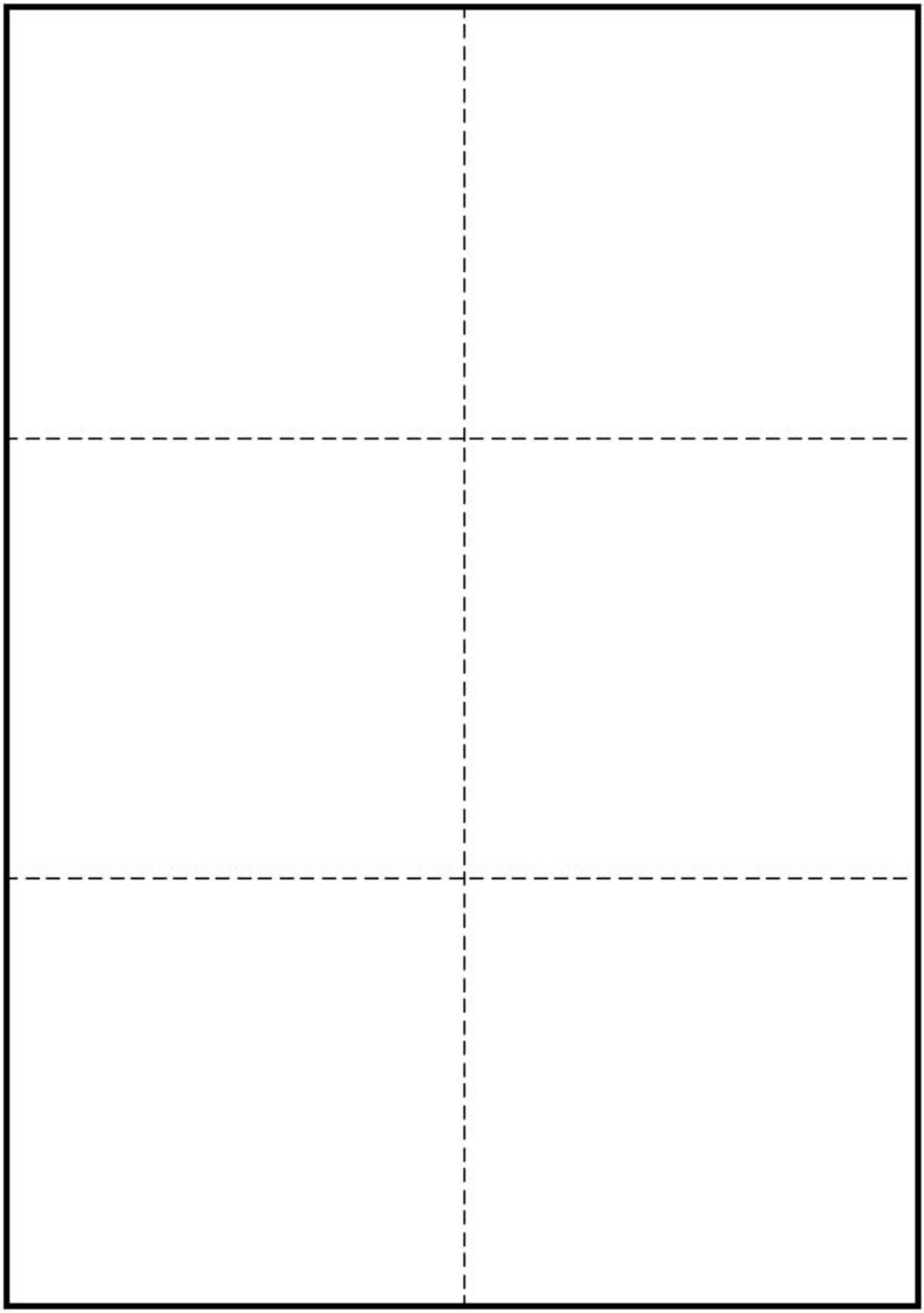
Puzzle Carnaval
Morceaux à découper pour l'exercice de la page suivante.



Date .....

Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Objectif: Reconstituer un puzzle.
Consigne: Colle les morceaux que tu auras découpés dans les cases du tableau.

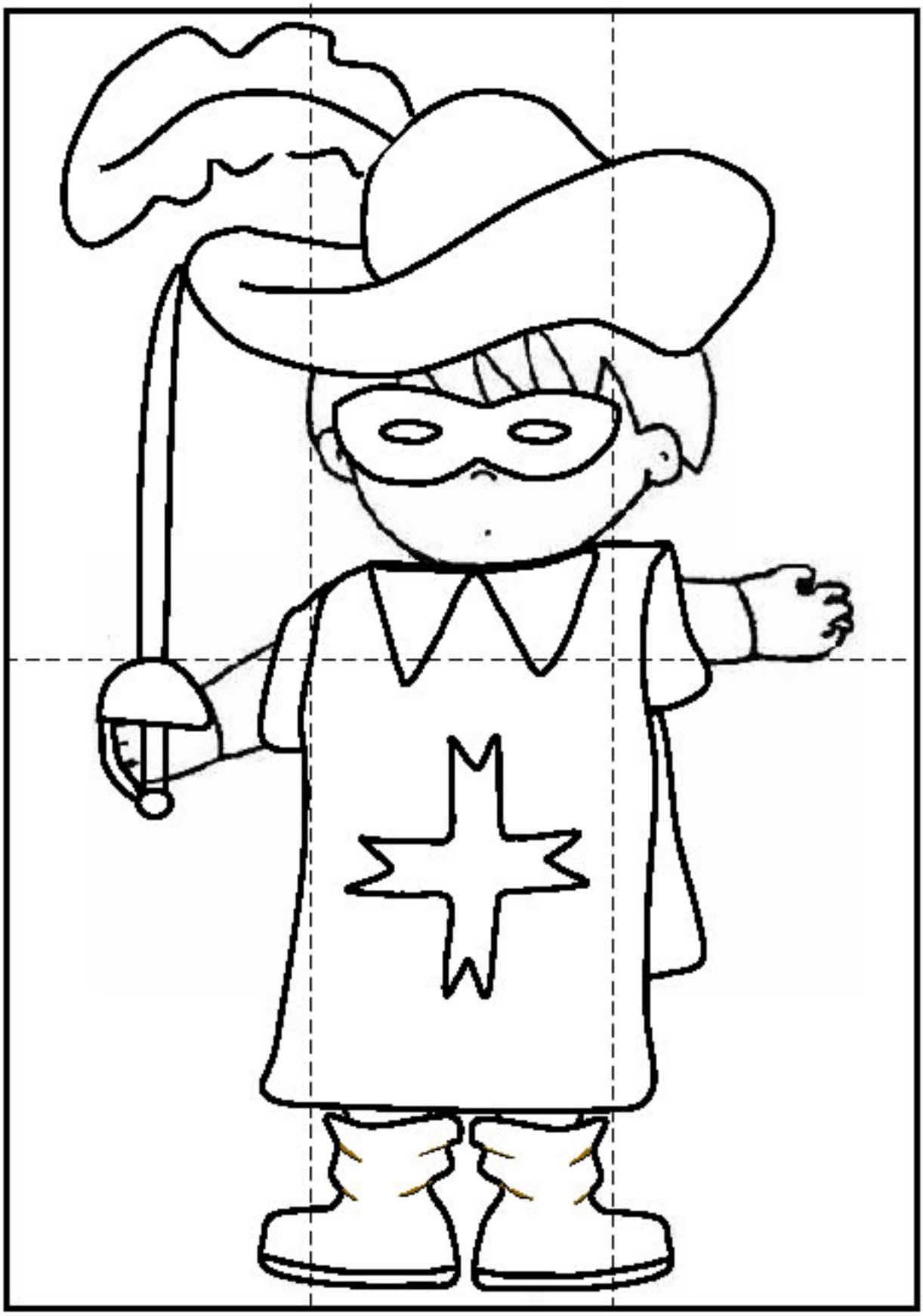


Les morceaux sont à la page précédente.

Date .....

Mon prénom .....

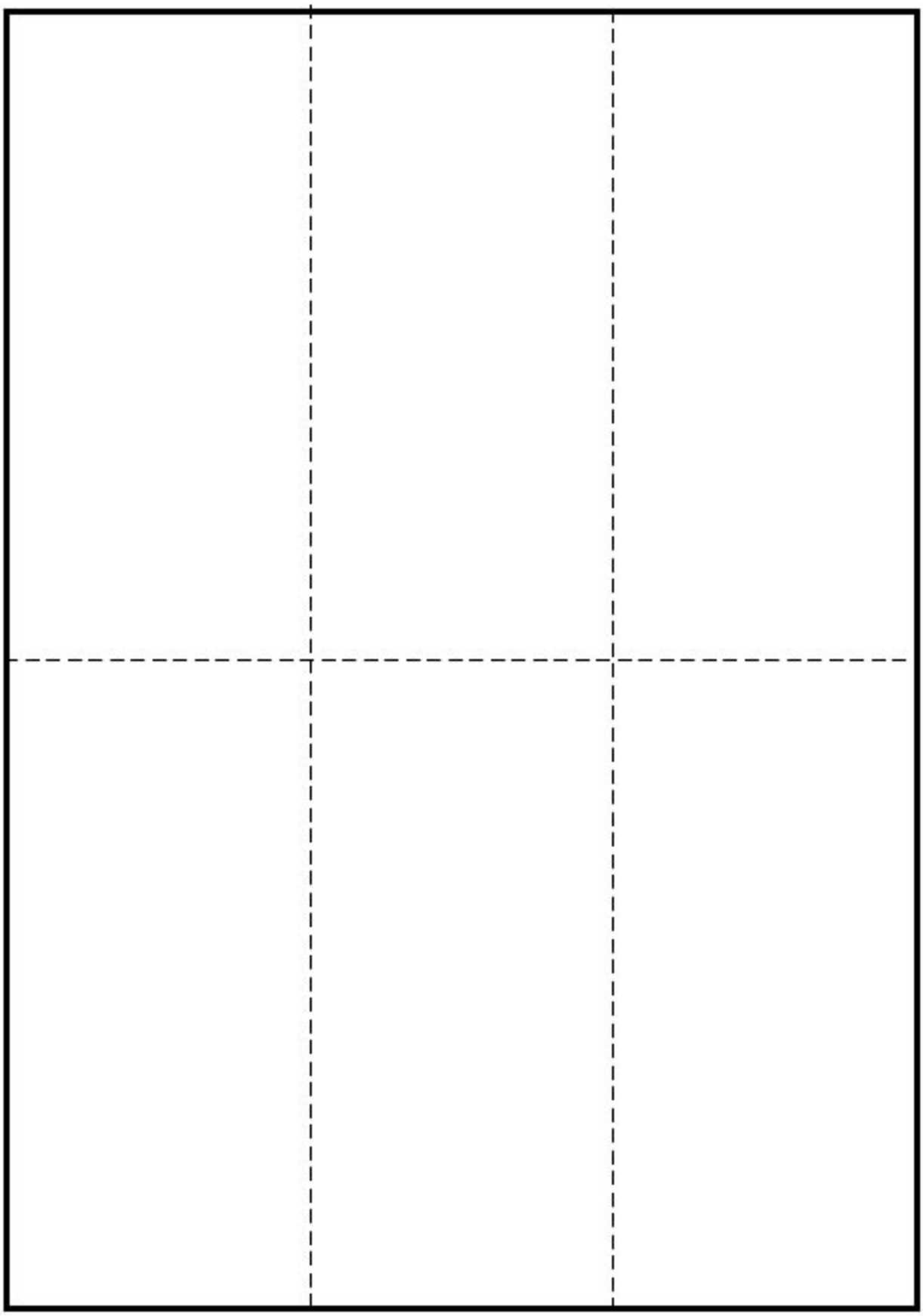
Puzzle Carnaval
Morceaux à découper pour l'exercice de la page suivante.



Date .....

Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Objectif: Reconstituer un puzzle.
Consigne: Colle les morceaux que tu auras découpés dans les cases du tableau

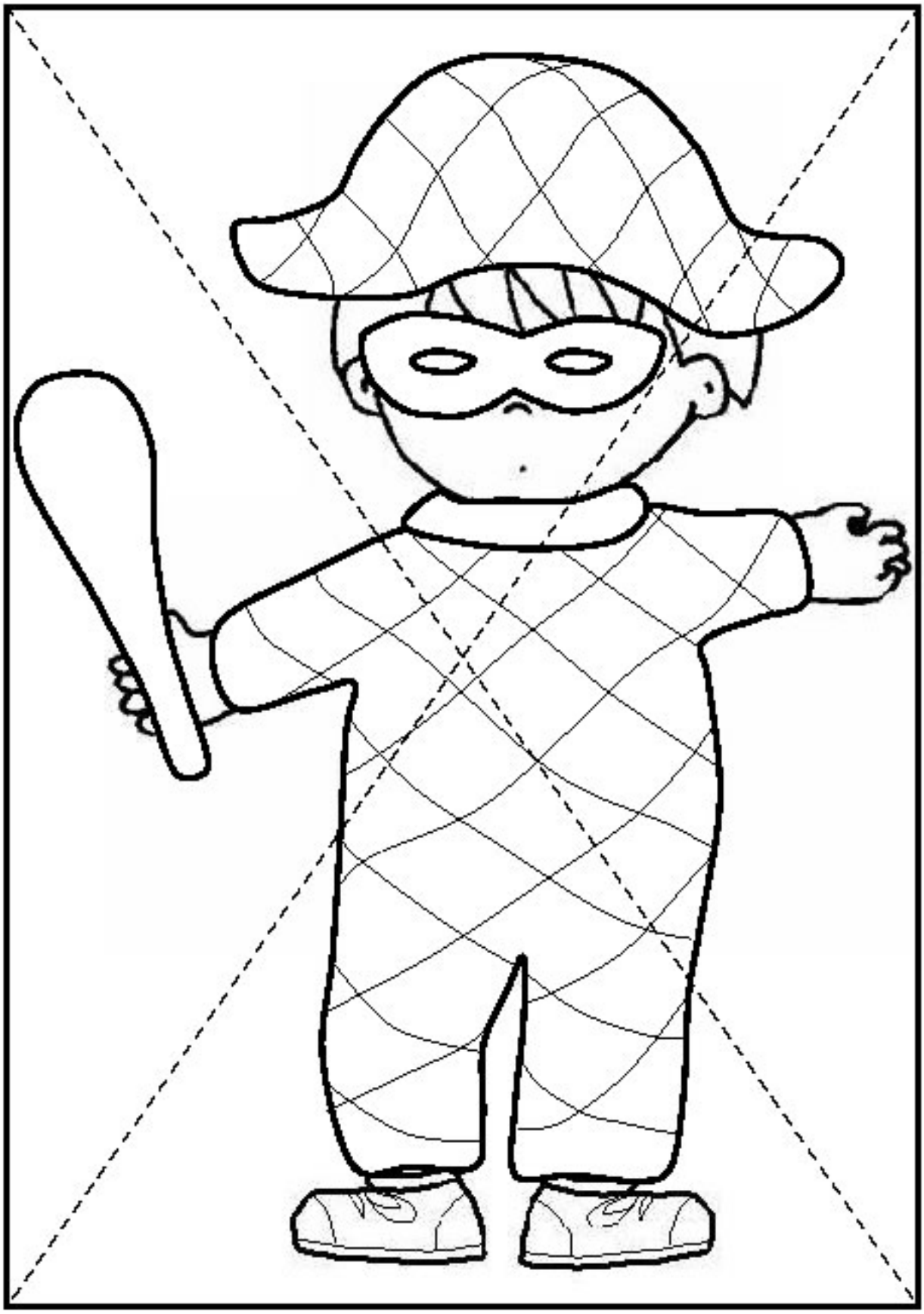


Les morceaux sont à la page précédente.

Date .....

Mon prénom .....

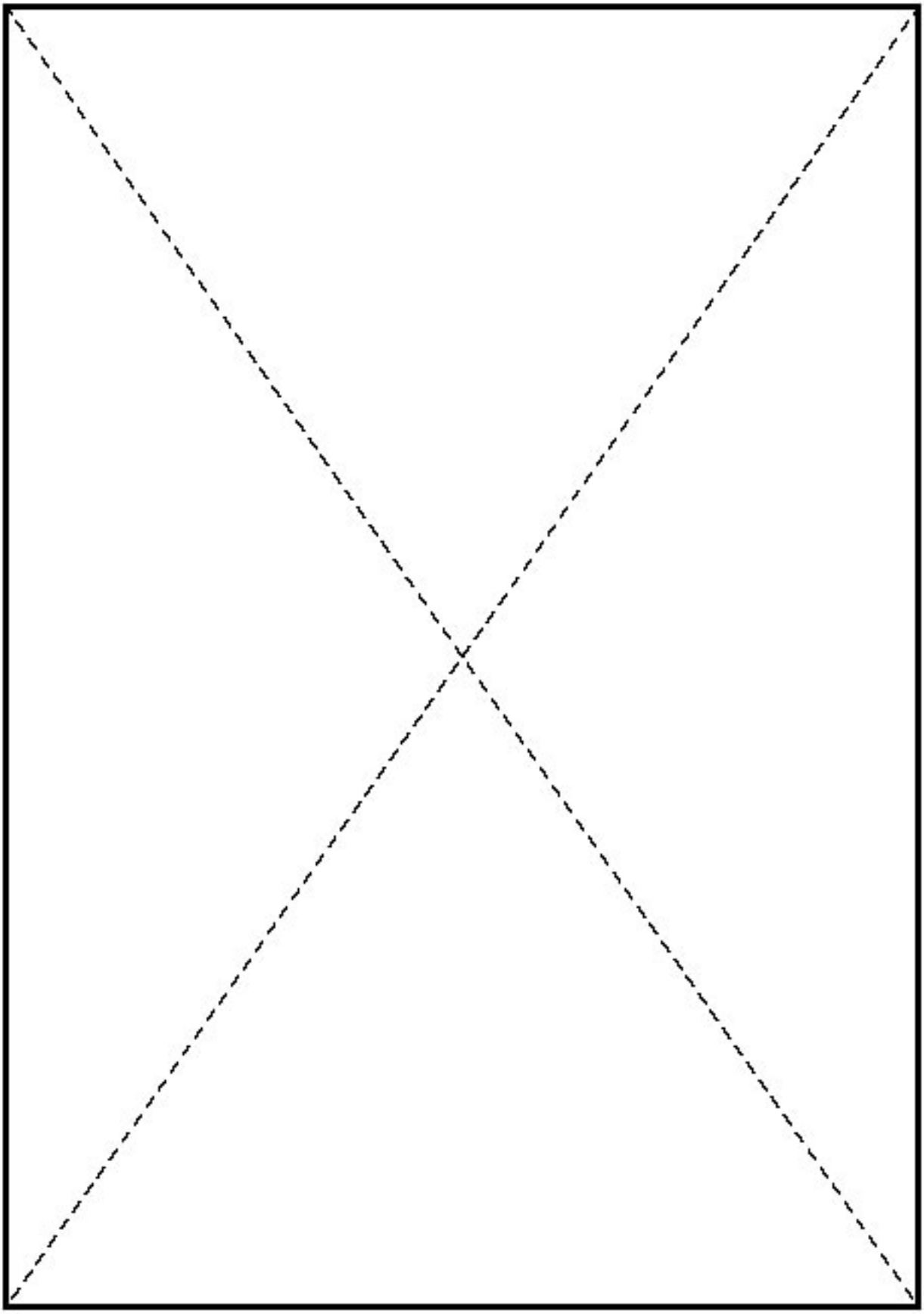
Puzzle Carnaval
Morceaux à découper pour l'exercice de la page suivante.



Date .....

Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Objectif: Reconstituer un puzzle.
Consigne: Colle les morceaux que tu auras découpés dans les cases du tableau.

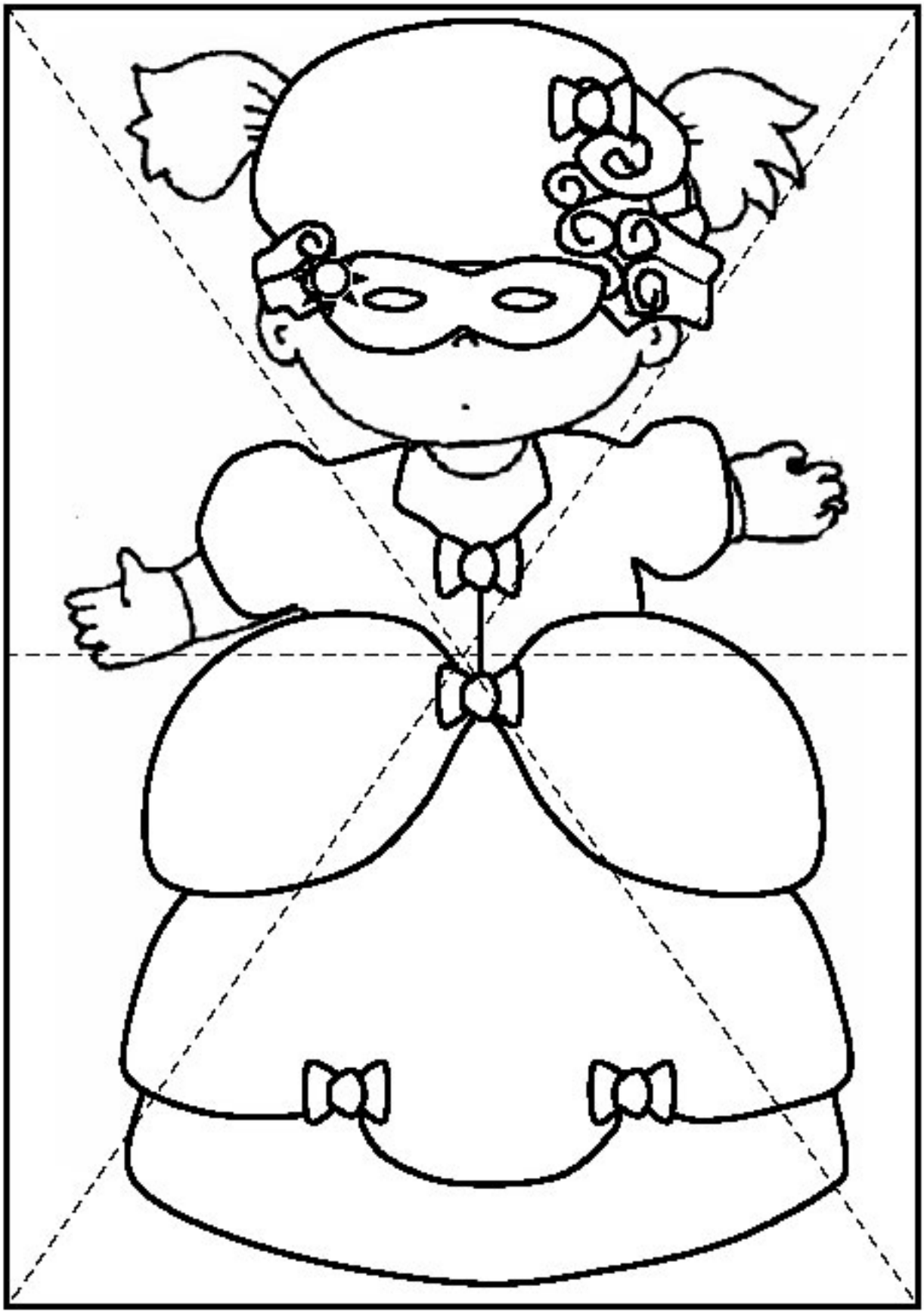


Les morceaux sont à la page précédente.

Date .....

Mon prénom .....

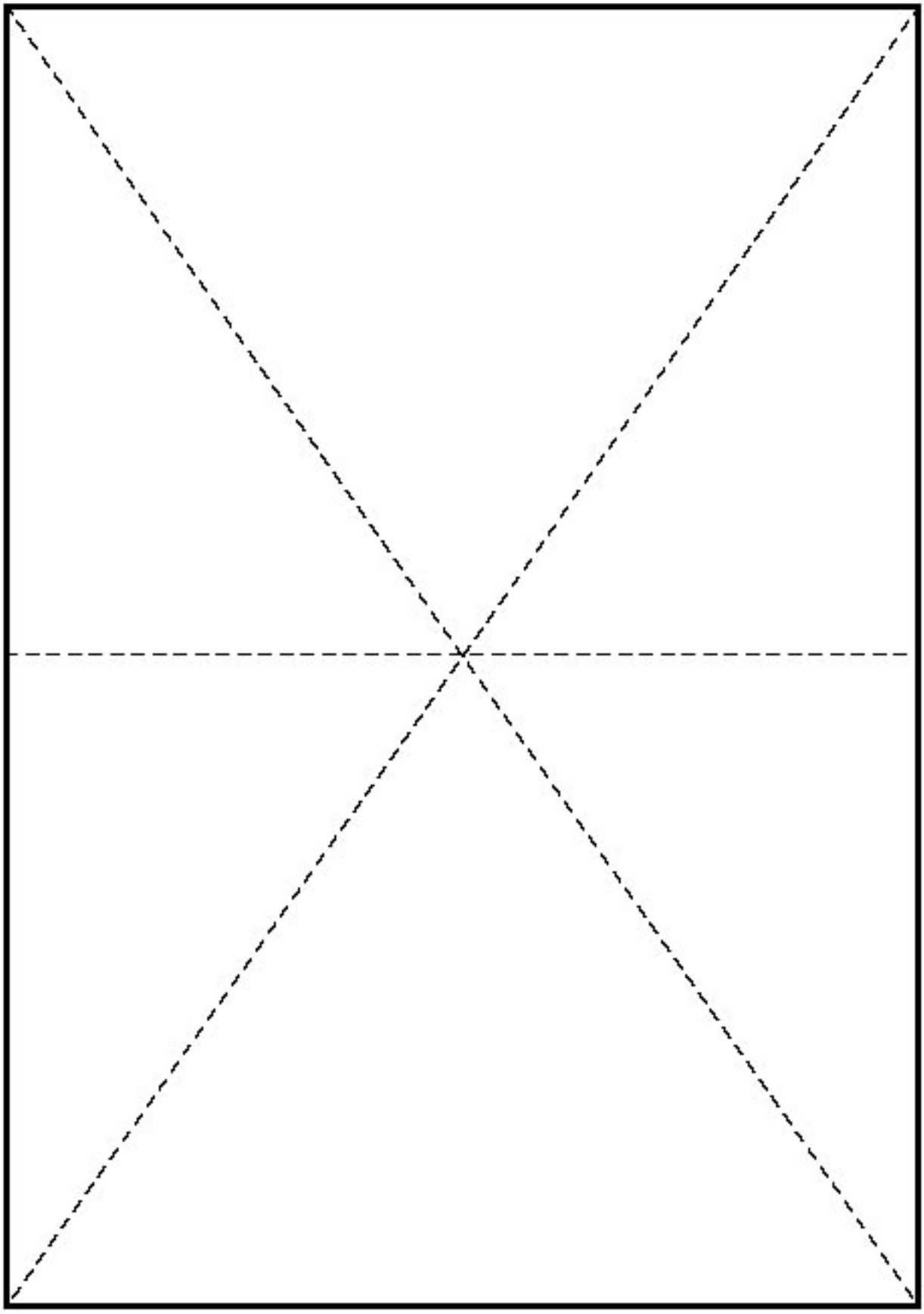
Puzzle Carnaval
Morceaux à découper pour l'exercice de la page suivante.



Date .....

Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Objectif: Reconstituer un puzzle.
Consigne: Colle les morceaux que tu auras découpés dans les cases du tableau.

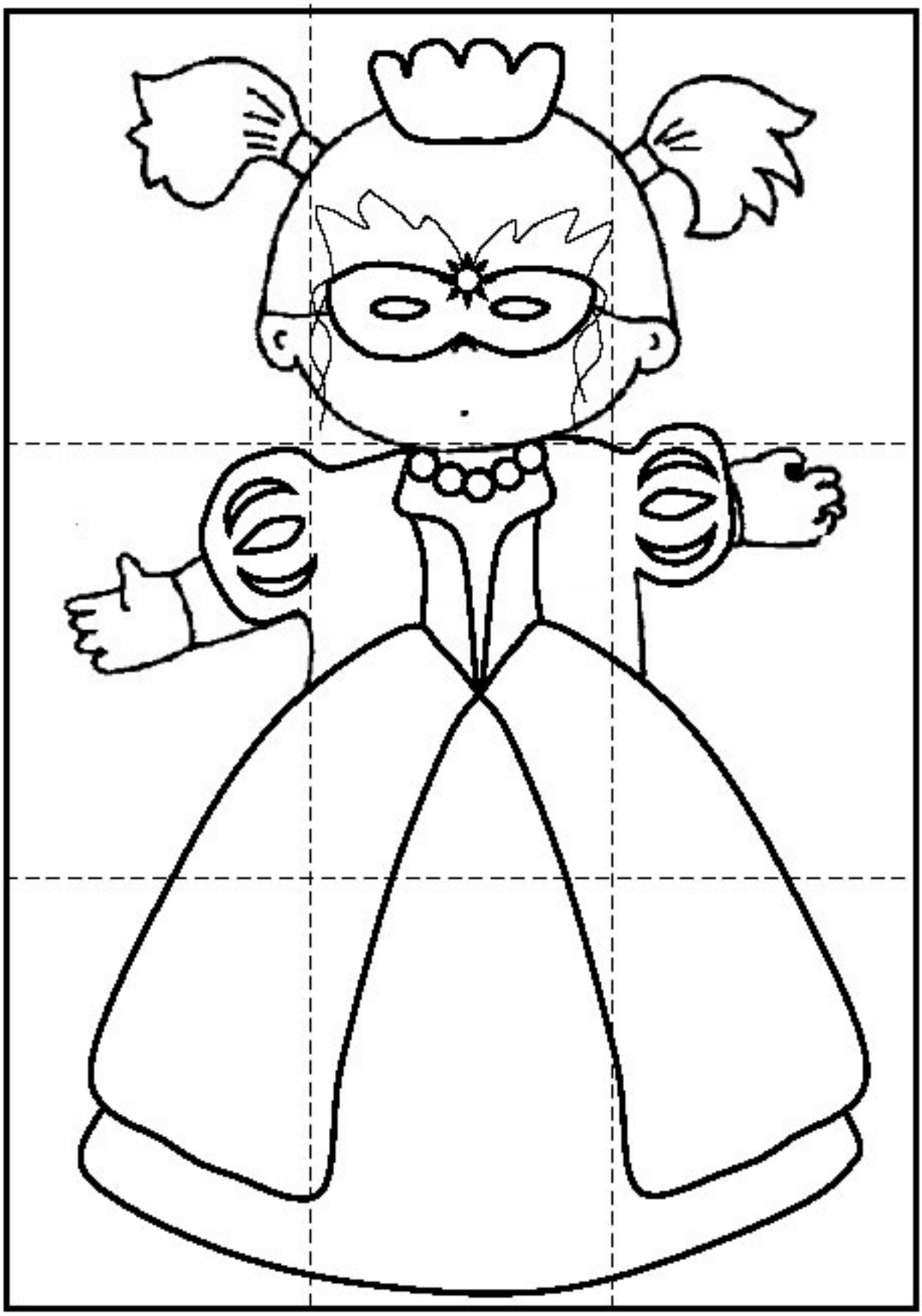


Les morceaux sont à la page précédente.

Date .....

Mon prénom .....

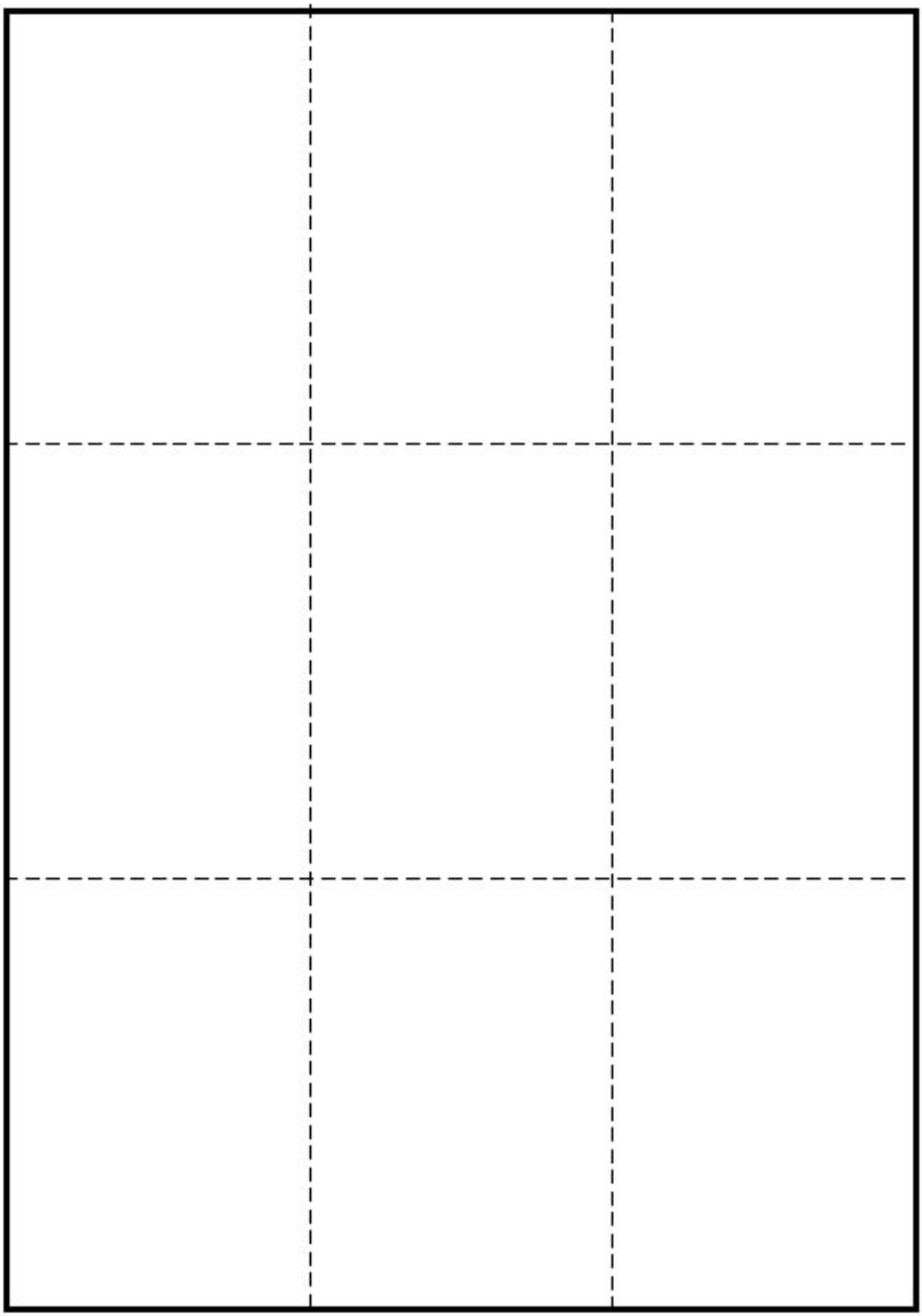
Puzzle Carnaval
Morceaux à découper pour l'exercice de la page suivante.



Date .....

Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Objectif: Reconstituer un puzzle.
Consigne: Colle les morceaux que tu auras découpés dans les cases du tableau.

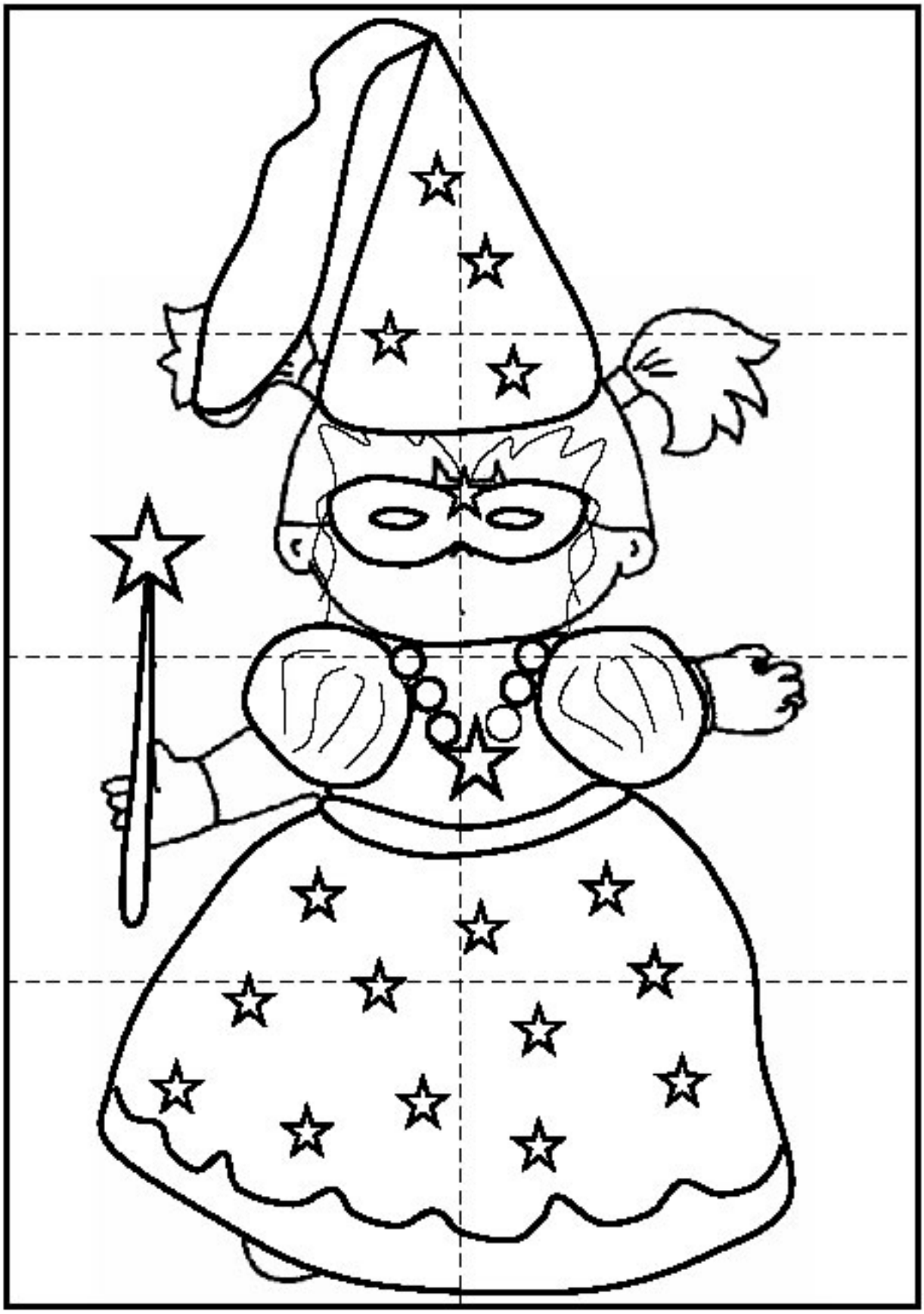


Les morceaux sont à la page précédente.

Date .....

Mon prénom .....

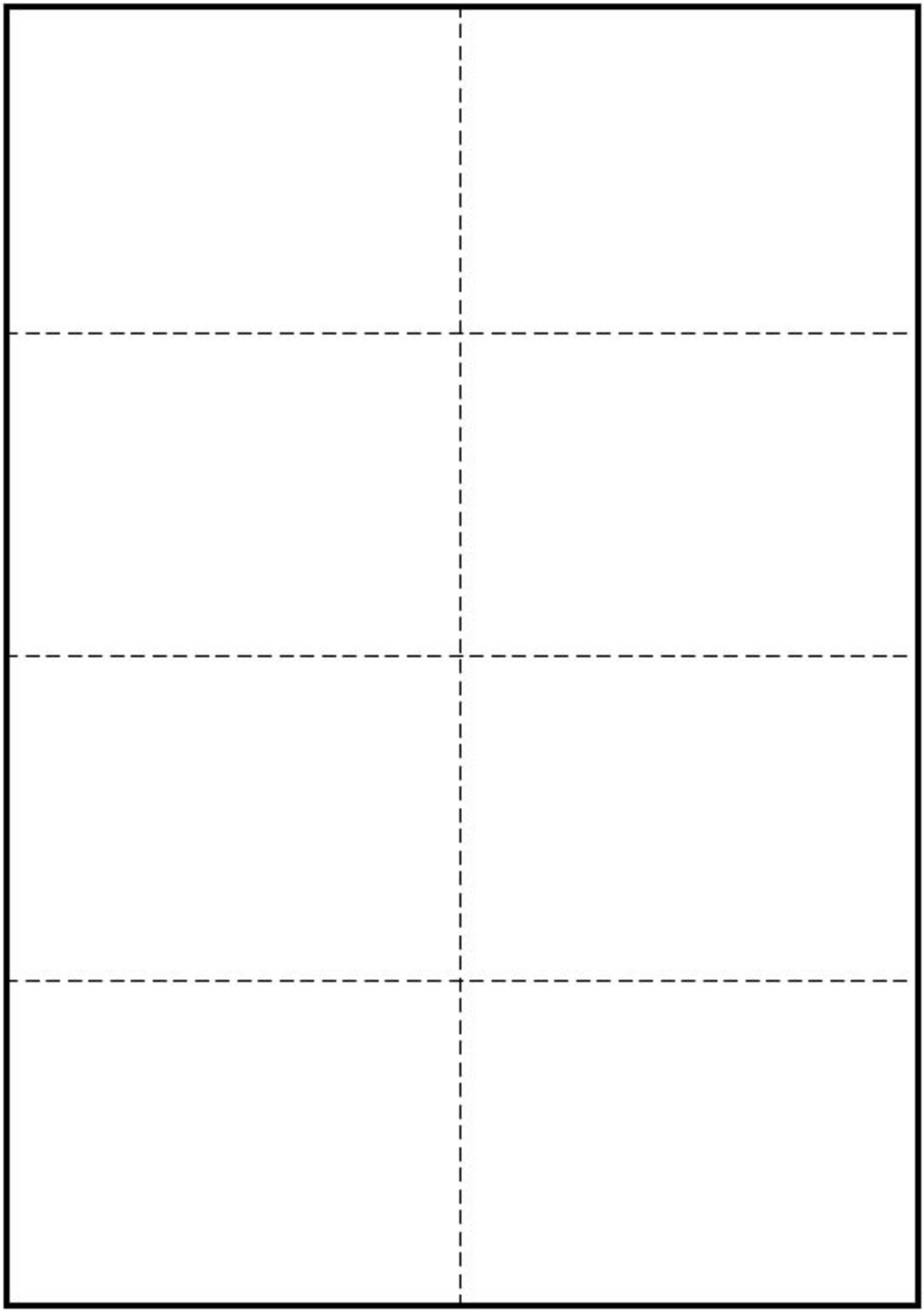
Puzzle Carnaval
Morceaux à découper pour l'exercice de la page suivante.



Date .....

Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Objectif: Reconstituer un puzzle.
Consigne: Colle les morceaux que tu auras découpés dans les cases du tableau

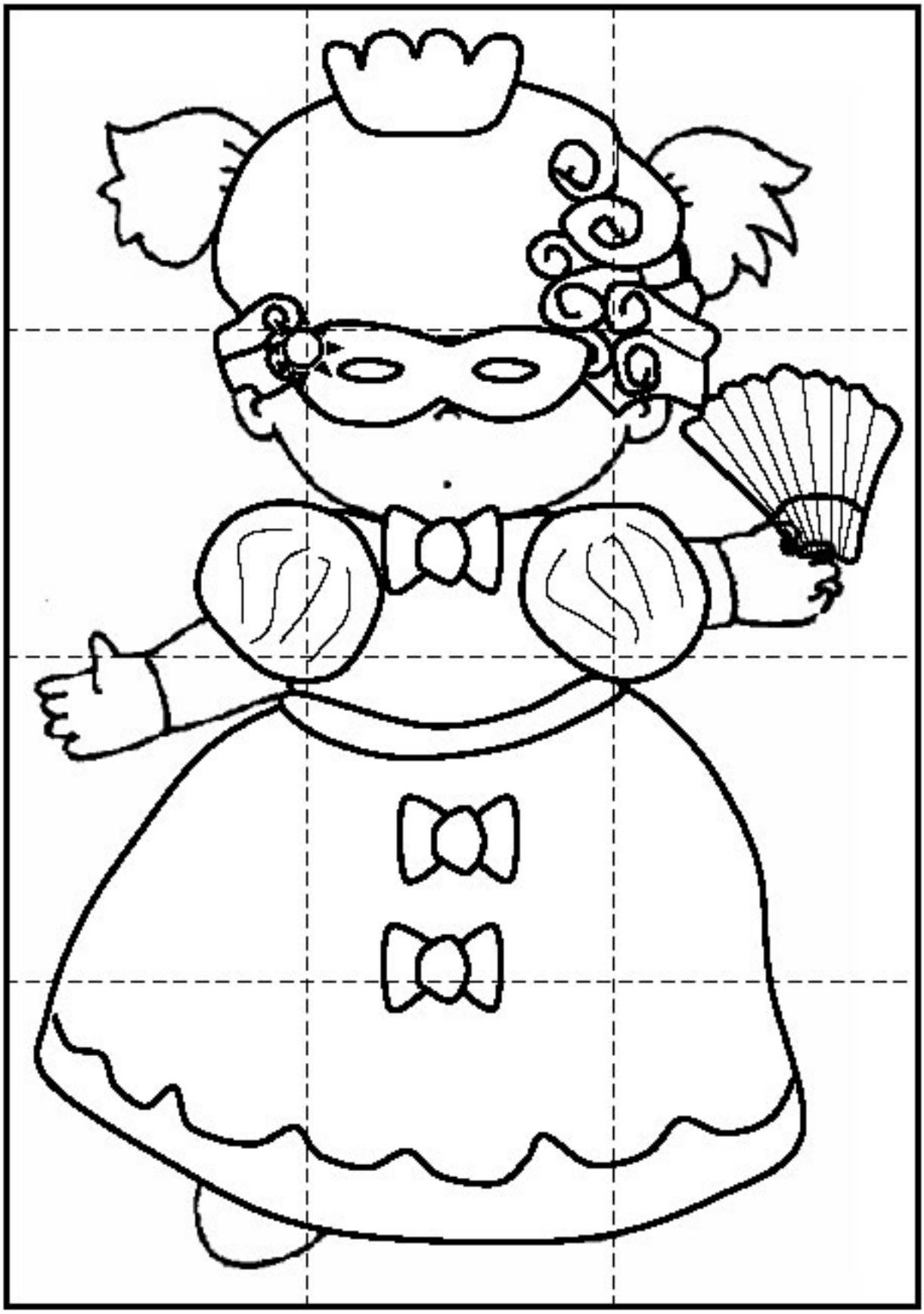


Les morceaux sont à la page précédente.

Date .....

Mon prénom .....

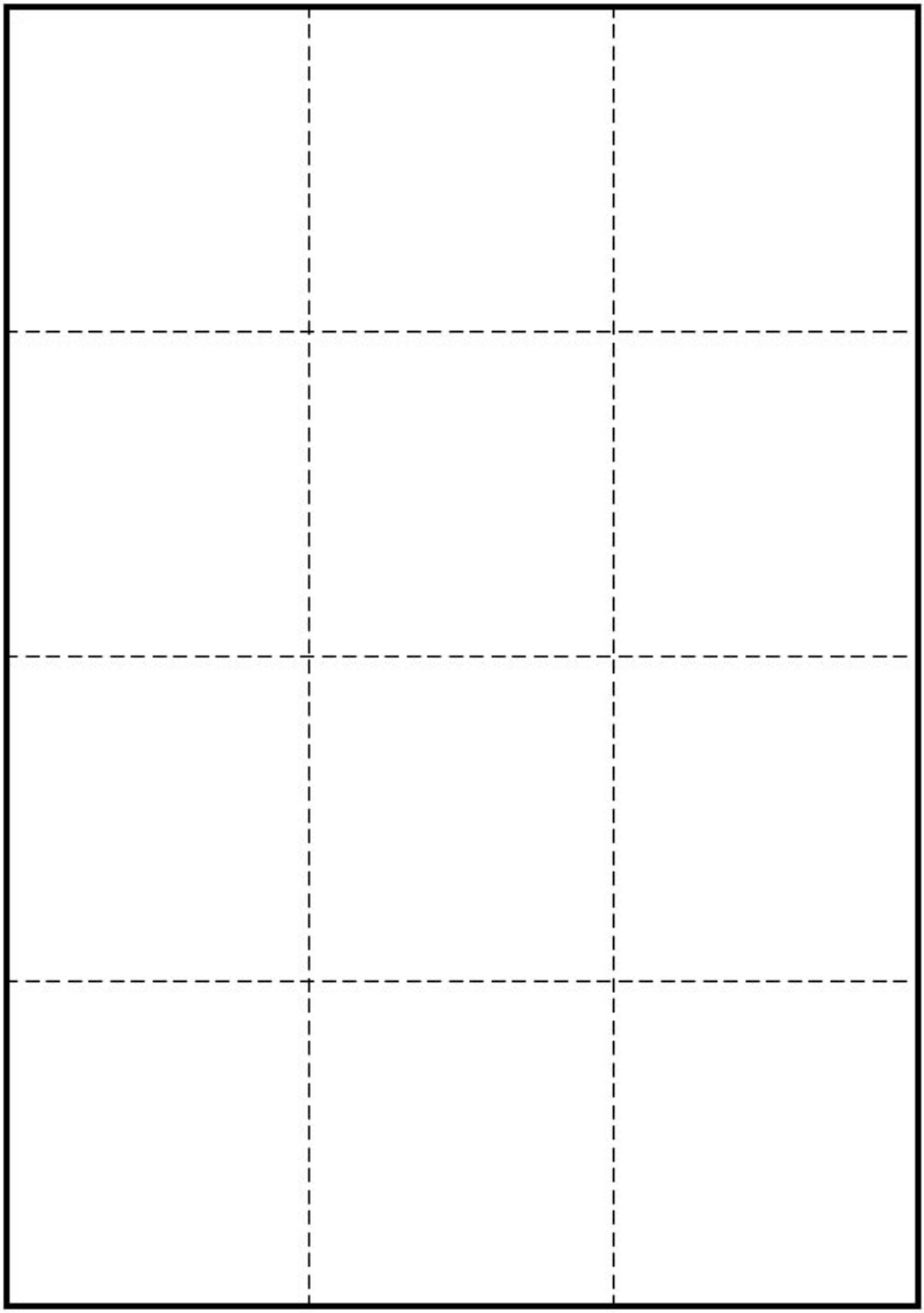
Puzzle Carnaval
Morceaux à découper pour l'exercice de la page suivante.



Date .....

Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Objectif: Reconstituer un puzzle.
Consigne: Colle les morceaux que tu auras découpés dans les cases du tableau.

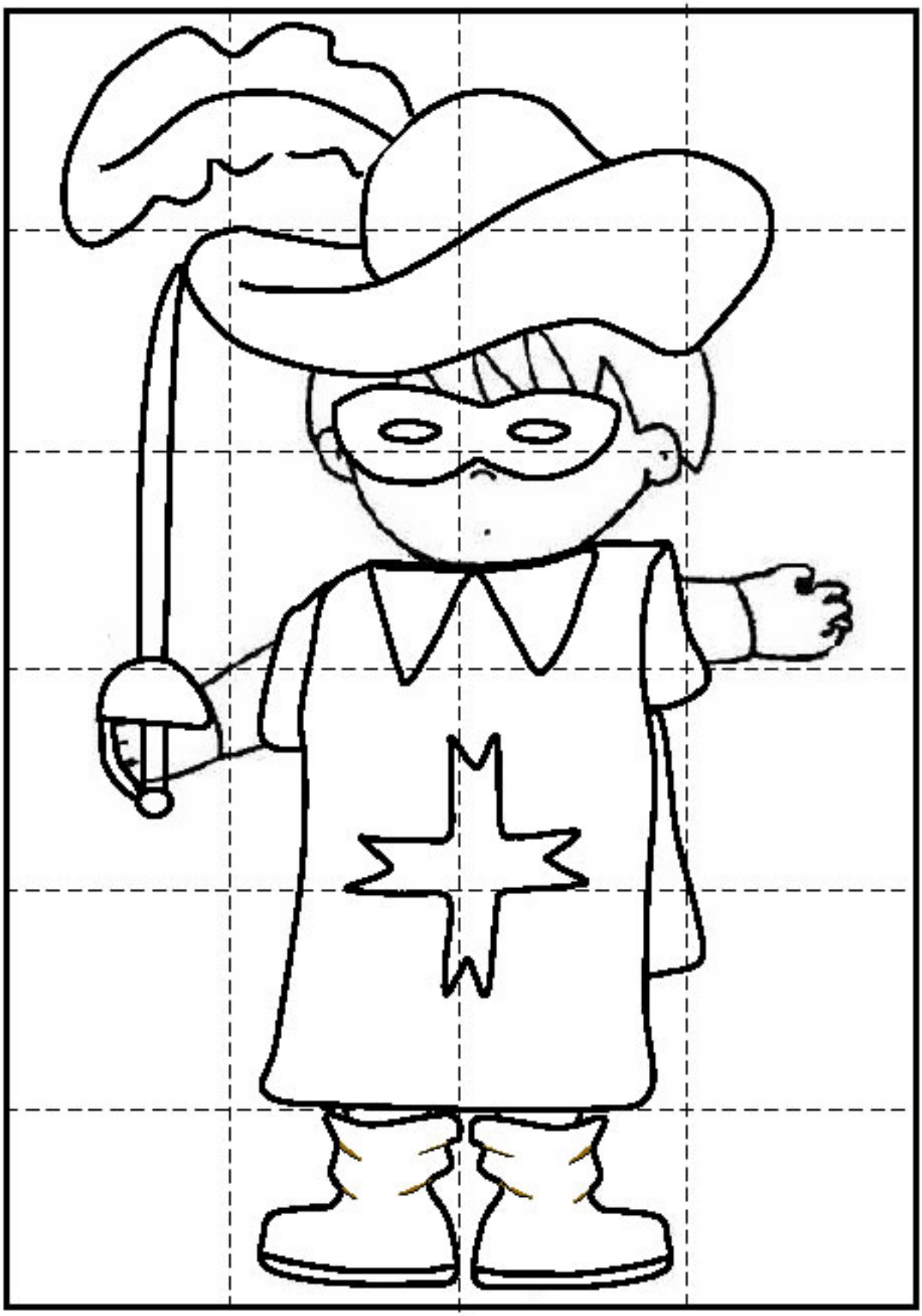


Les morceaux sont à la page précédente.

Date .....

Mon prénom .....

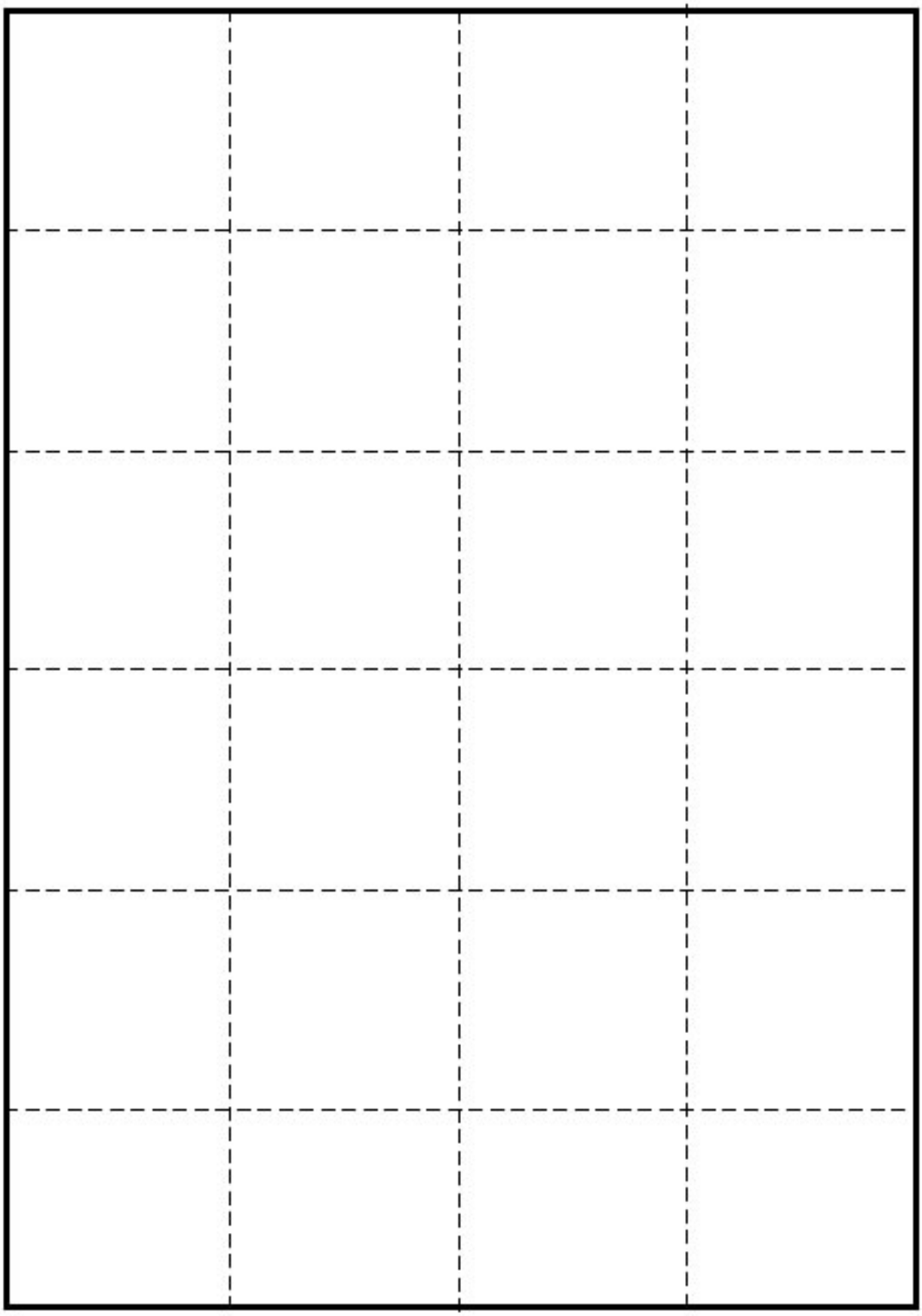
Puzzle Carnaval
Morceaux à découper pour l'exercice de la page suivante.



Date .....

Mon prénom .....

Puzzle Carnaval
Objectif: Reconstituer un puzzle.
Consigne: Colle les morceaux que tu auras découpés dans les cases du tableau.

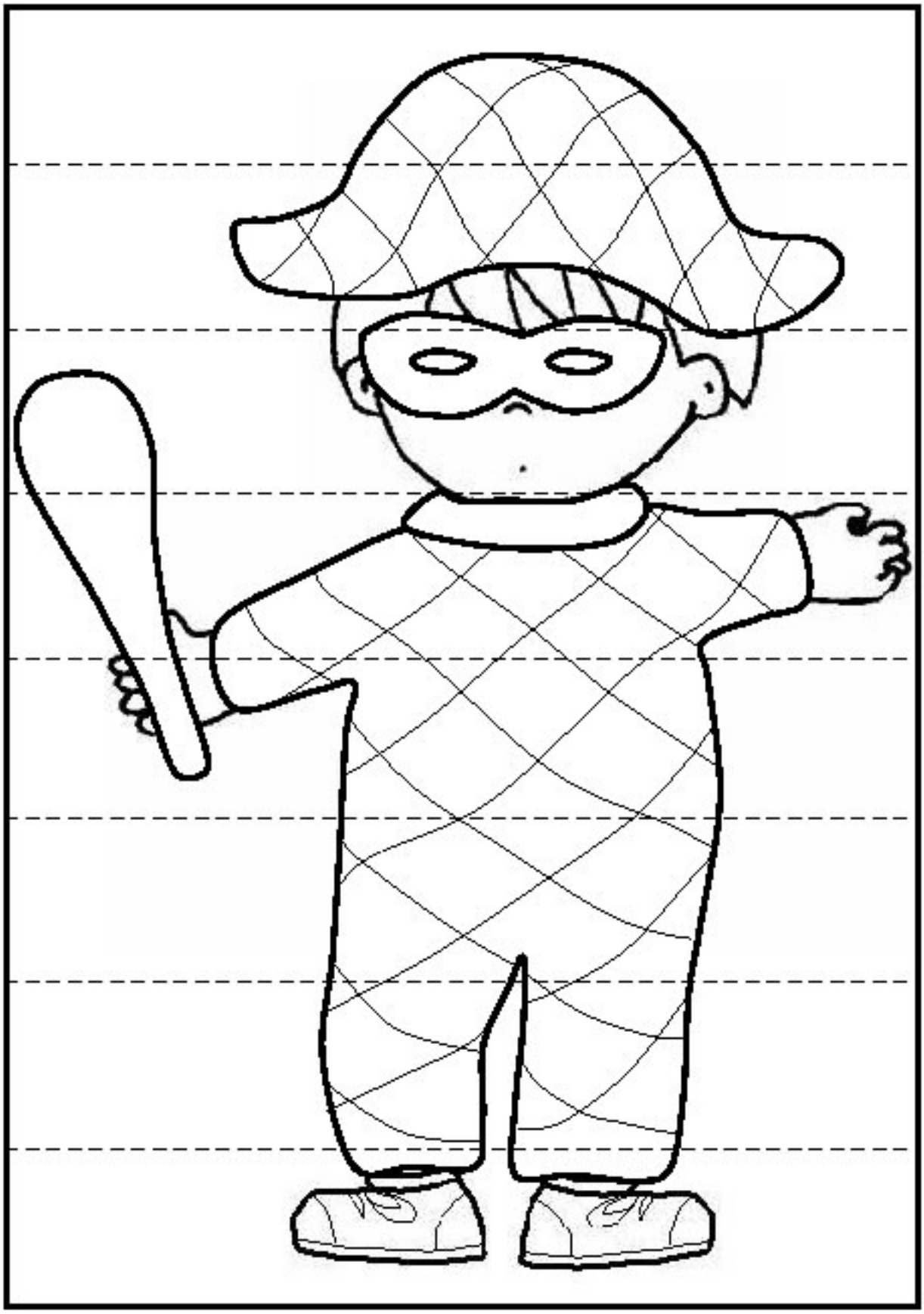


Les morceaux sont à la page précédente.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Puzzle Carnaval
Morceaux à découper pour l'exercice de la page suivante.



Date .....

Mon prénom .....

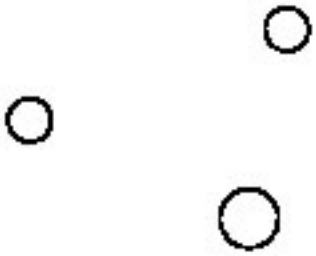
Puzzle Carnaval
Objectif: Reconstituer un puzzle.
Consigne: Colle les morceaux que tu auras découpés dans les cases du tableau.

Les morceaux sont à la page précédente.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Dessiner un rond en respectant les sens de l'écriture.
Consigne: Dessine des confettis de toutes les couleurs.



Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Dessiner des boucles.
Consigne: Dessine des serpentins de toutes les couleurs.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Dessiner des ronds et des boucles.
Consigne: Dessine des serpentins et des confettis de toutes les couleurs.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Dessiner des boucles.
Consigne: Dessine des serpentins de toutes les couleurs en incluant un confetti dans chaque boucle comme le modèle.

Date .....

Mon prénom .....

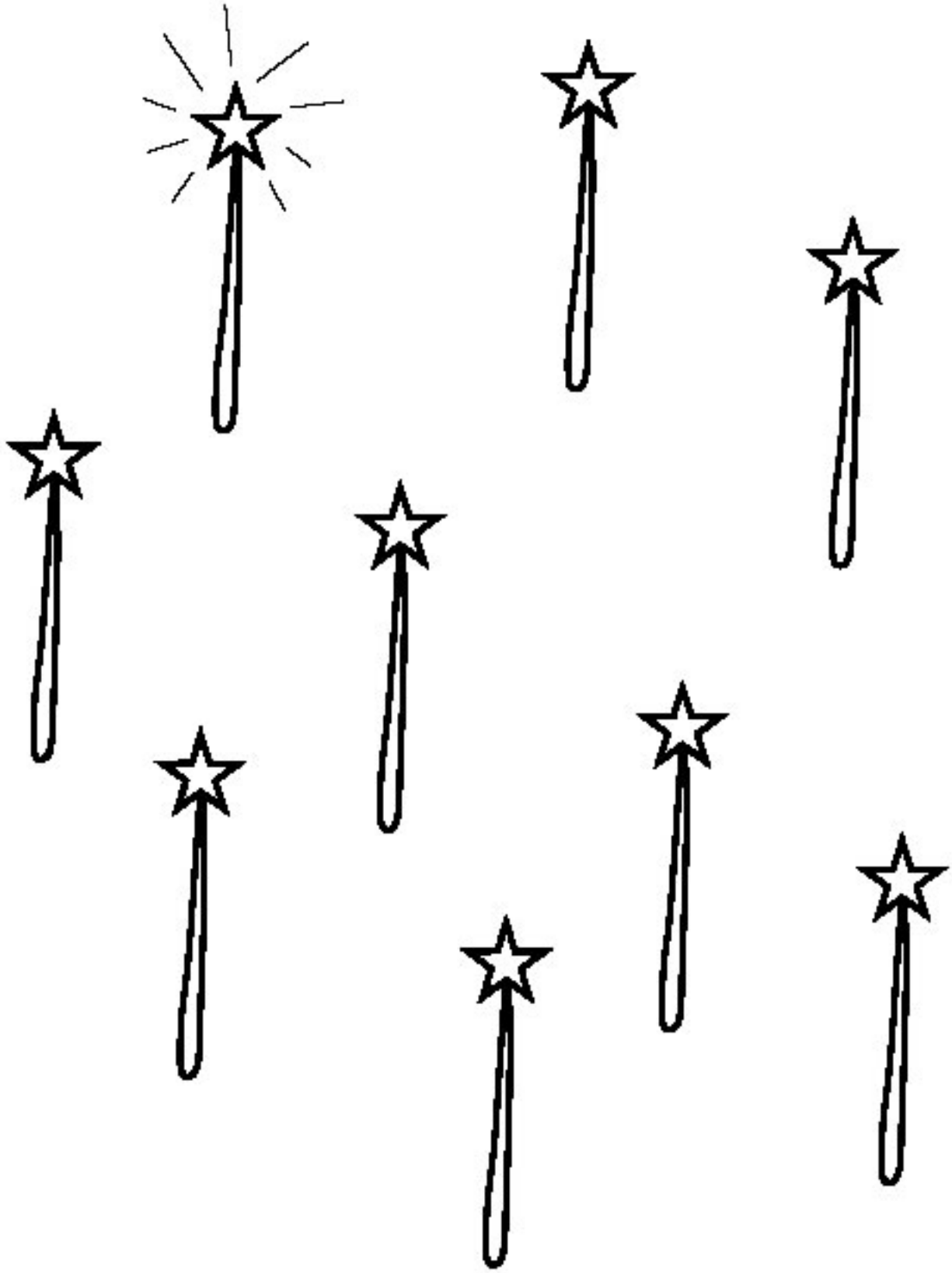
Objectif: Dessiner la lettre Z.
Consigne: Aide Zorro à dessiner des Z sur tout le mur.

Z

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Dessiner des traits obliques.
Consigne: Les baguettes magiques rayonnnent. Comme le modèle, dessine des traits obliques autour des étoiles.



Date .....

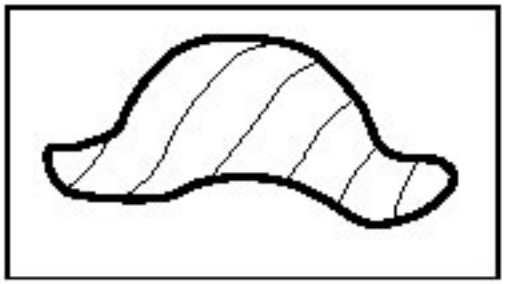
Mon prénom ✎ .....

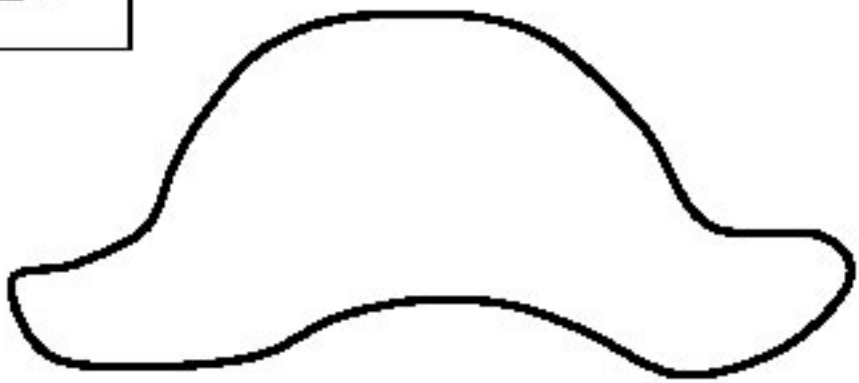
Objectif: Dessiner des vagues.
Consigne: Décore la robe de la petite fille en dessinant des vagues sur son costume.

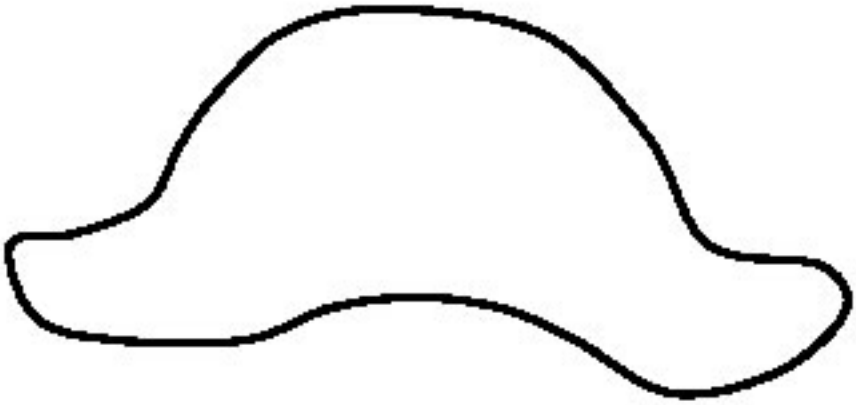
Date .....

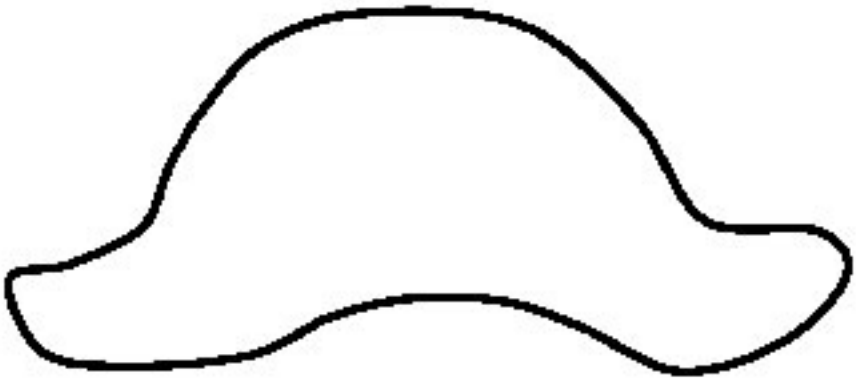
Mon prénom ✎ .....

Objectif: Dessiner des traits obliques avec points de départ et d'arrivée.
Consigne: Dessine des lignes obliques d'un bord à l'autre du chapeau d'Arlequin comme sur le modèle. (Place ton crayon sur le bord supérieur, puis descend jusq'au bord inférieur du chapeau).





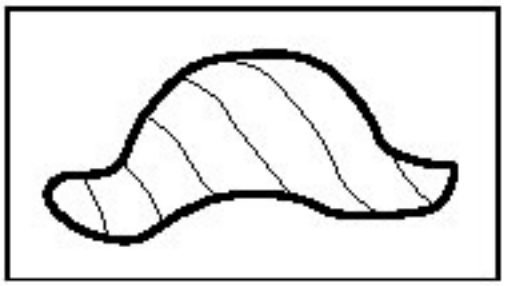


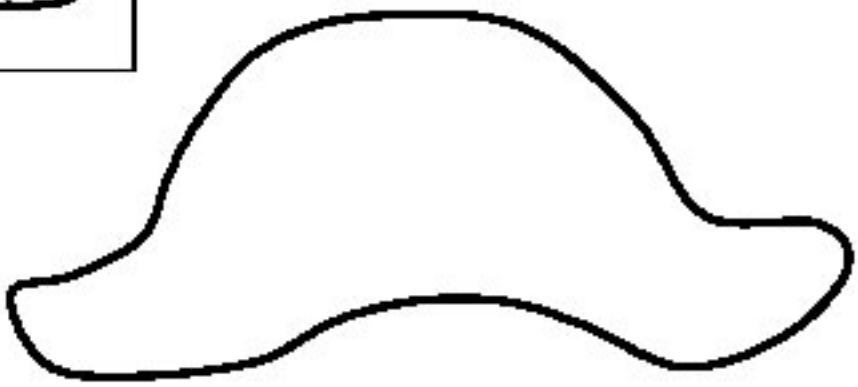


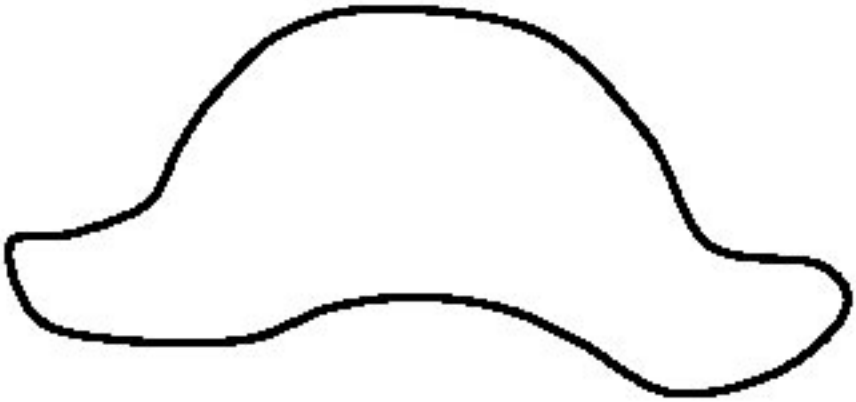
Date .....

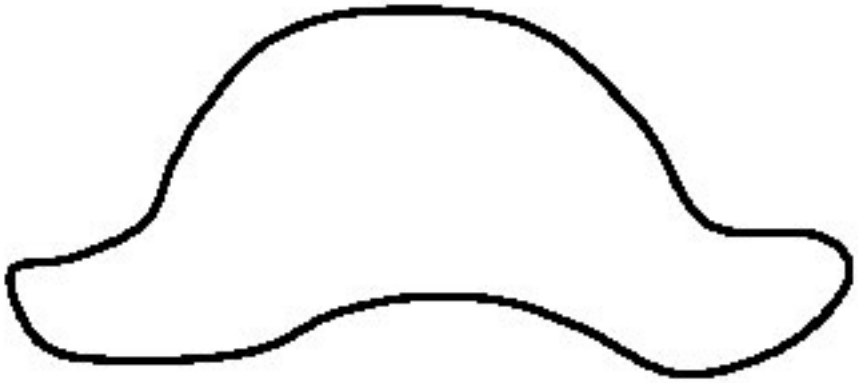
Mon prénom ✎ .....

Objectif: Dessiner des traits obliques avec points de départ et d'arrivée.
Consigne: Dessine des lignes obliques d'un bord à l'autre du chapeau d'Arlequin comme sur le modèle. (Place ton crayon sur le bord supérieur, puis descend jusq'au bord inférieur du chapeau).





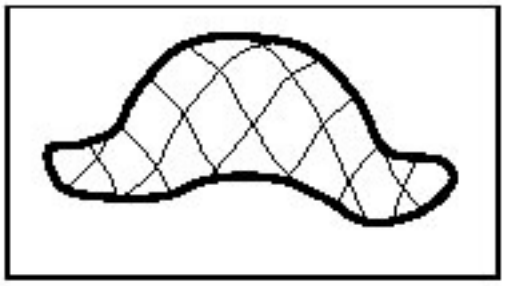


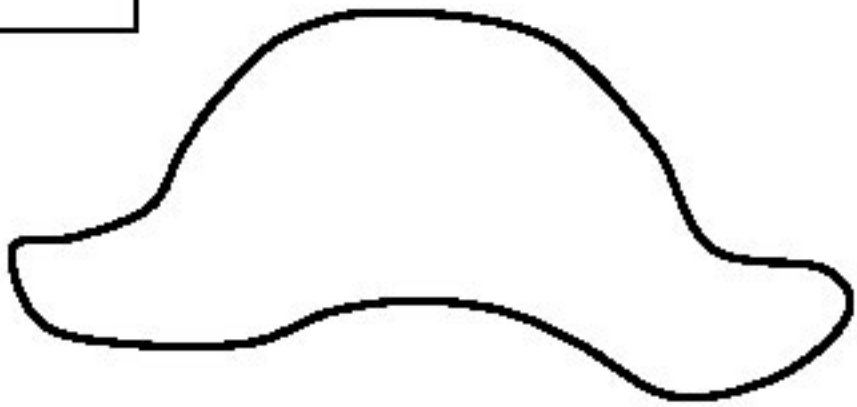


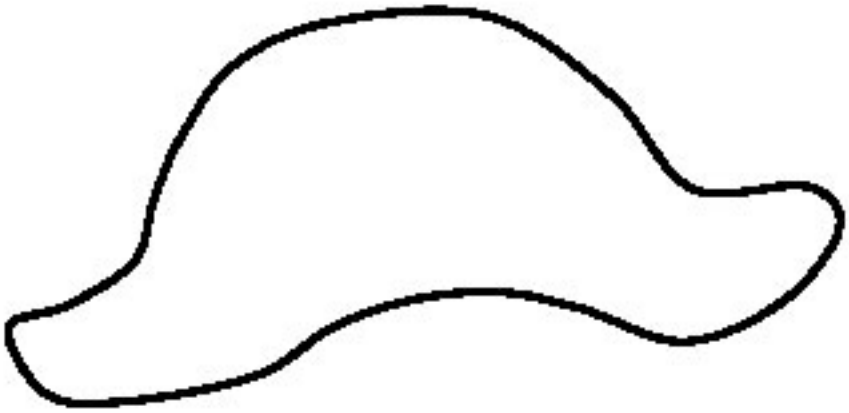
Date .....

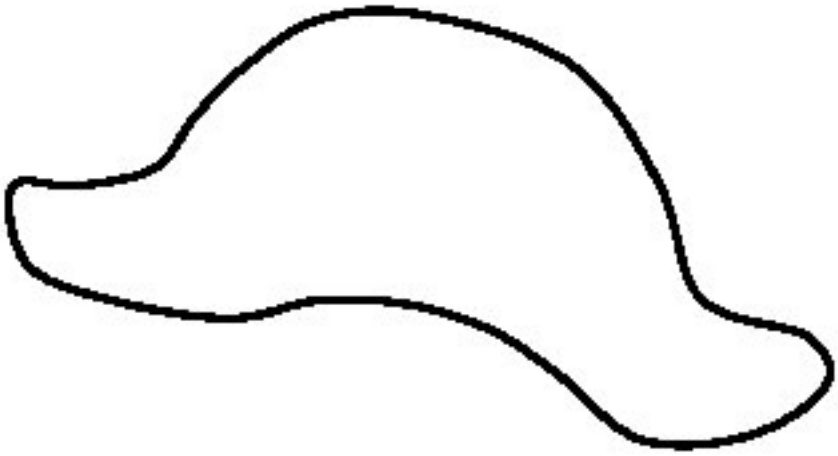
Mon prénom ✎ .....

Objectif: Dessiner des traits obliques avec points de départ et d'arrivée.
Consigne: Décore les chapeaux d'Arlequin en dessinant des lignes obliques comme sur le modèle.









Date .....

Mon prénom ✎ .....

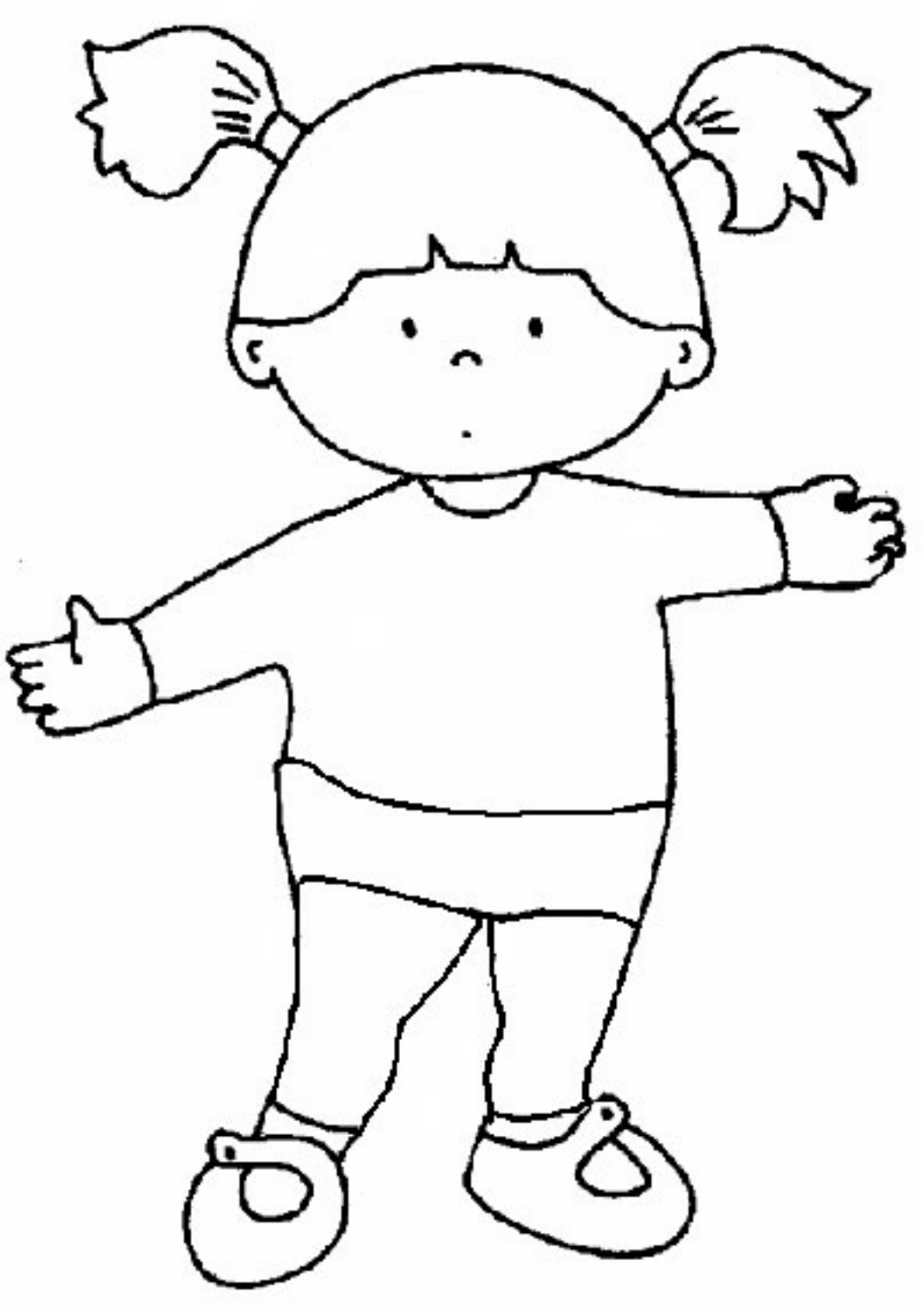
Objectif: Dessiner des traits obliques avec points de départ et d'arrivée.
Consigne: Décore le costume d'Arlequin en dessinant des lignes obliques dans les deux sens.

☺ 😐 ☹

Je vous propose sur les pages qui suivent, quatre personnages et quatre planches de déguisements que vous pourrez utiliser en langage, en organisation spatiale...
Vous trouverez ensuite quelques exercices pour les trois sections.

MODELE 1

MODELE 2



MODELE 3

MODELE 4

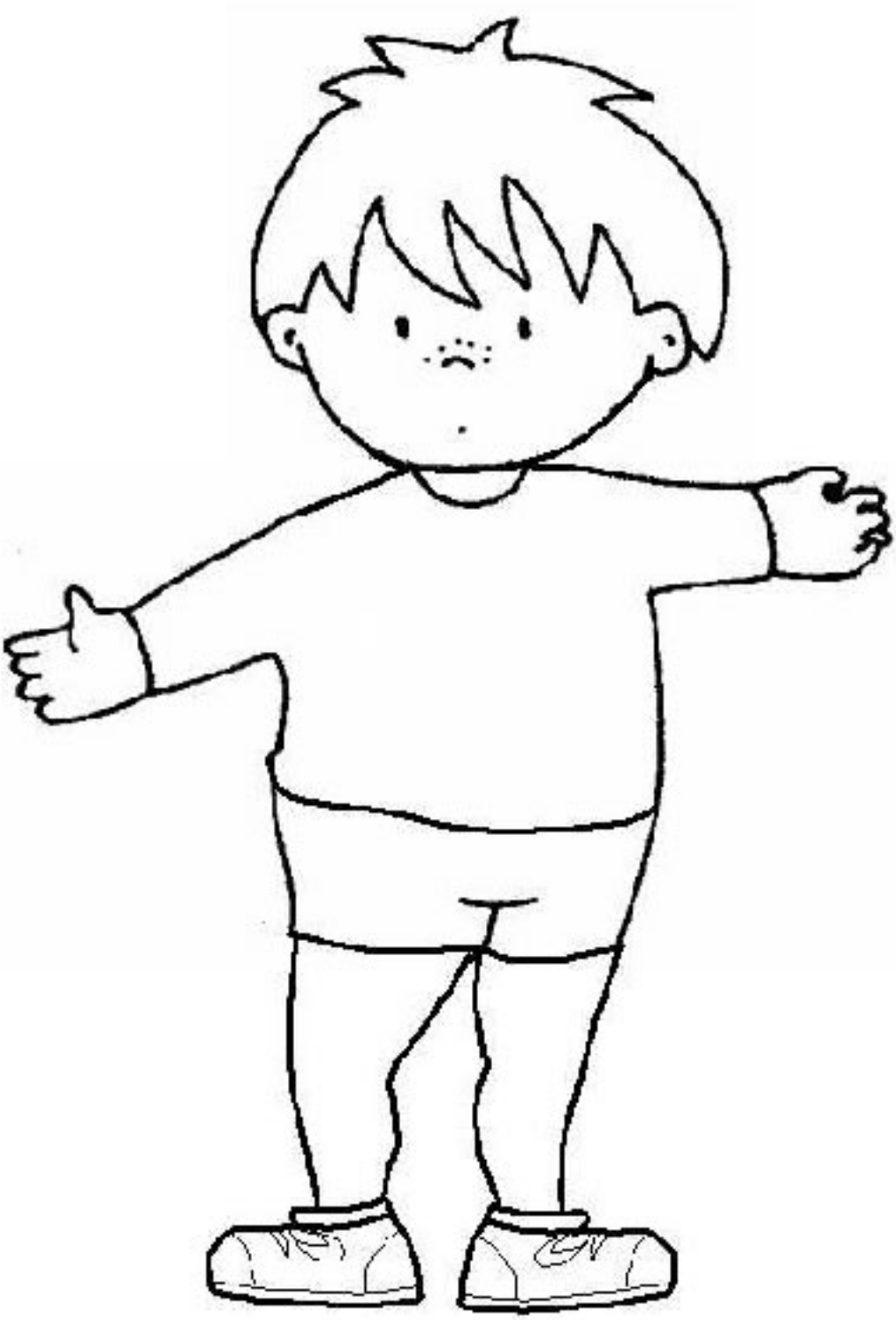


Planche n°1

Éléments à découper .

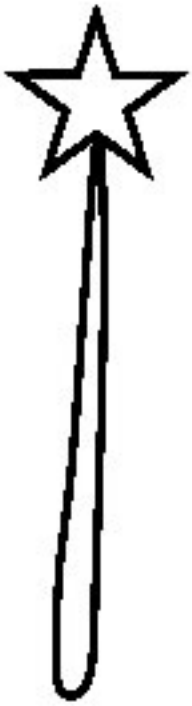
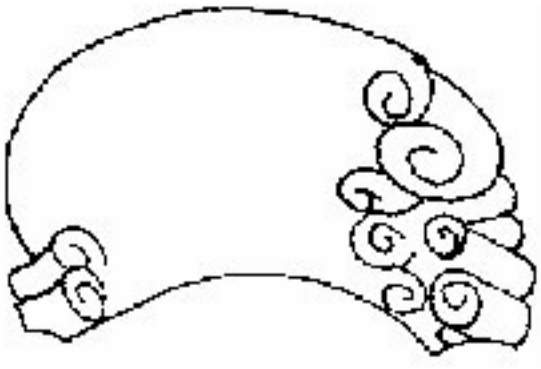


Planche n°2

Éléments à découper .



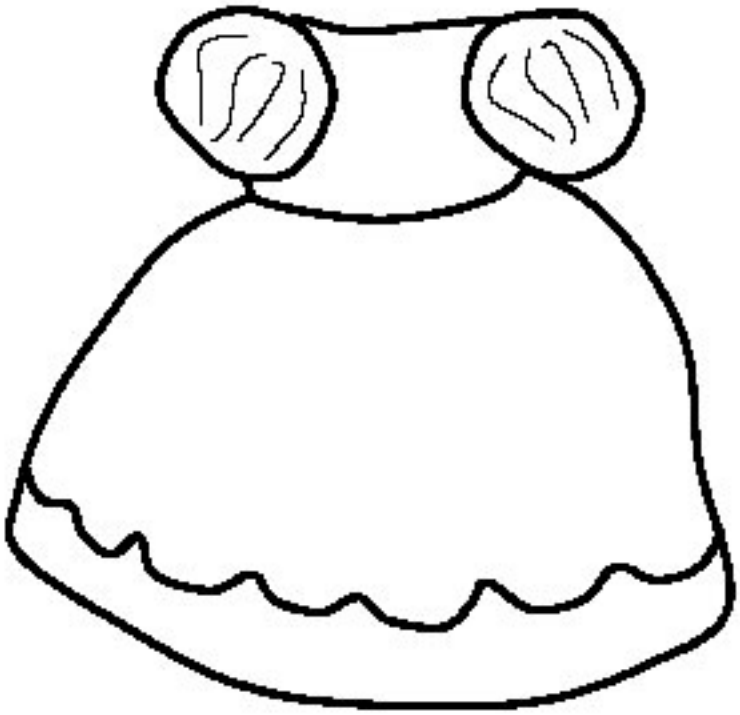
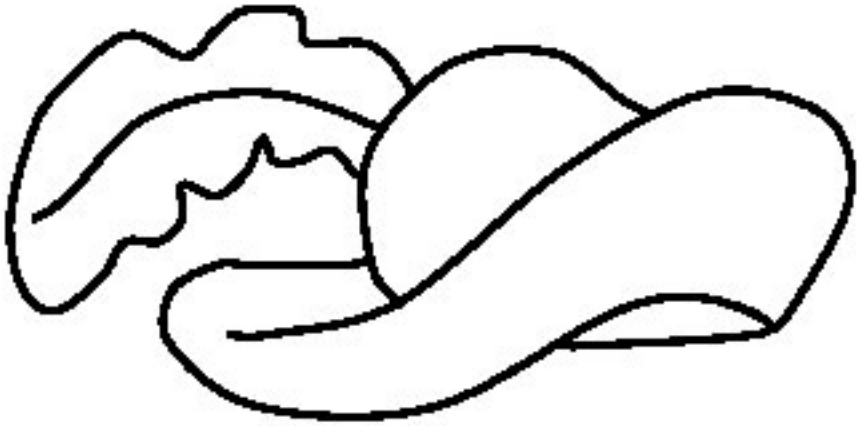


Planche n°3

Éléments à découper .



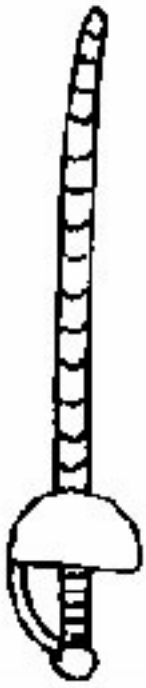


Planche n°4

Éléments à découper .

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Connaître les différentes parties du corps.
Consigne: Cette petite fille veut se déguiser en fée. Aide la en lui mettant un chapeau et sa robe. Colle ensuite la baguette magique dans une de ses mains.

Date .....

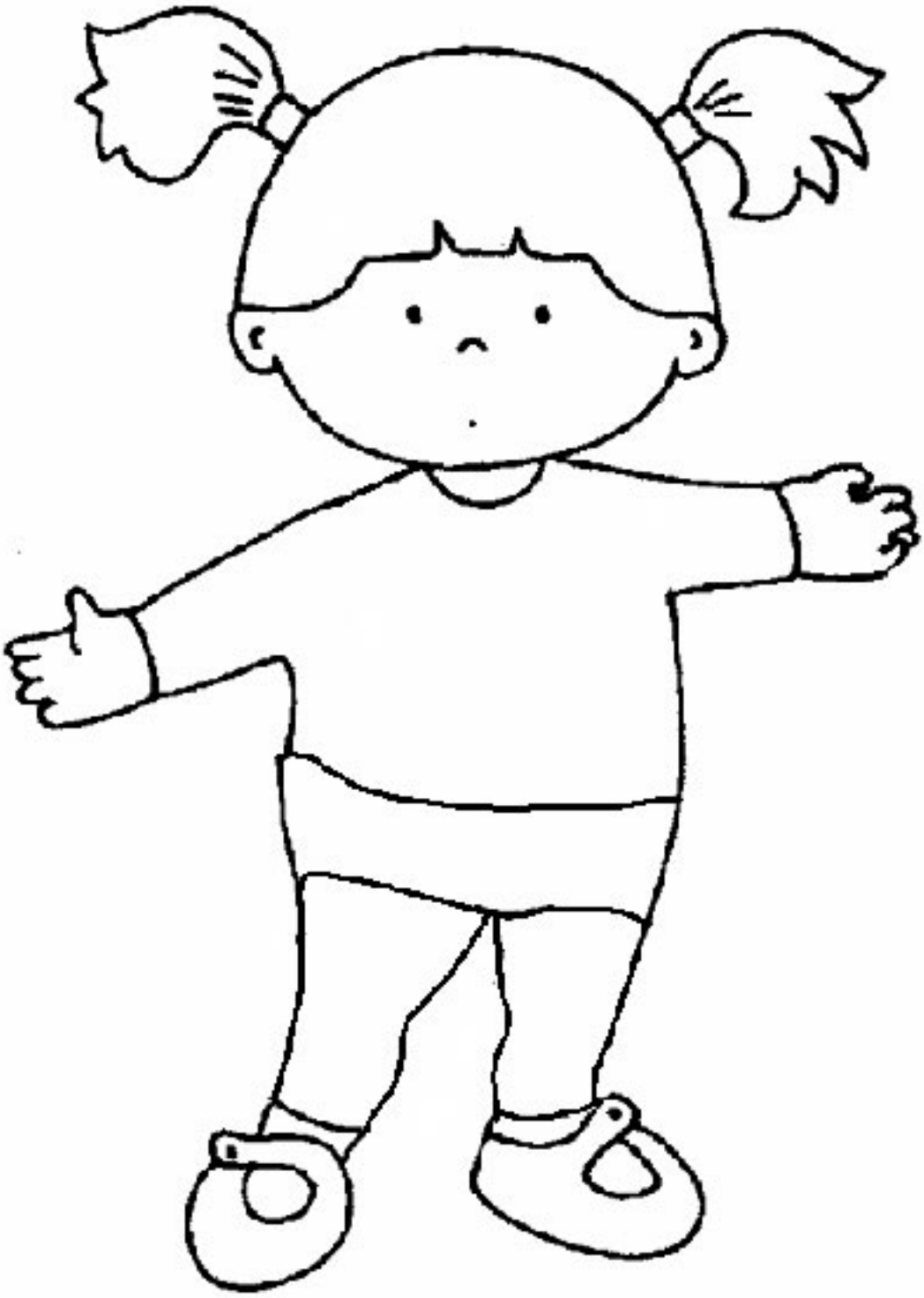
Mon prénom ✎ .....

Objectif: Se repérer dans l'espace.
Consigne: Cette petite fille veut se déguiser en marquise. Aide la en lui mettant sa perruque et sa robe. Colle ensuite la son éventail dans sa main droite. Découpe enfin une couronne dans du papier dorée et colle la sur sa tête.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Connaître les différentes parties du corps.
Consigne: Déguise cette petite fille en découpant des bandes dans des papiers de différentes couleurs et en les collant sur son corps pour lui faire une jolie robe. Termine en lui ornant la tête.



Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Connaître les différentes parties du corps.
Consigne: Ce petit graçon veut se déguiser en mousquetaire. Aide le en lui mettant son chapeau et sa cape. Enfin, colle l'épée dans une de ses mains.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

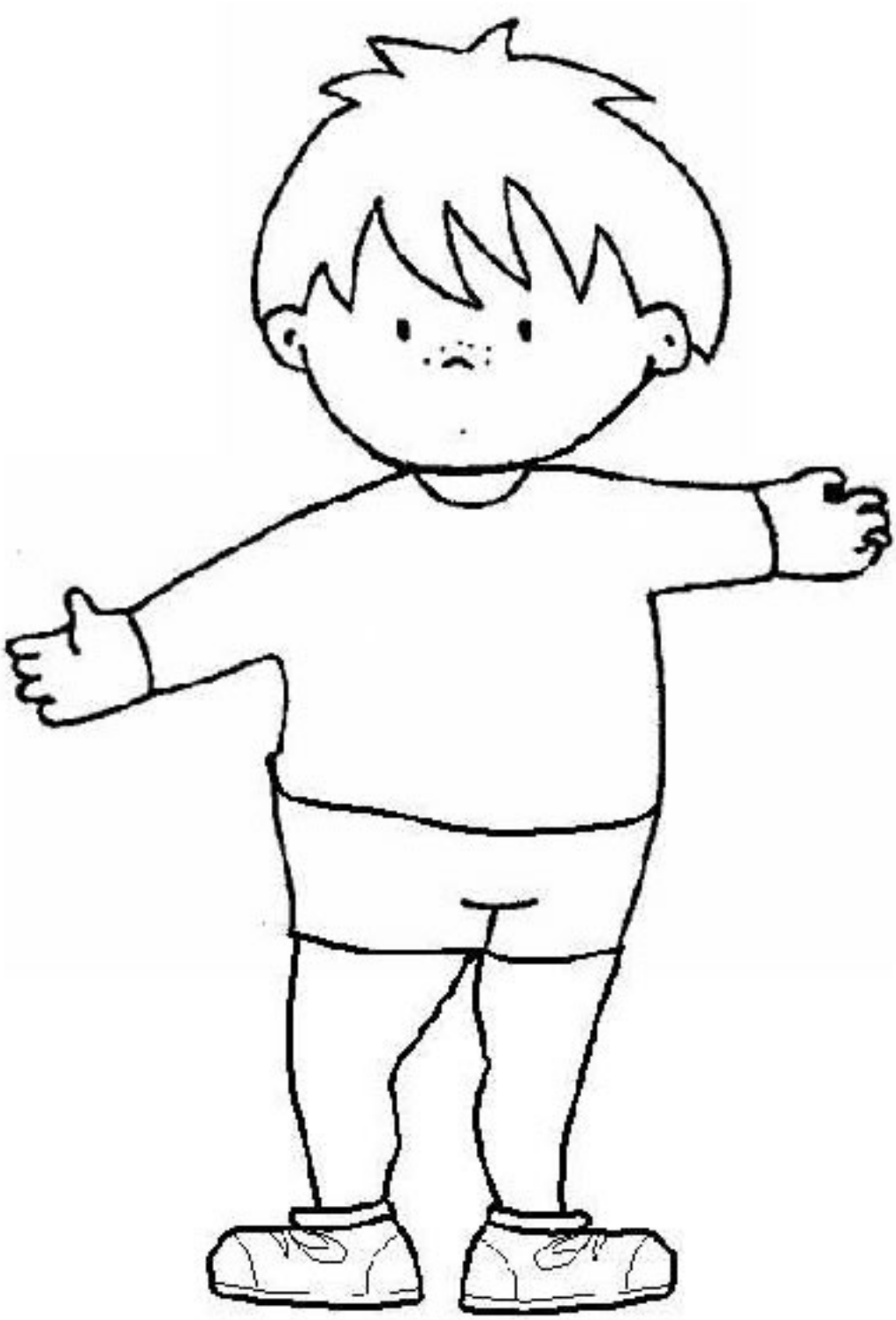
Objectif: Se repérer dans l'espace.
Consigne: Ce petit graçon veut se déguiser en zorro. Aide le en lui mettant son chapeau, son masque et sa cape. Enfin, colle l'épée dans sa main droite et le fouet dans sa main gauche.

Date .....

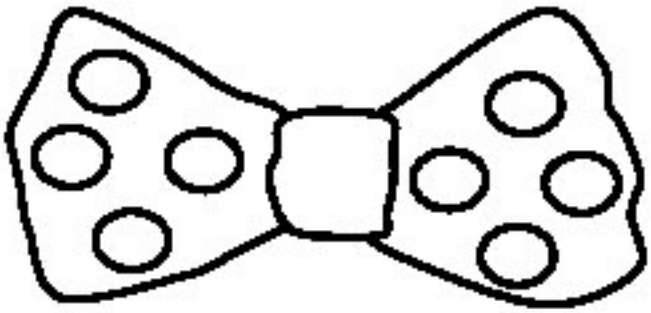
Mon prénom ✎ .....

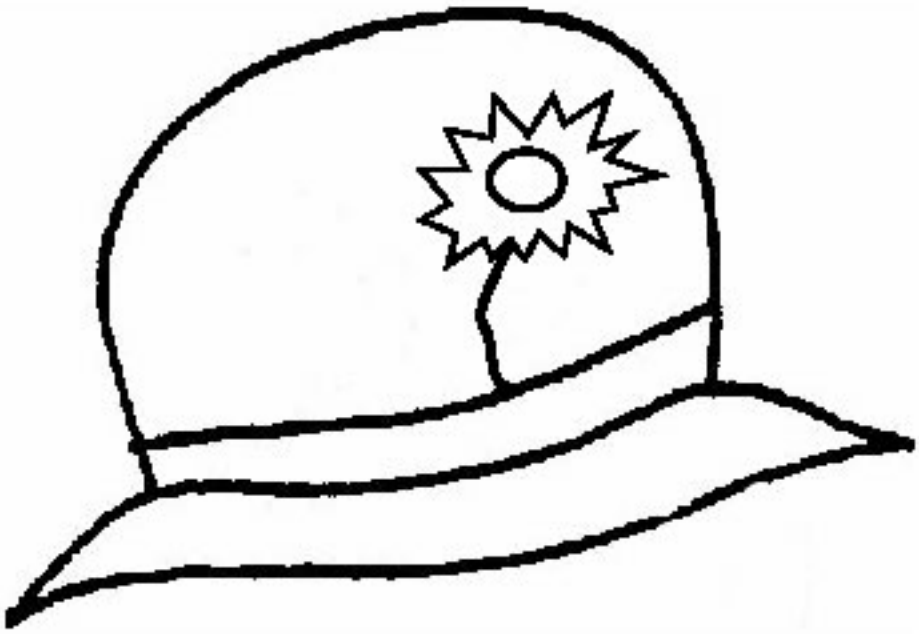
Objectif: Connaître les différentes parties du corps.
Consigne: Découpe dans un catalogue des vêtements et des accessoires pour déguiser ce petit garçon.

☺ 😐 ☹



Éléments à découper pour l'exercice suivant.



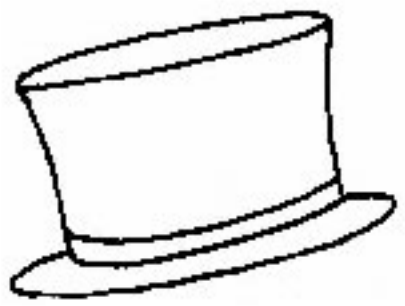


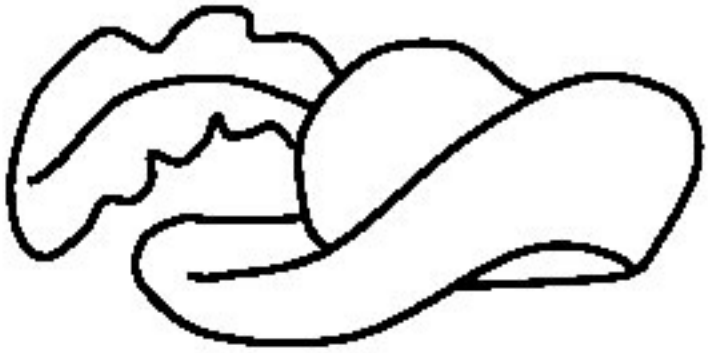
Date .....

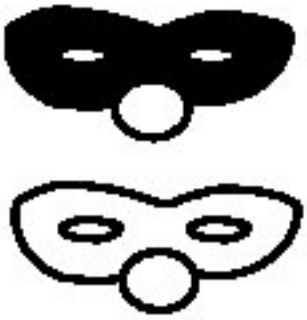
Mon prénom ✎ .....

Objectif: Connaître les différentes parties du visage
Consigne: Ce petit graçon veut se déguiser en clown. Aide le en lui mettant son chapeau, un gros noeud, un gros nez rond et une grande bouche.

Éléments à découper pour l'exercice suivant.







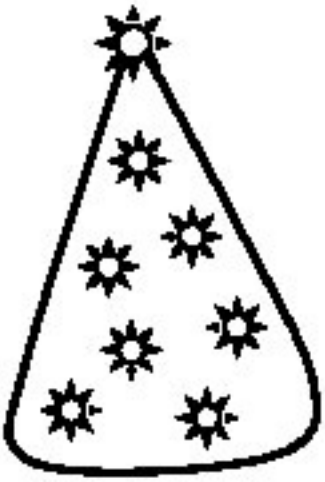
Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Connaître les différentes parties du visage.
Consigne: Attribue à chaque garçon un chapeau et un loup. Puis explique à ton enseignant en quoi tu as déguisé les différents personnages.

☺ 😐 ☹

Éléments à découper pour l'exercice suivant.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Connaître les différentes parties du visage.
Consigne: Attibue à chaque fille, un chapeau et un loup.
Attention de bien associer les deux objets.

LOTO DU CARNAVAL

4 joueurs au maximum.

Chaque joueur choisit un personnage et prend une planche vierge.
Toutes les cartes sont retournées et
disposées au milieu de la table.

****

Le but du jeu est de retrouver les six cartes correspondant:

- **Au personnage,**
- **Aux vêtements et aux accessoires qu'il porte.**

****

Personnage 1.

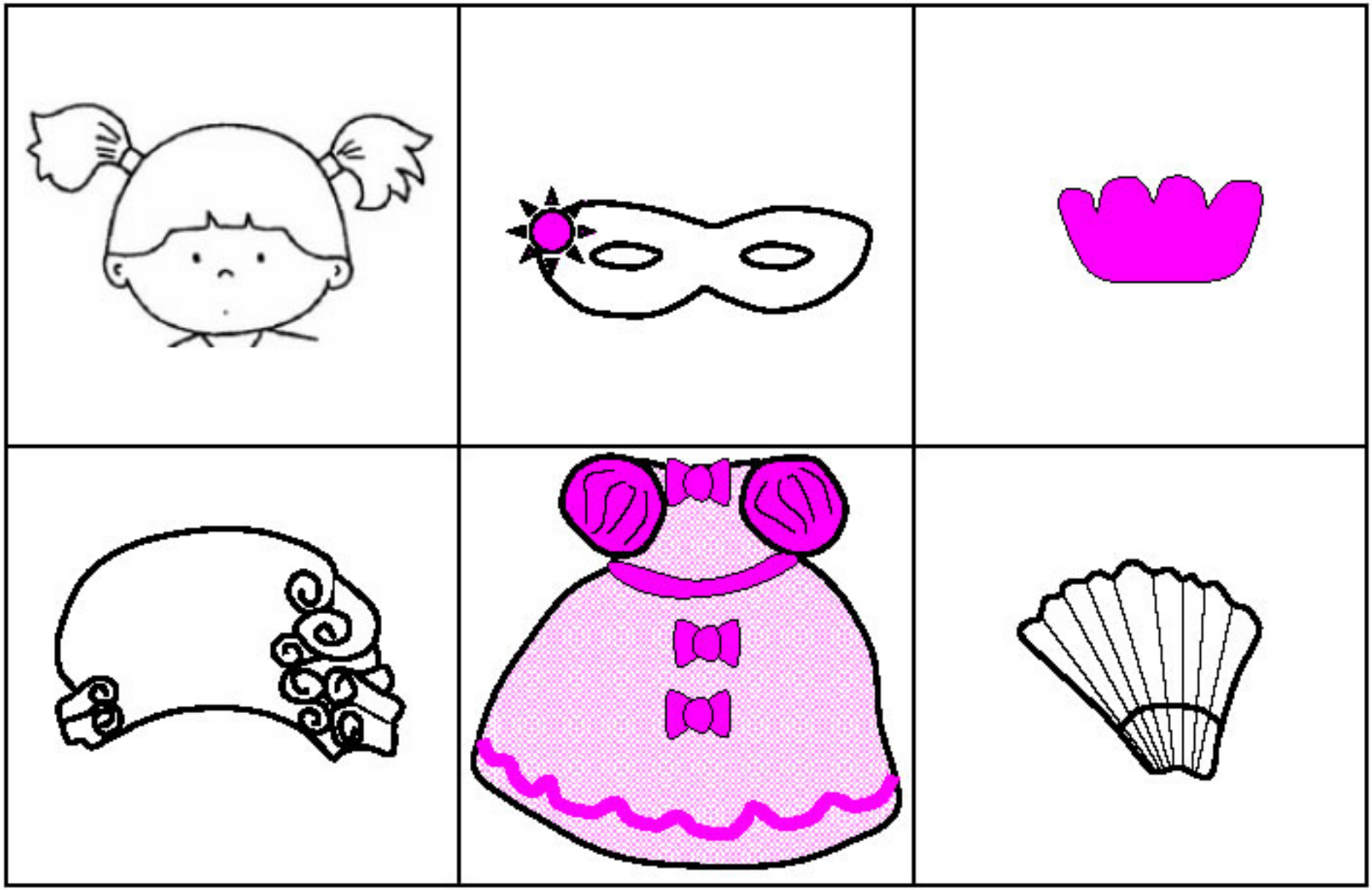
Personnage 2.

Personnage 3.

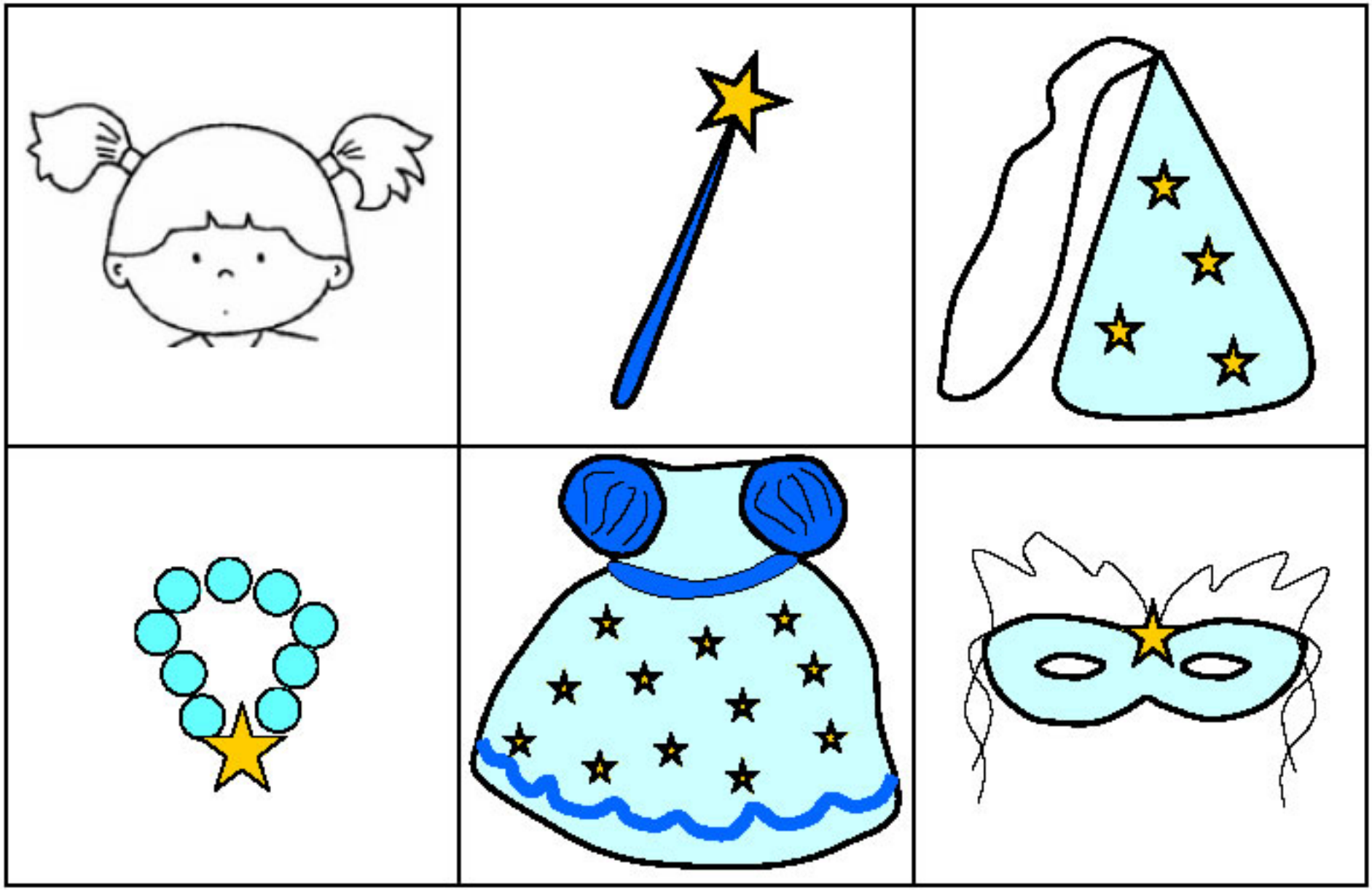
Personnage 4.

Planche pour chaque joueur.

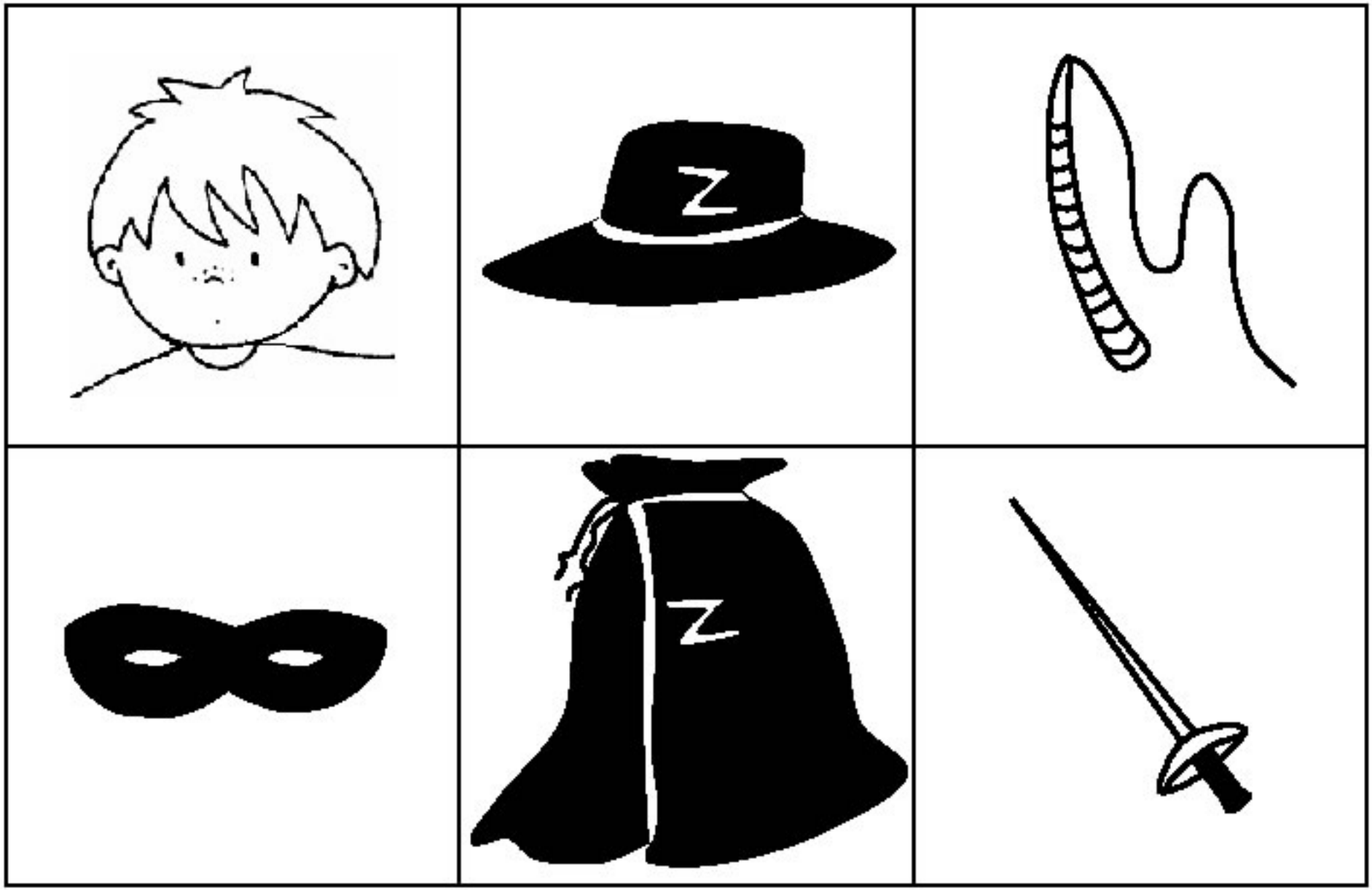
Cartes à découper.



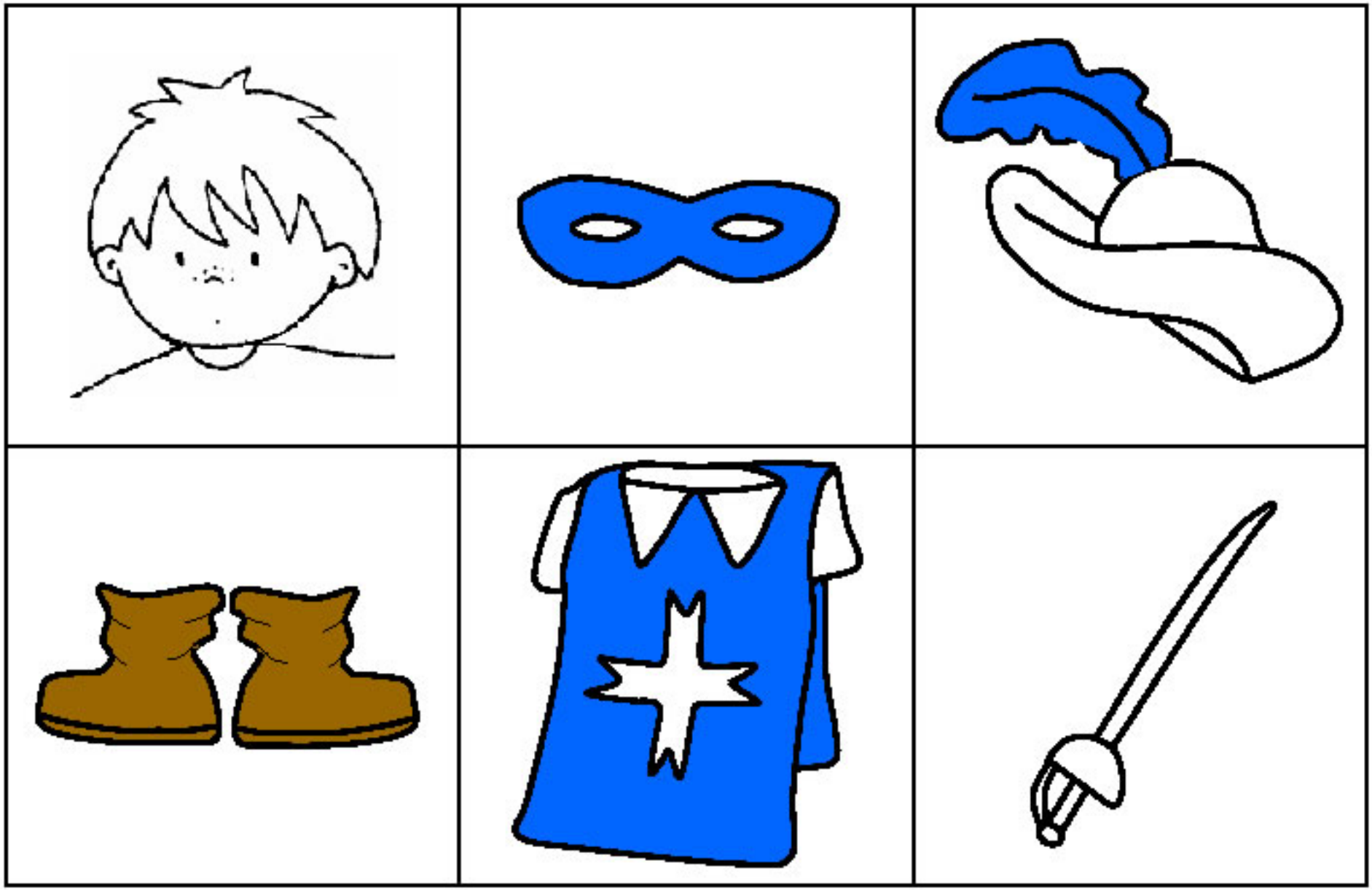
Cartes à découper.



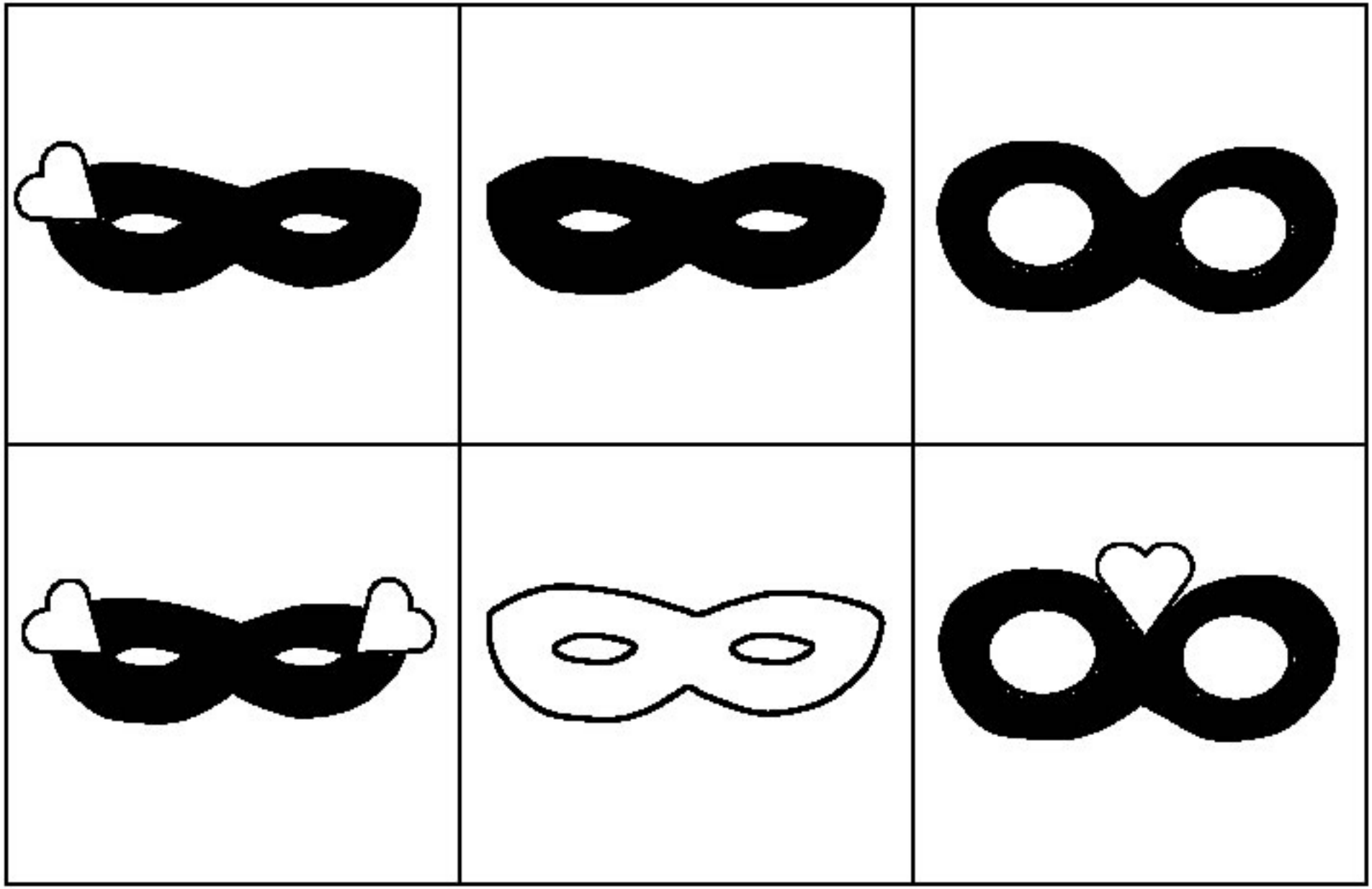
Cartes à découper.



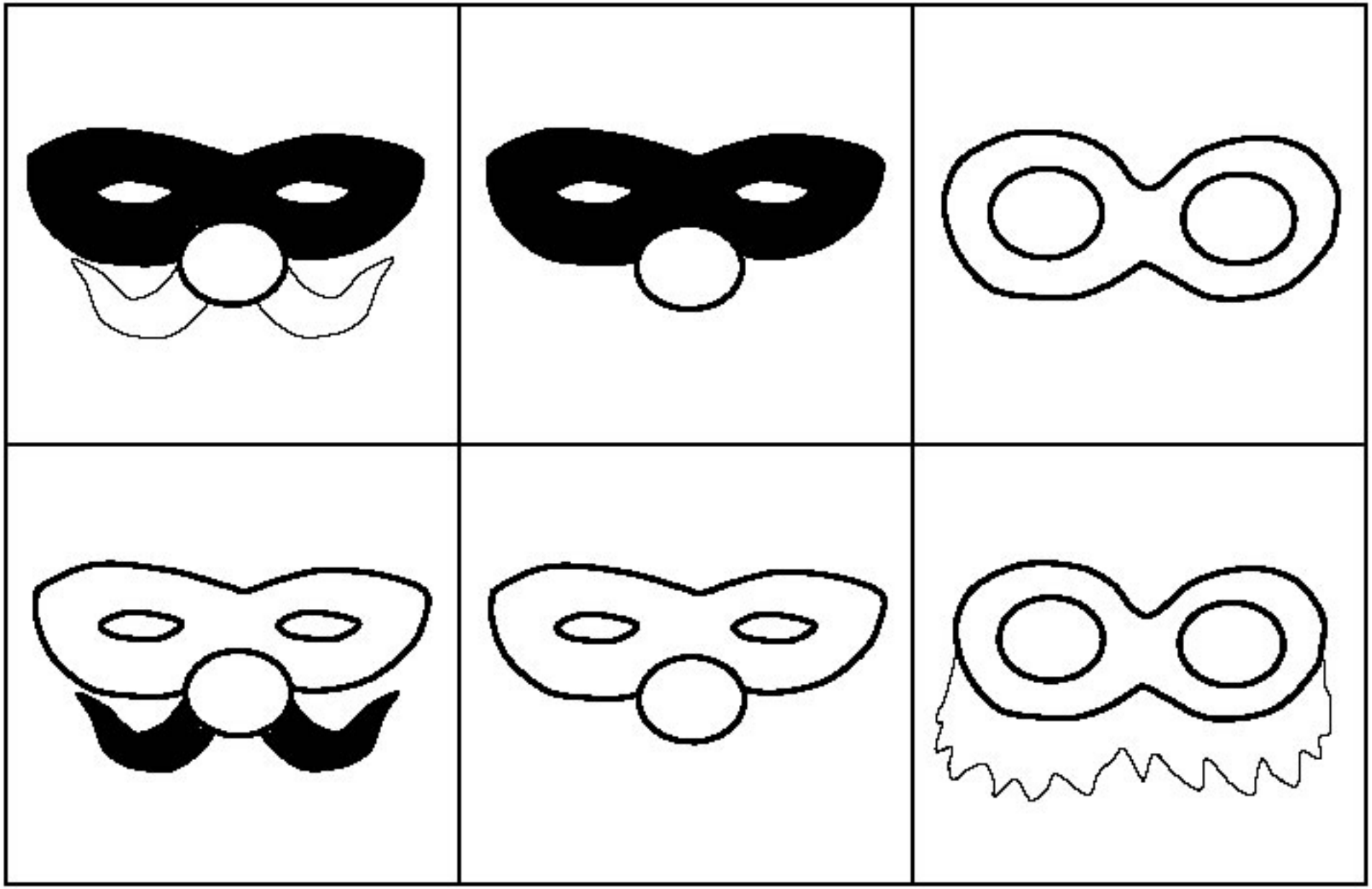
Cartes à découper.



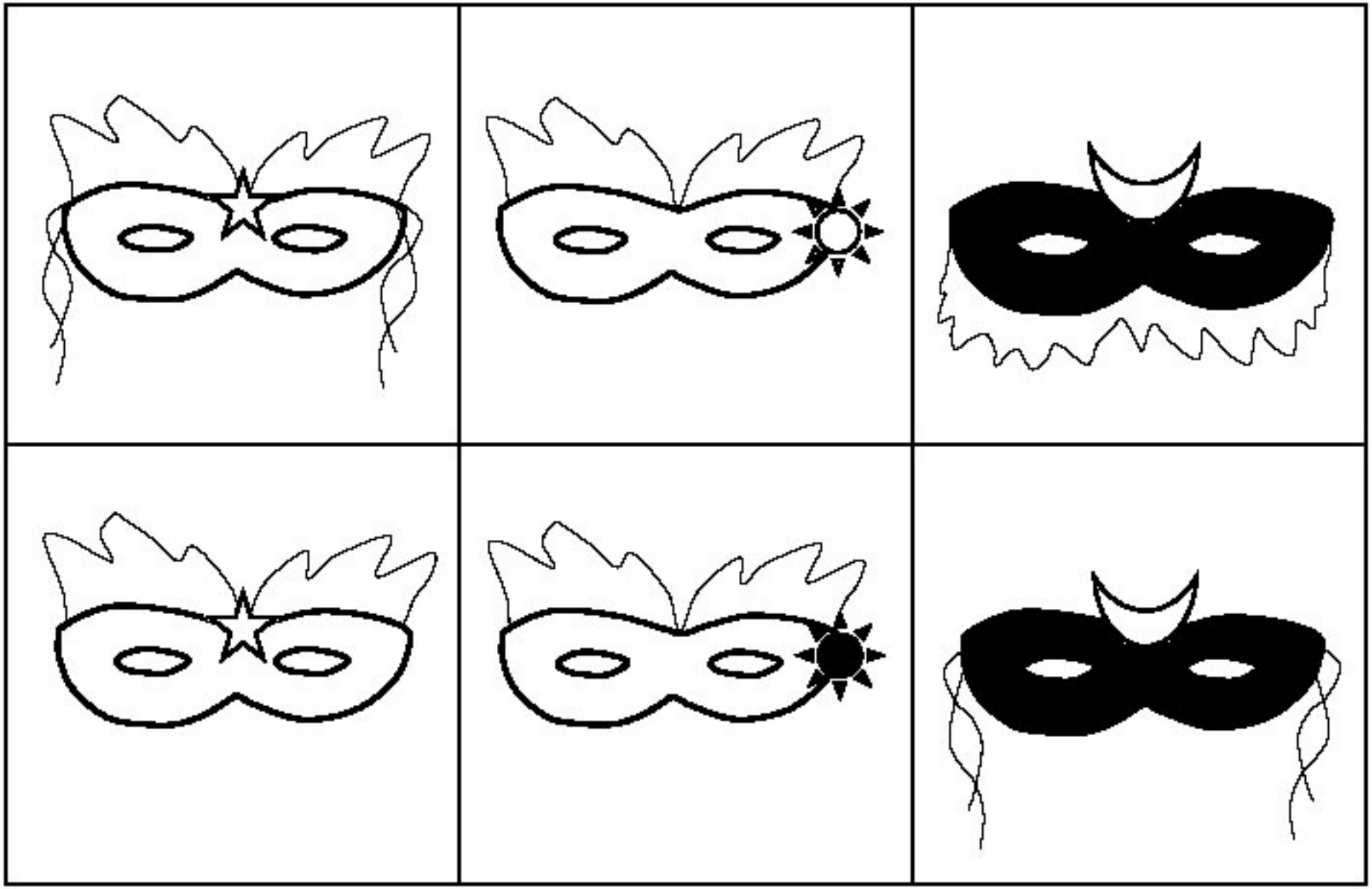
Imprimer deux fois cette page.



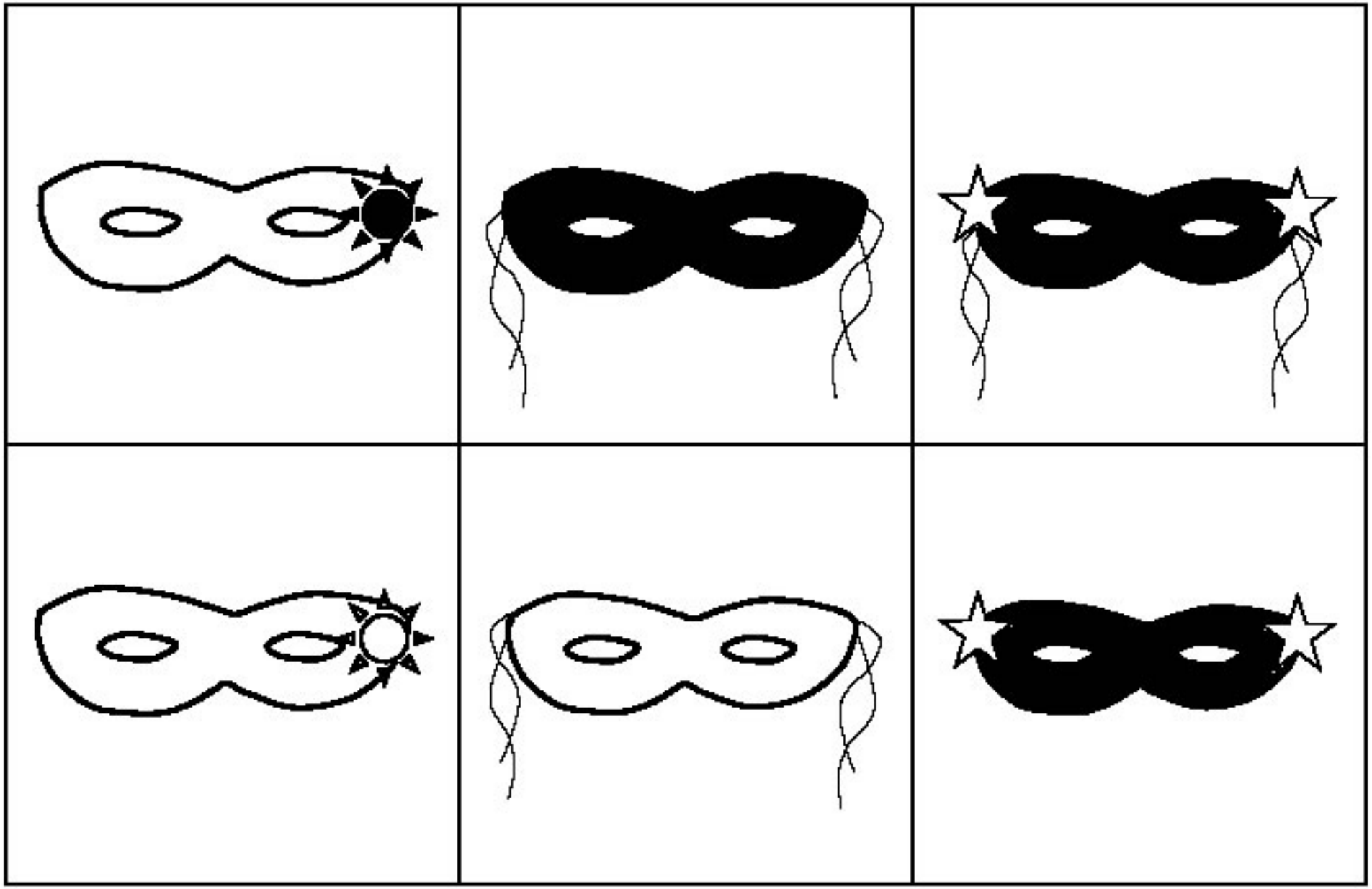
Imprimer deux fois cette page.



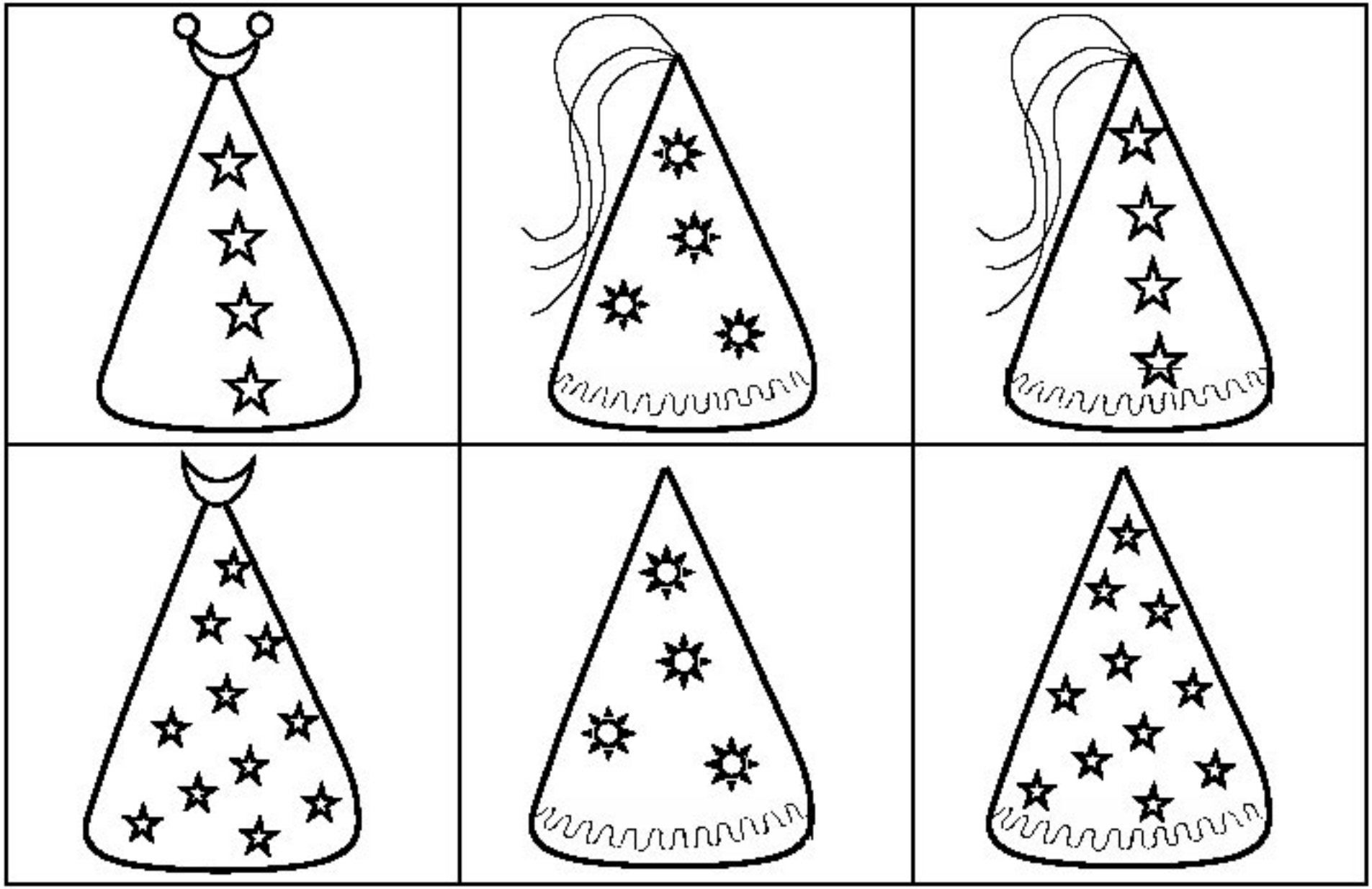
Imprimer deux fois cette page.



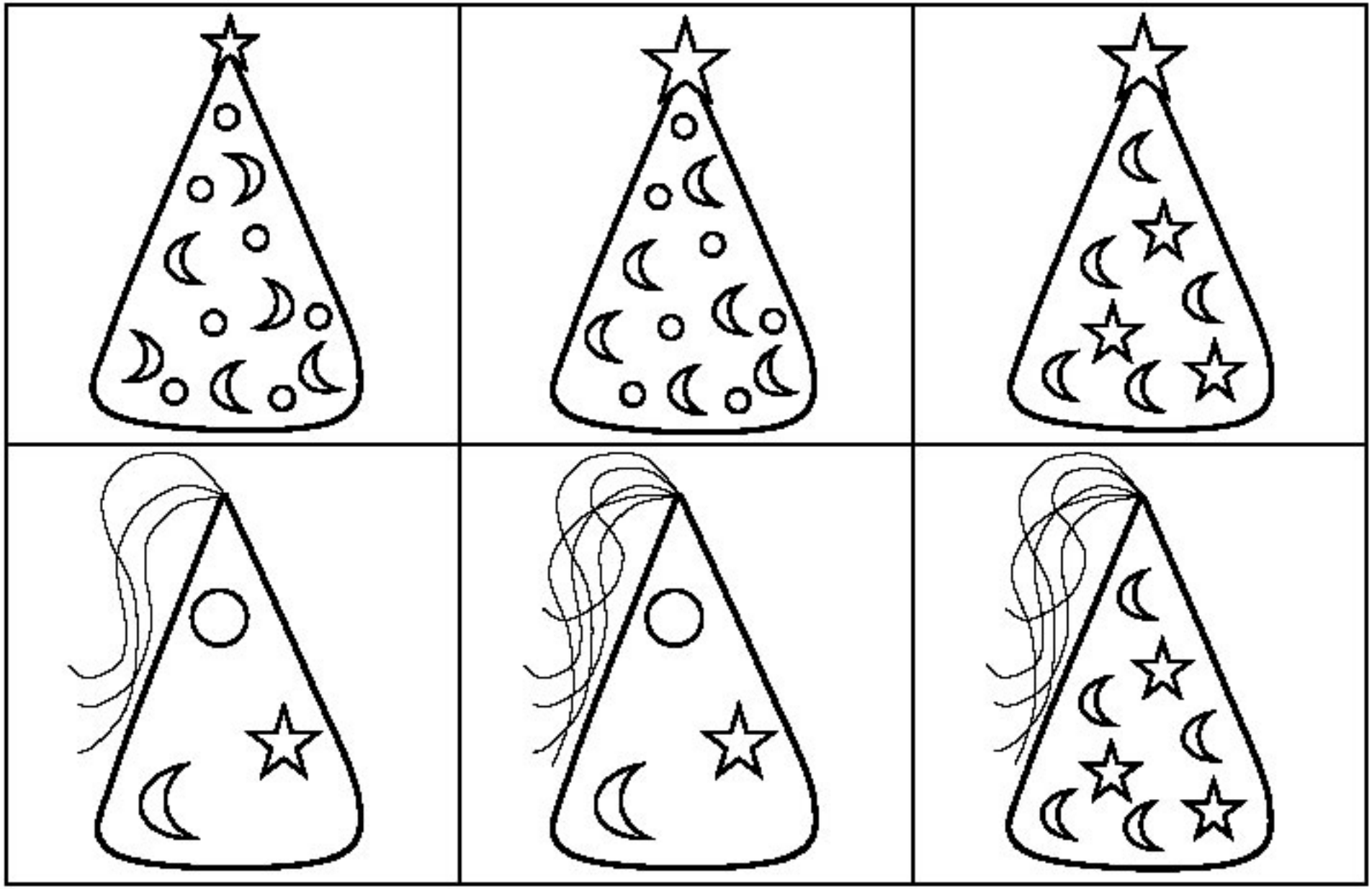
Imprimer deux fois cette page.



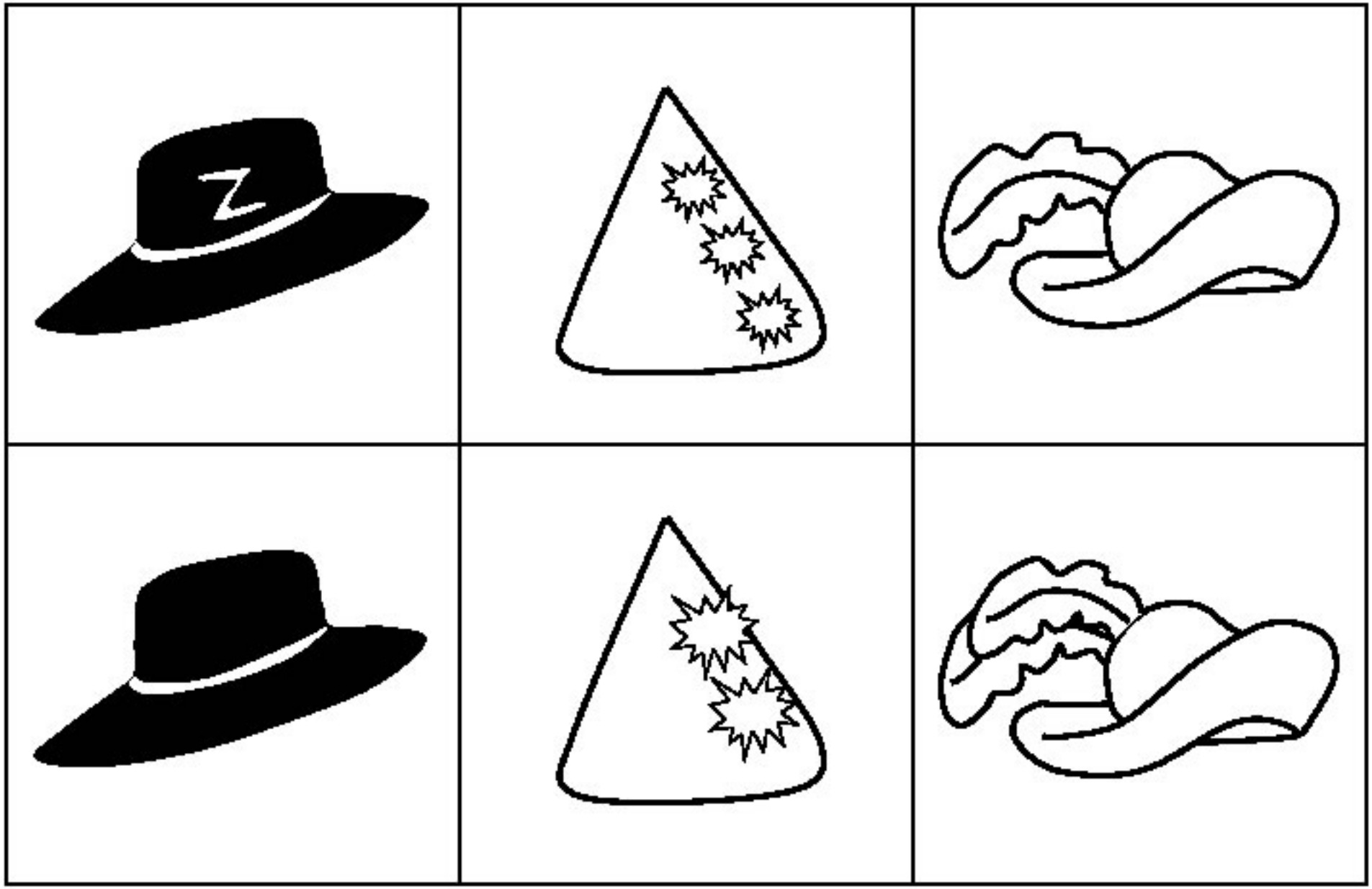
Imprimer deux fois cette page.



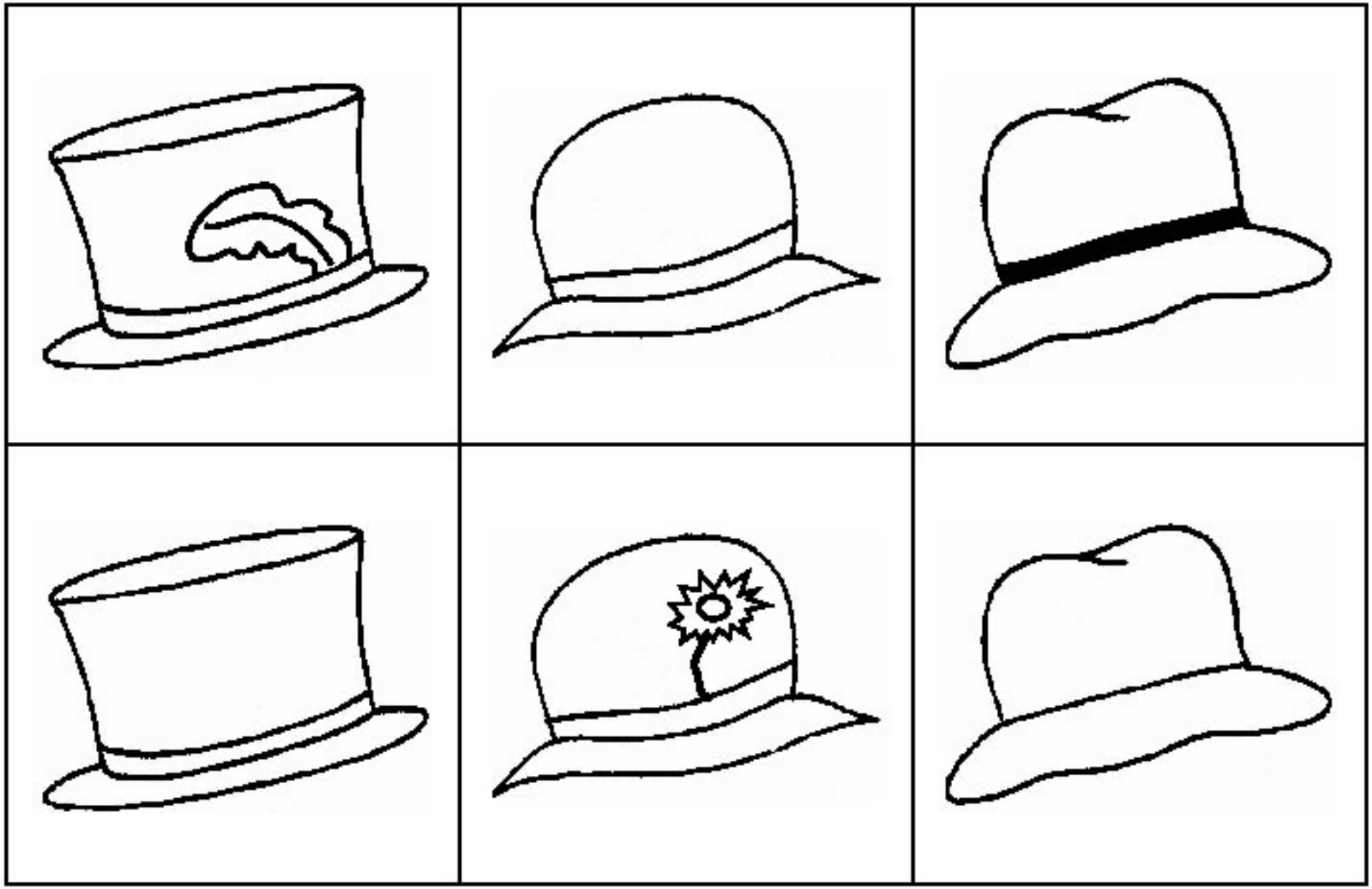
Imprimer deux fois cette page.



Imprimer deux fois cette page.



Imprimer deux fois cette page.



Préparation pour 2 à 6 joueurs

Imprimer 6 fois les éléments du corps de Calinours et 6 fois la ou les planches de jeu qui vous intéressent.Découpez le haut d'une boite en plastique style boite à bonbons (cf photo jointe)

Imprimer et placer le disque (plastifié et découpé) qui vous intéresse sous le plateau (boite en plastique).Distribuer une planche de jeu Calinours à chaque joueur.

Placer une bille à l'intérieur du plateau en plastique.

But du jeu: Être le premier a avoir complété son Calinours

Règles du jeu

A tour de rôle chaque joueur fait tourner la bille à l'intérieur du plateau et complète son Calinours selon la règle dont dépend sa planche de jeu.

Jeu de Calinours Couleurs (PS/MS: Pour jouer avec les couleurs et le corps)

Si la bille s'arrête sur une couleur présente sur le corps de Calinours (planche de jeu), l'enfant place la partie correspondante sur le corps de Calinours.

Si la bille s'arrête sur blanc: l'enfant peut placer la partie de son choix.

Si la bille s'arrête sur noir: l'enfant doit retirer de sa planche et s'il en a déjà placée, une des parties du corps de Calinours.

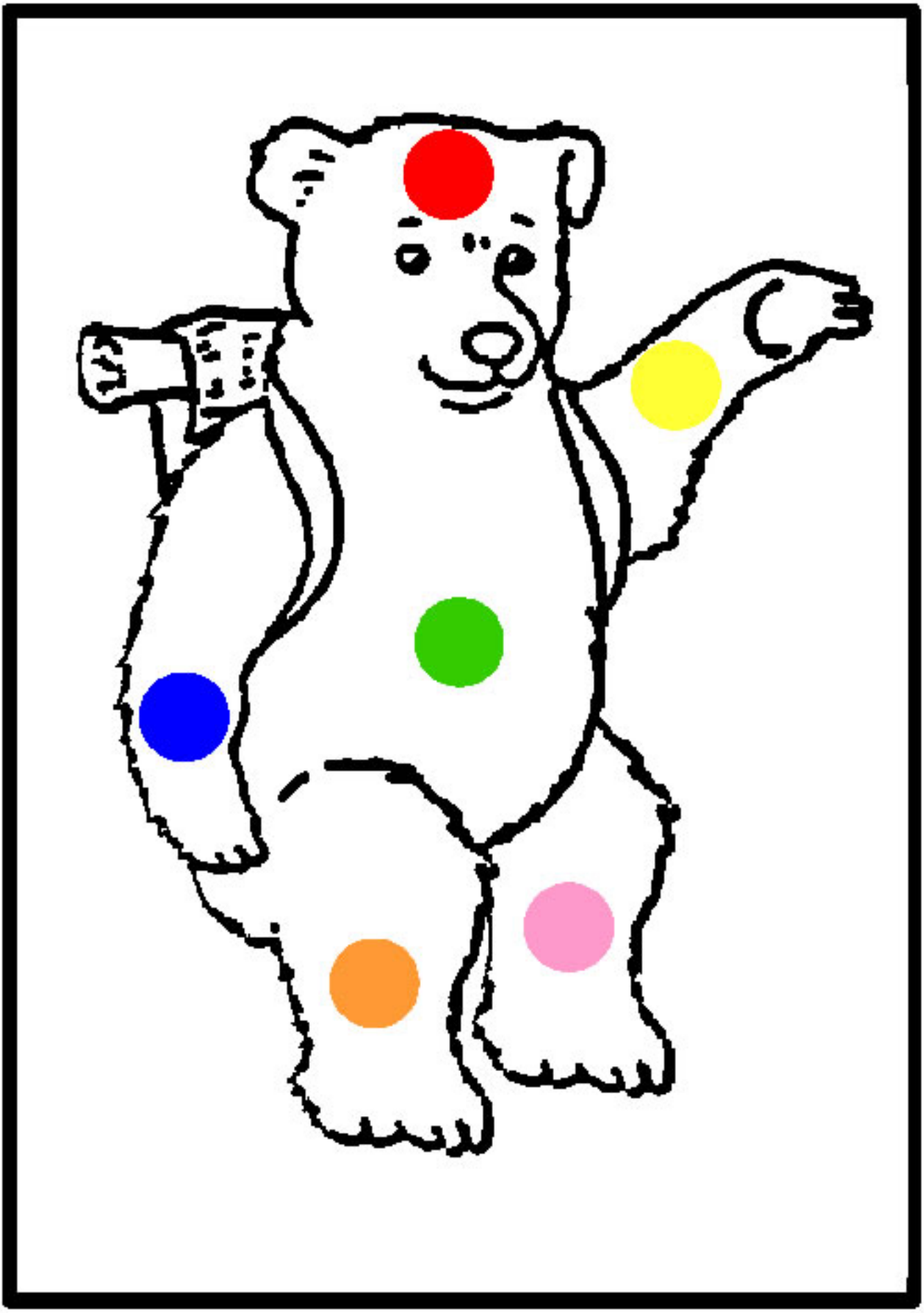
Jeux Calinours Configurations de doigts ou Calinours écritures chiffrées ou Calinours Constellations de dé

(MS/GS: Pour jouer avec les nombres et leurs représentations)

L'enfant doit reconstruire son "Calinours" en respectant l'ordre numérique de 1 à 6: C'est à dire mettre d'abord la tête en faisant 1, puis le tronc en faisant 2, le bras gauche 3....ect

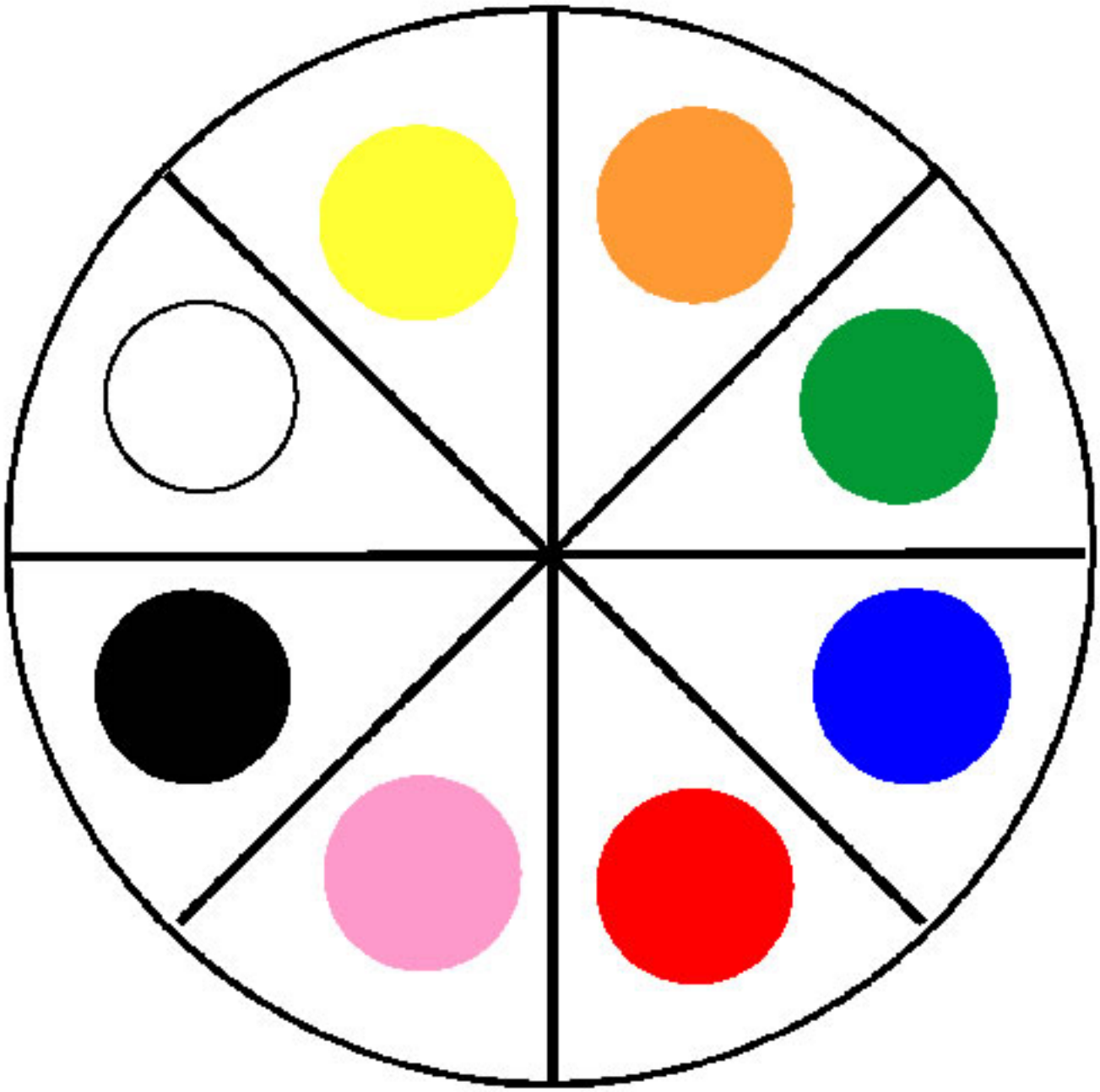
Si la bille s'arrête sur l'image de Calinours (C'est un joker), l'enfant a la possibilité de placer la partie du corps qu'il désire et peut rejouer en relançant la bille.

A imprimer 6 fois sur de la cartoline, plastifier la feuille et découper chaque morceau



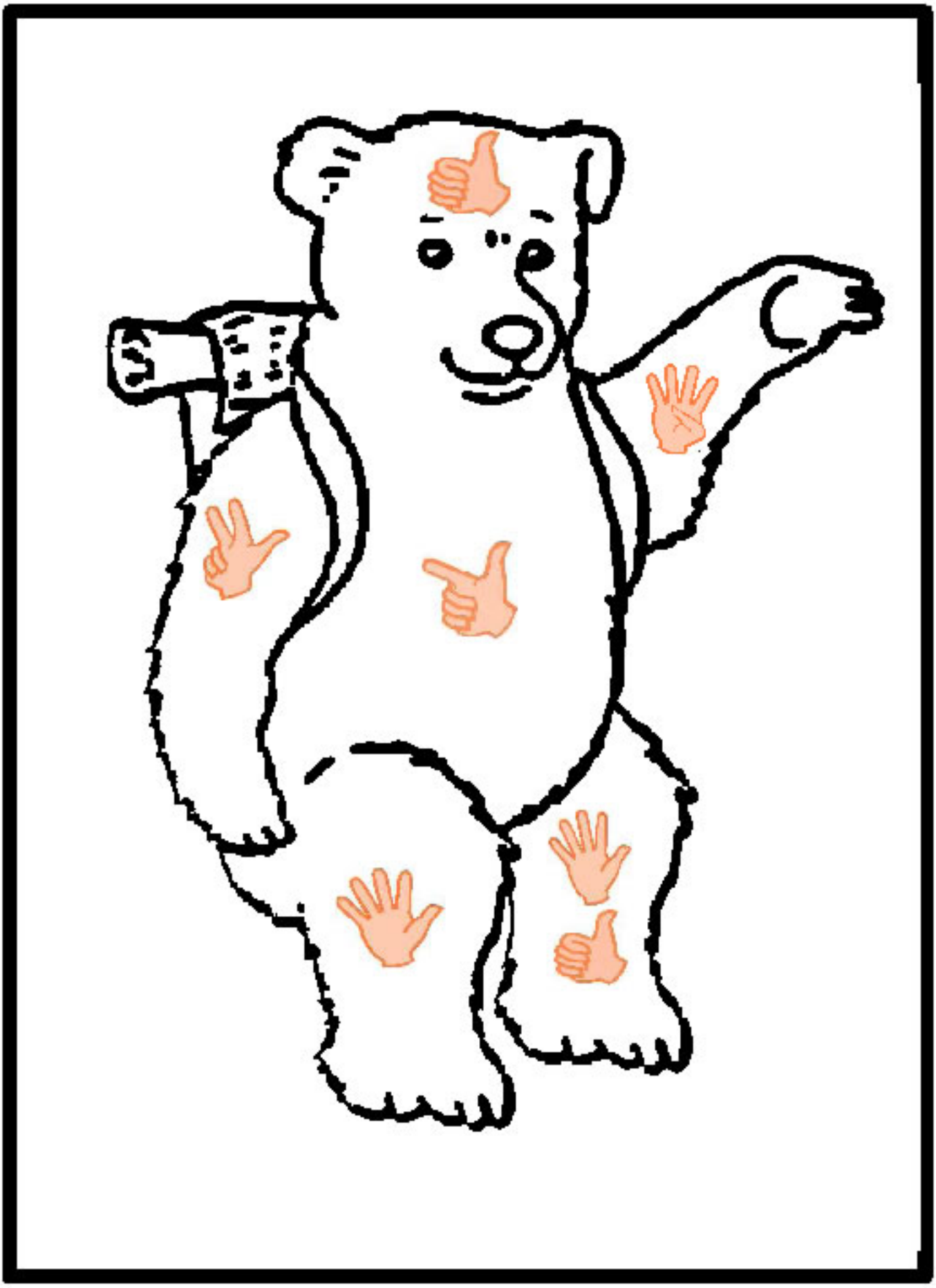
Jeu de Calinours Couleurs

Jeu de Calinours Couleurs



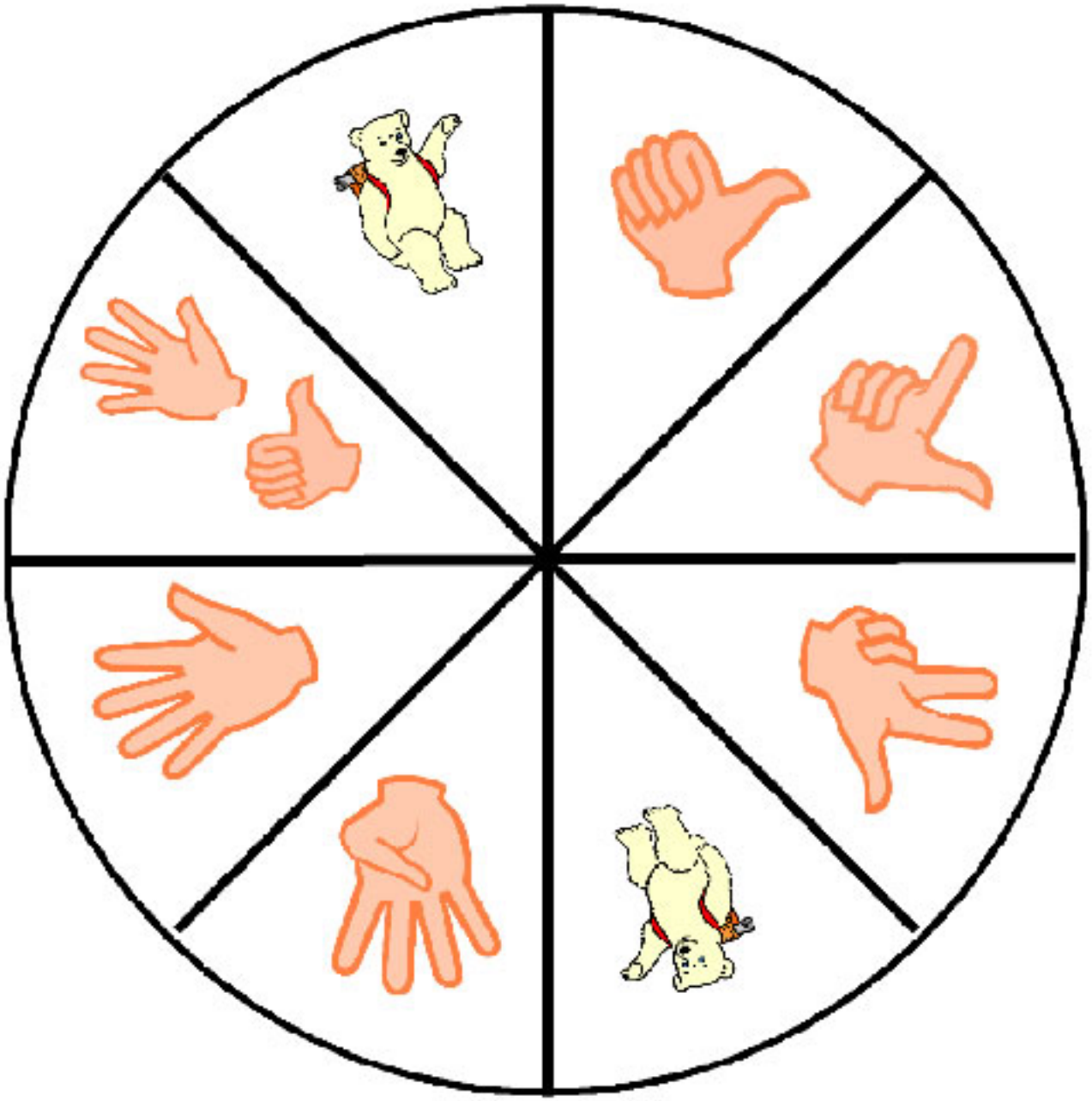
Jeu de Calinours

Configurations de doigts



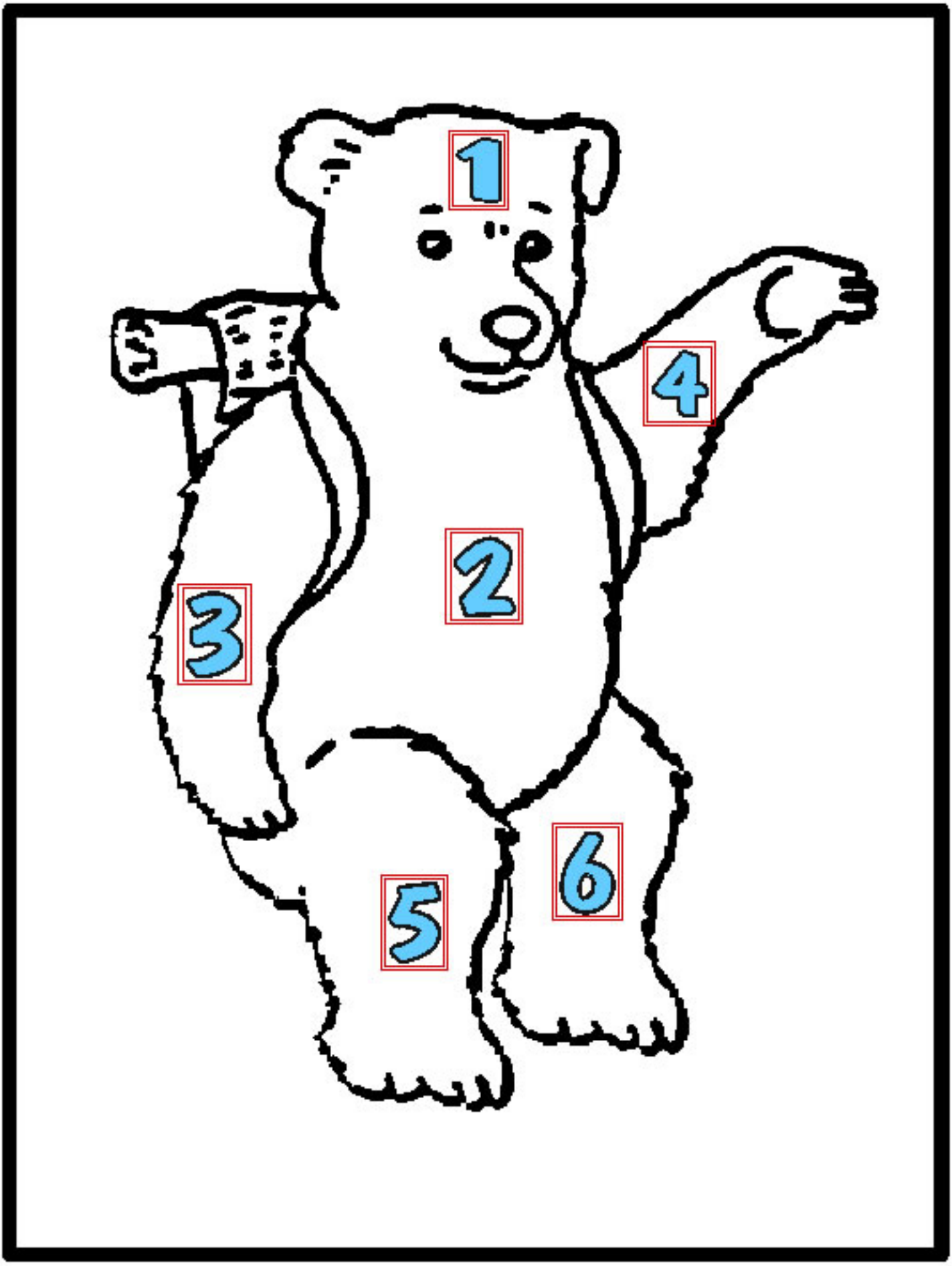
Jeu de Calinours

Configurations de doigts



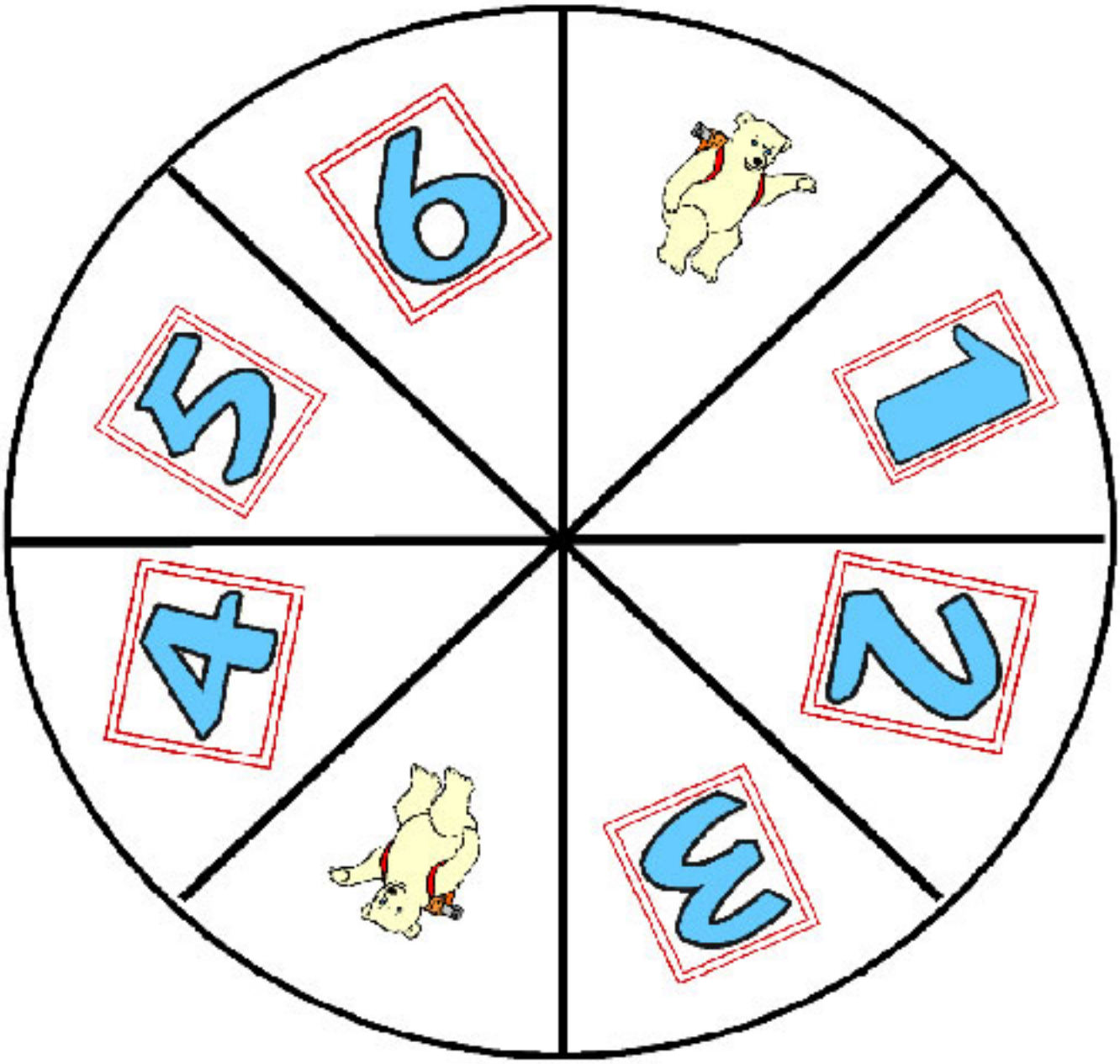
Jeu de Calinours

reconnaissance des écritures chiffrées

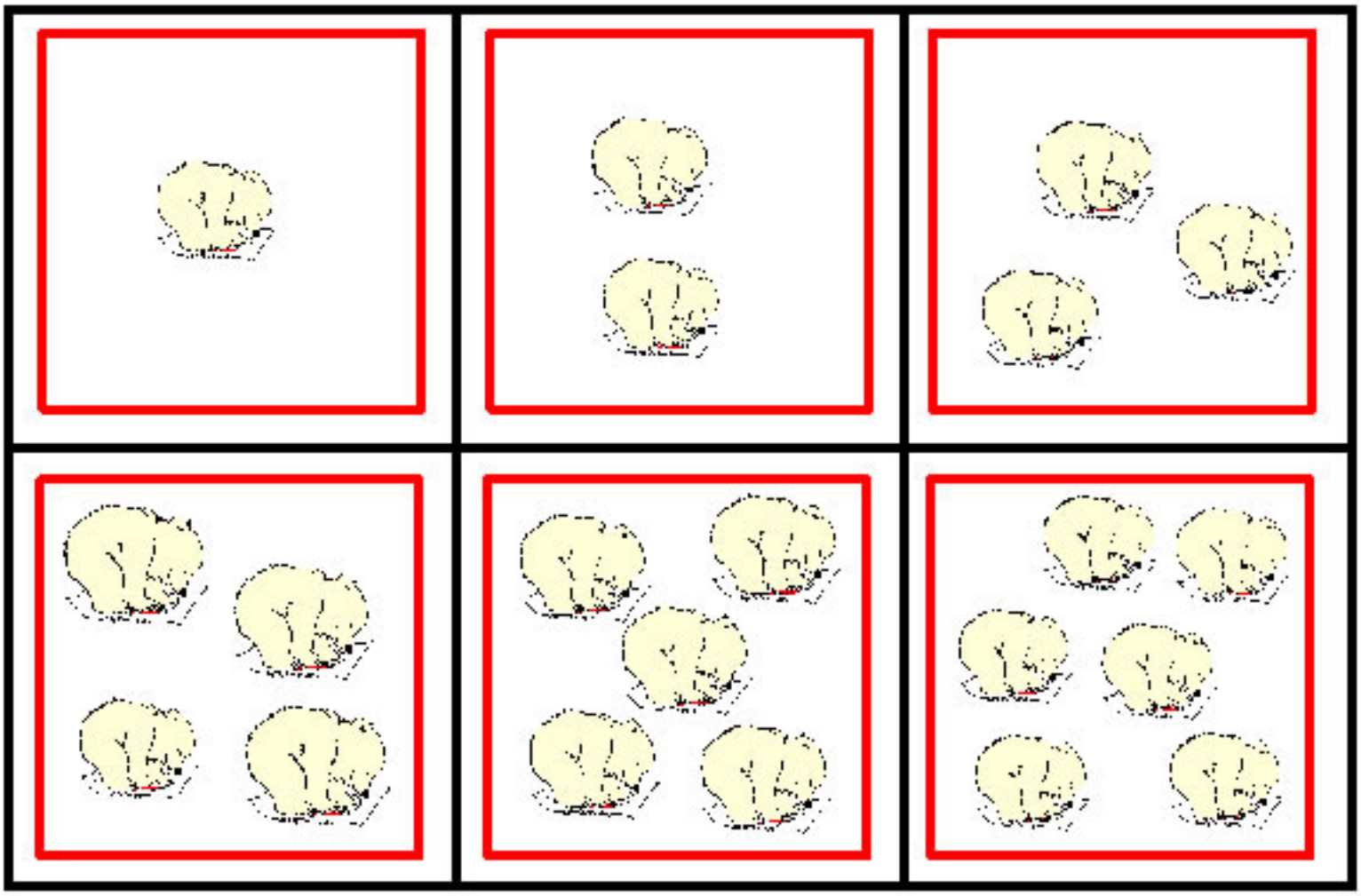


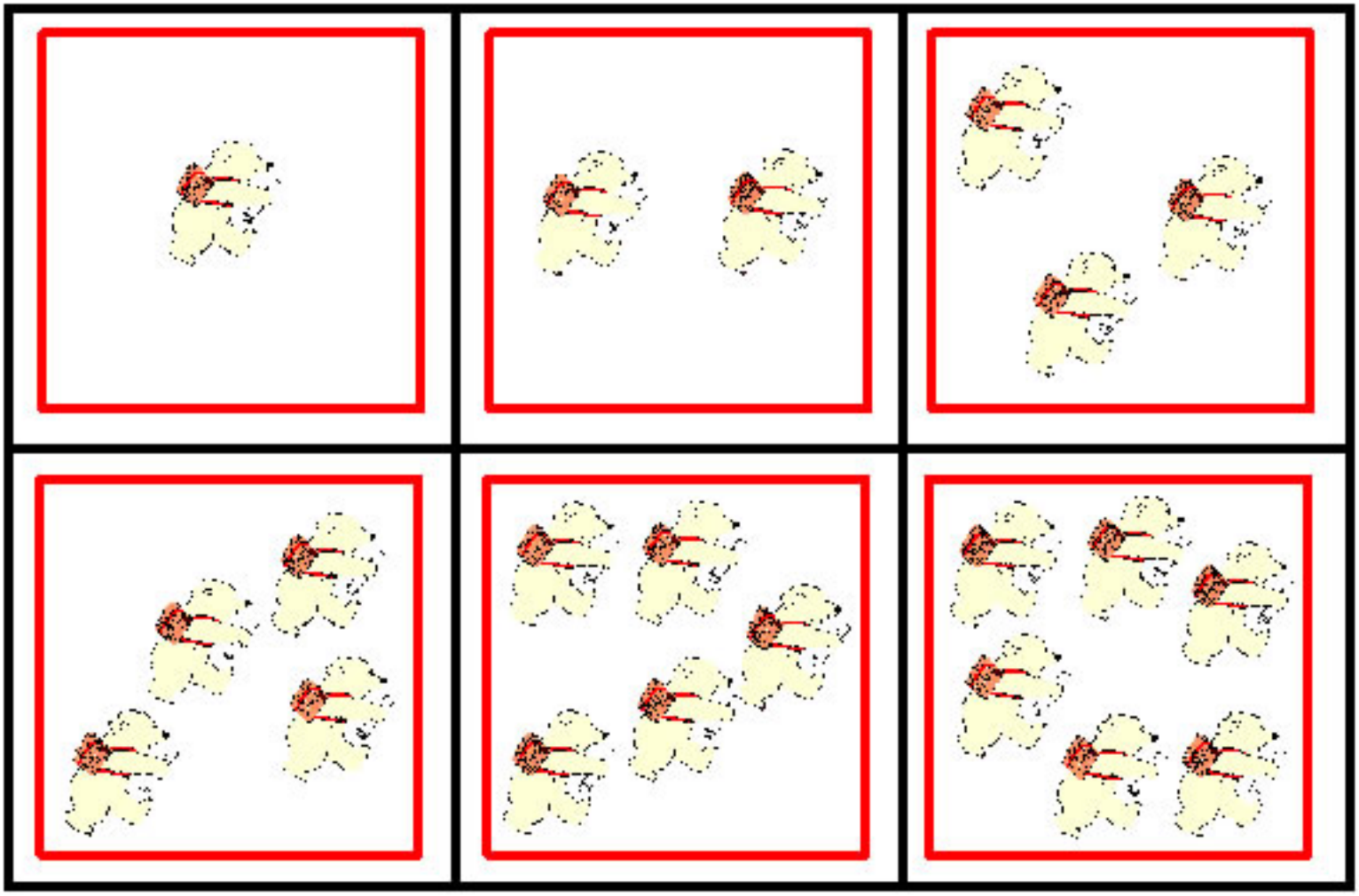
Jeu de Calinours

reconnaissance des écritures chiffrées

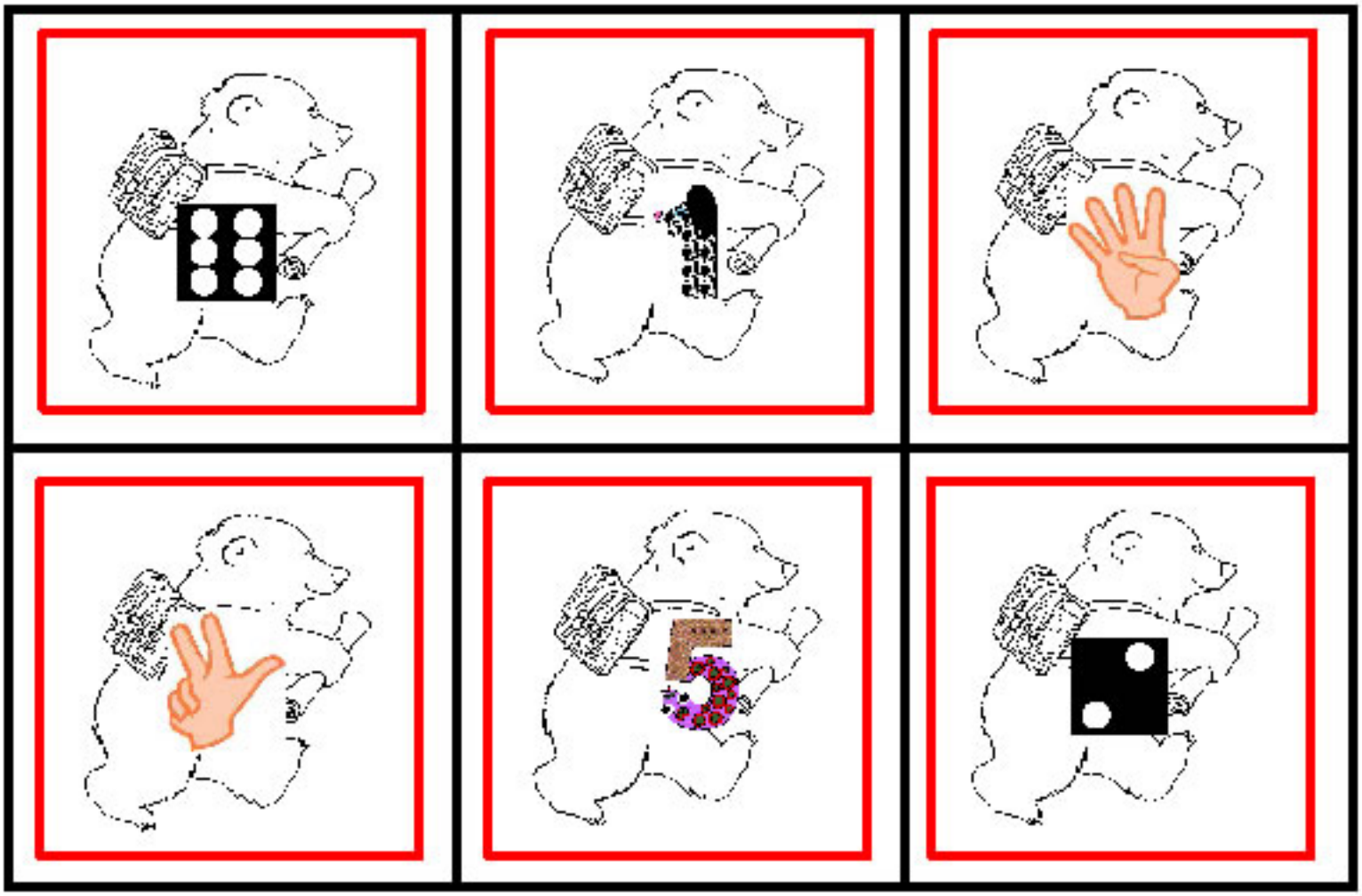


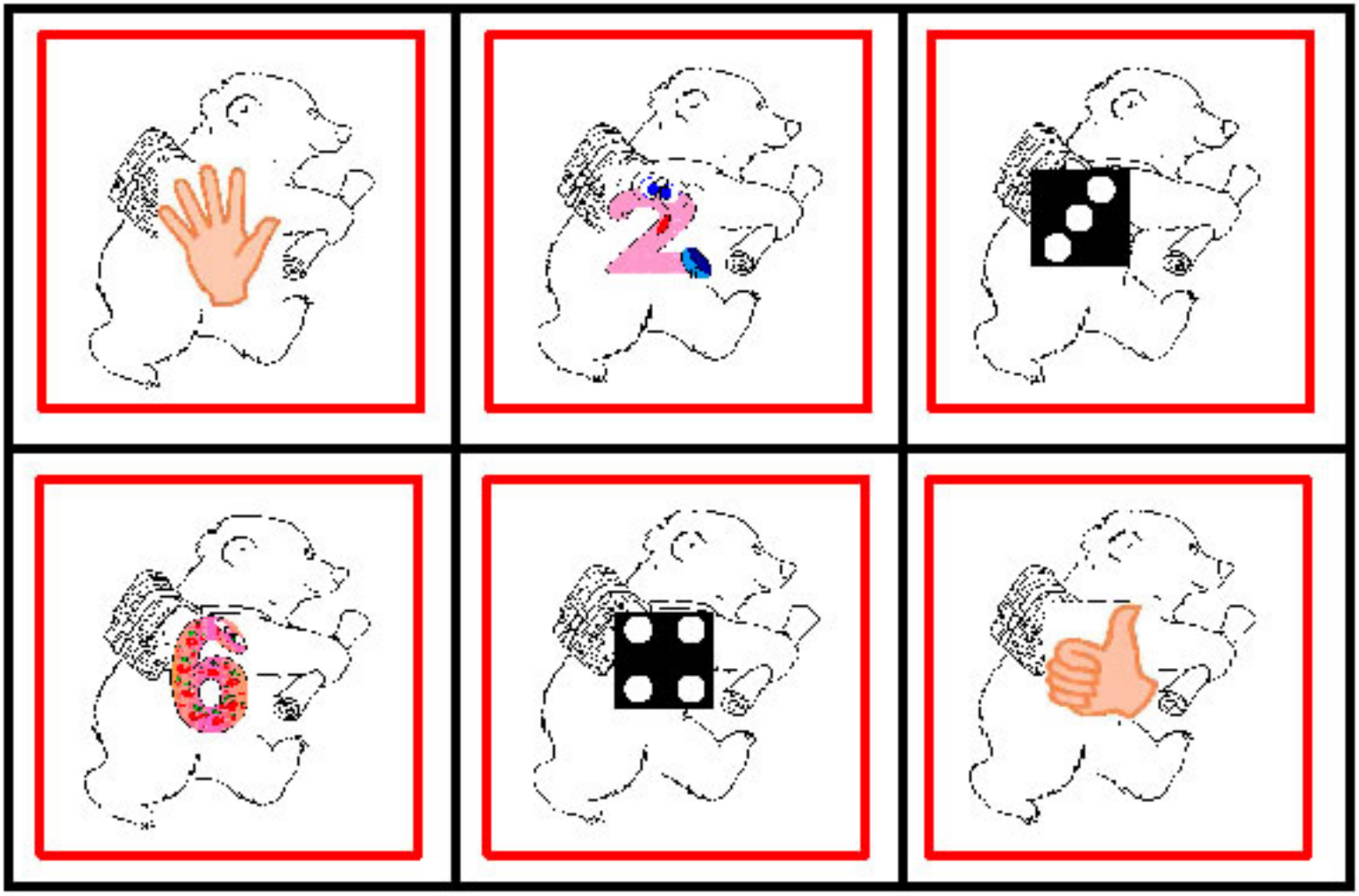
Jetons à imprimer 3 fois et à découper



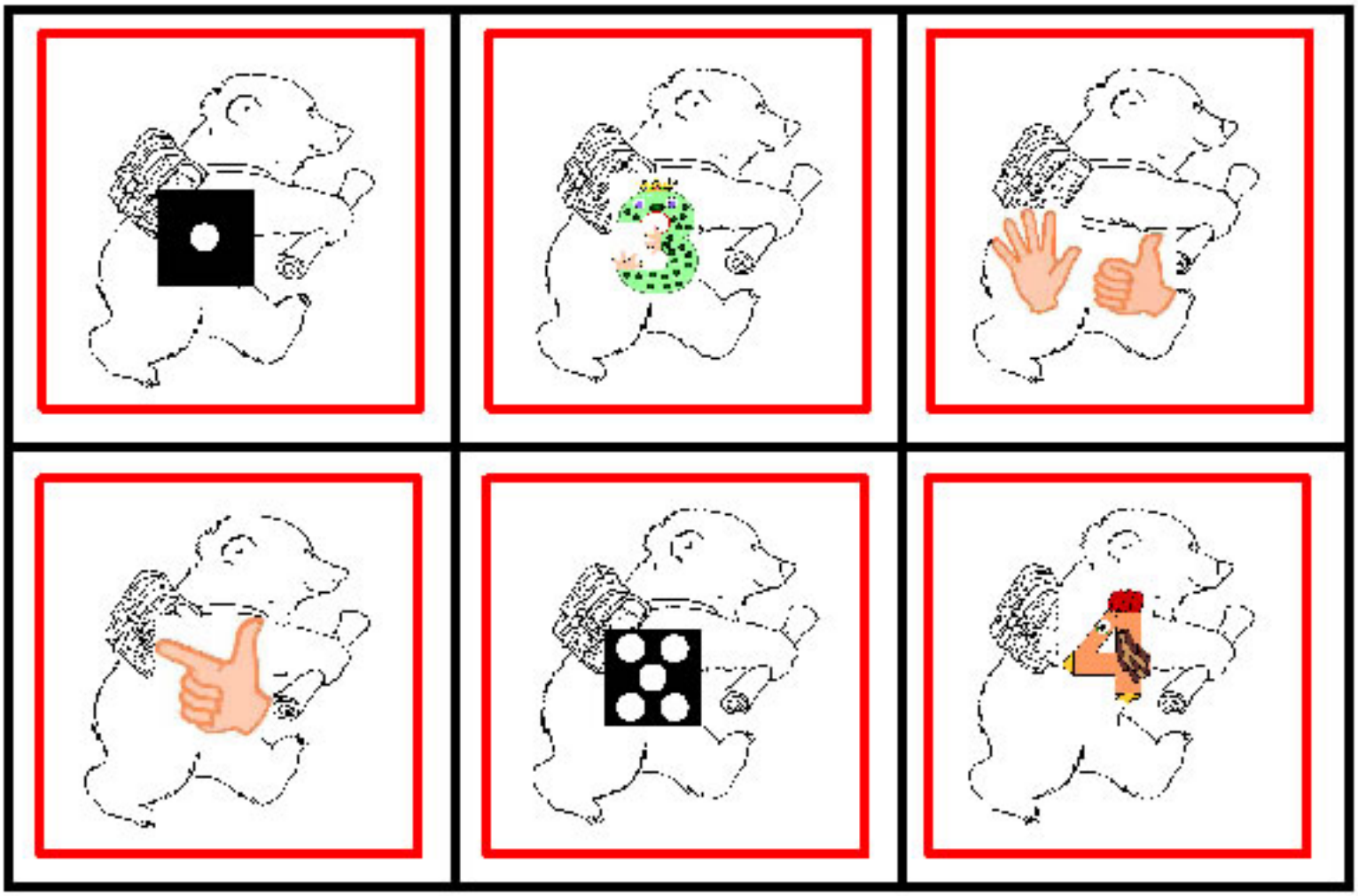


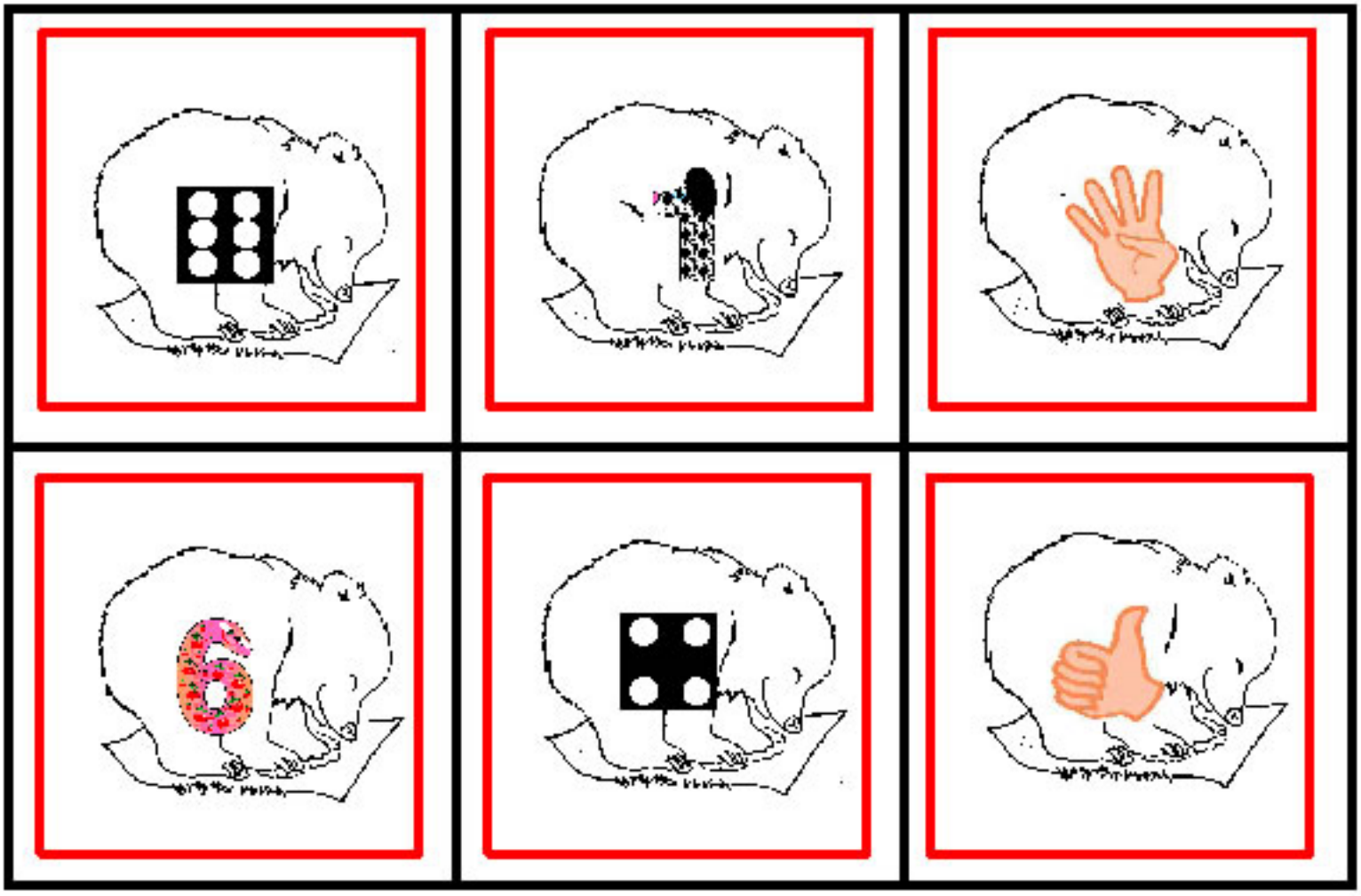
Planches serie 2 à imprimer 1 fois et à découper



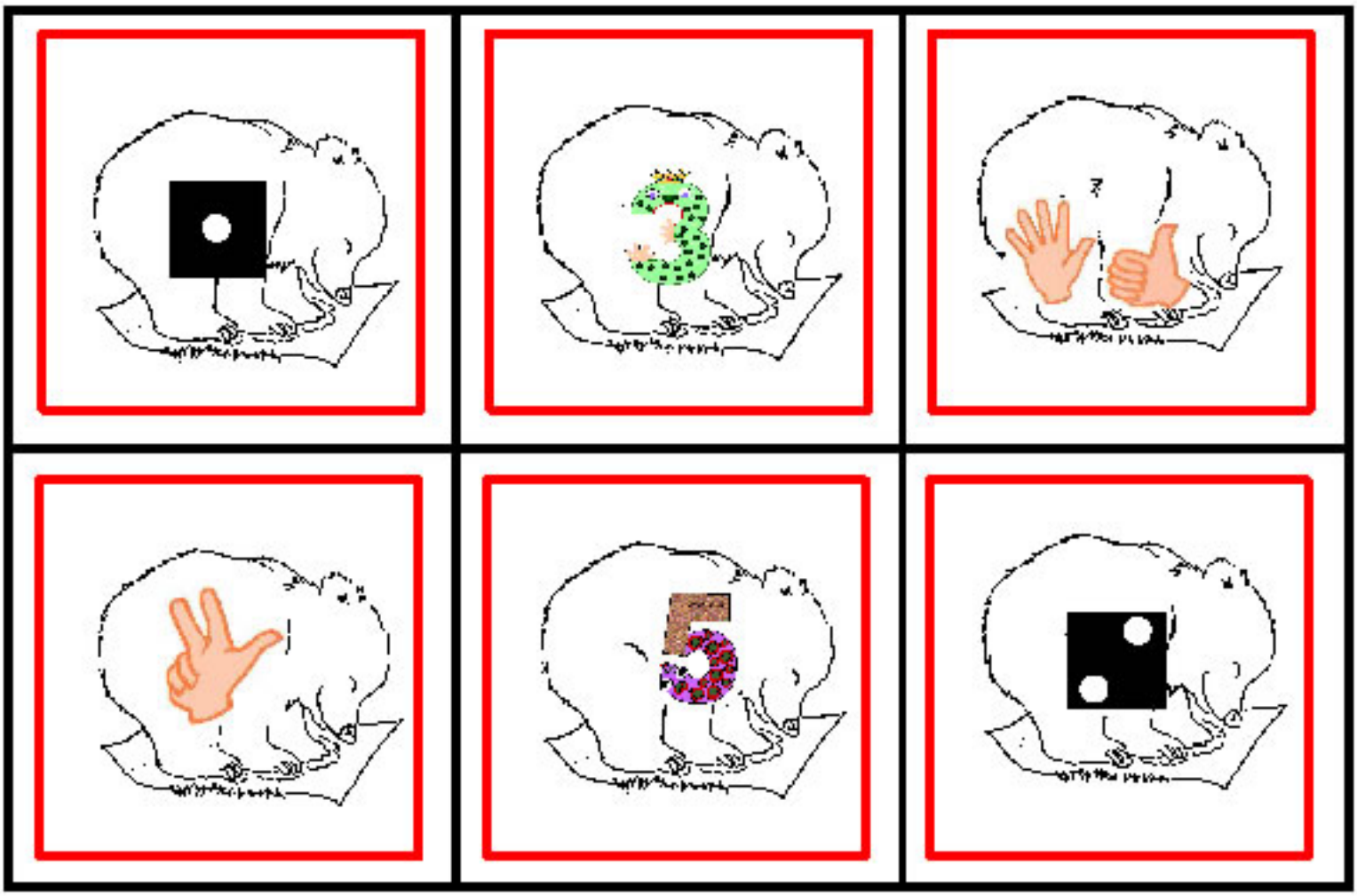


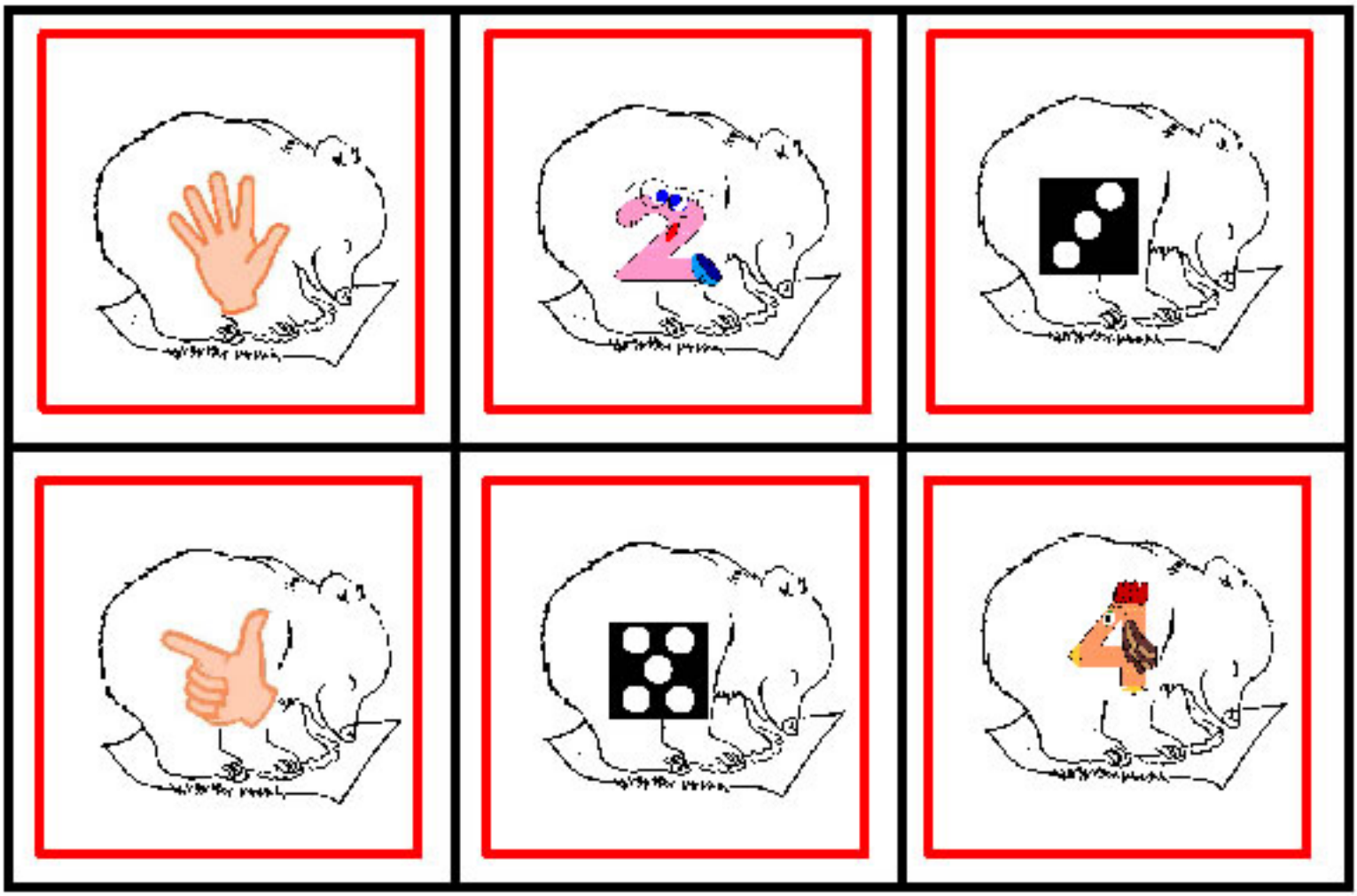
Planches serie 2 à imprimer 1 fois et à découper



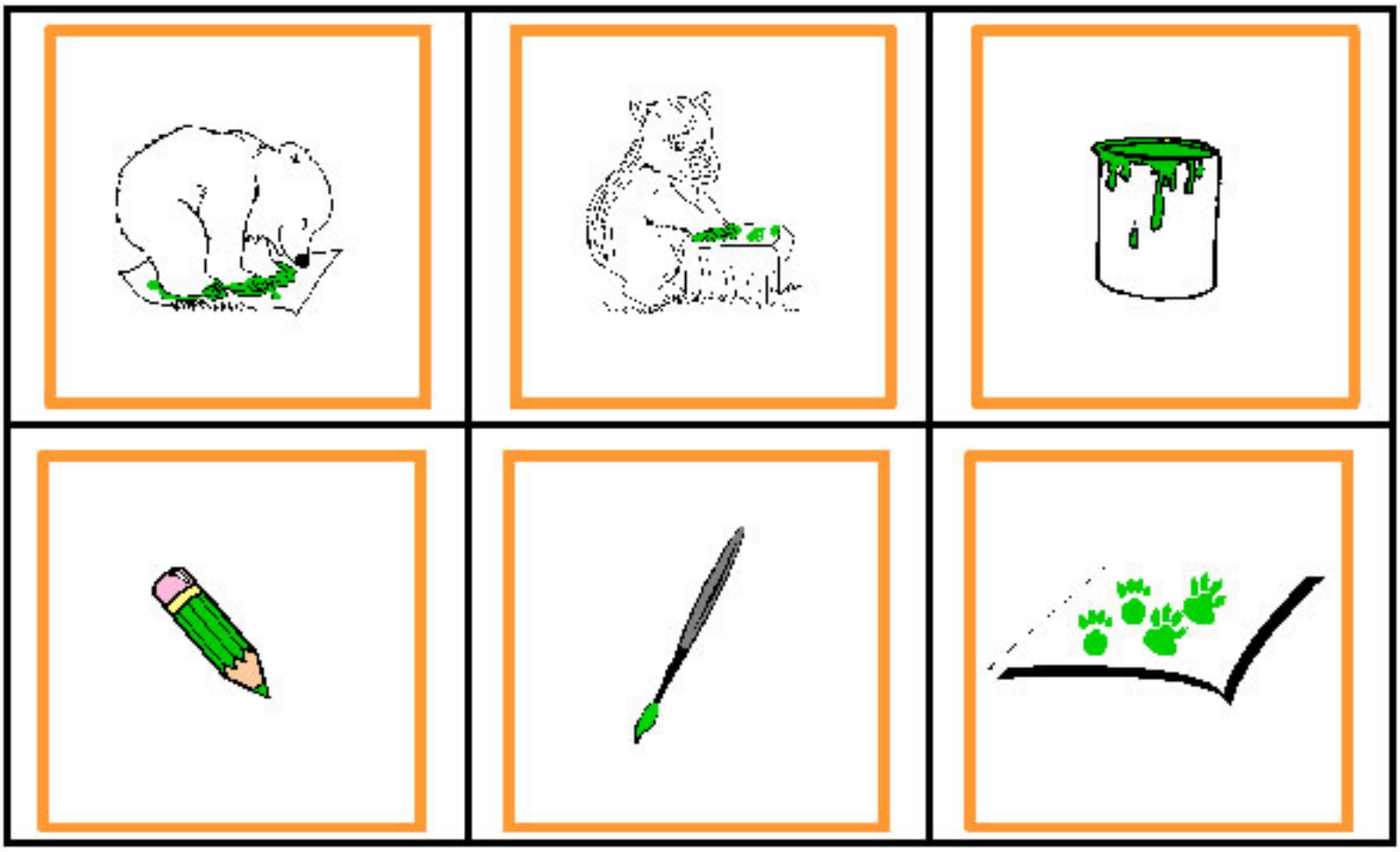


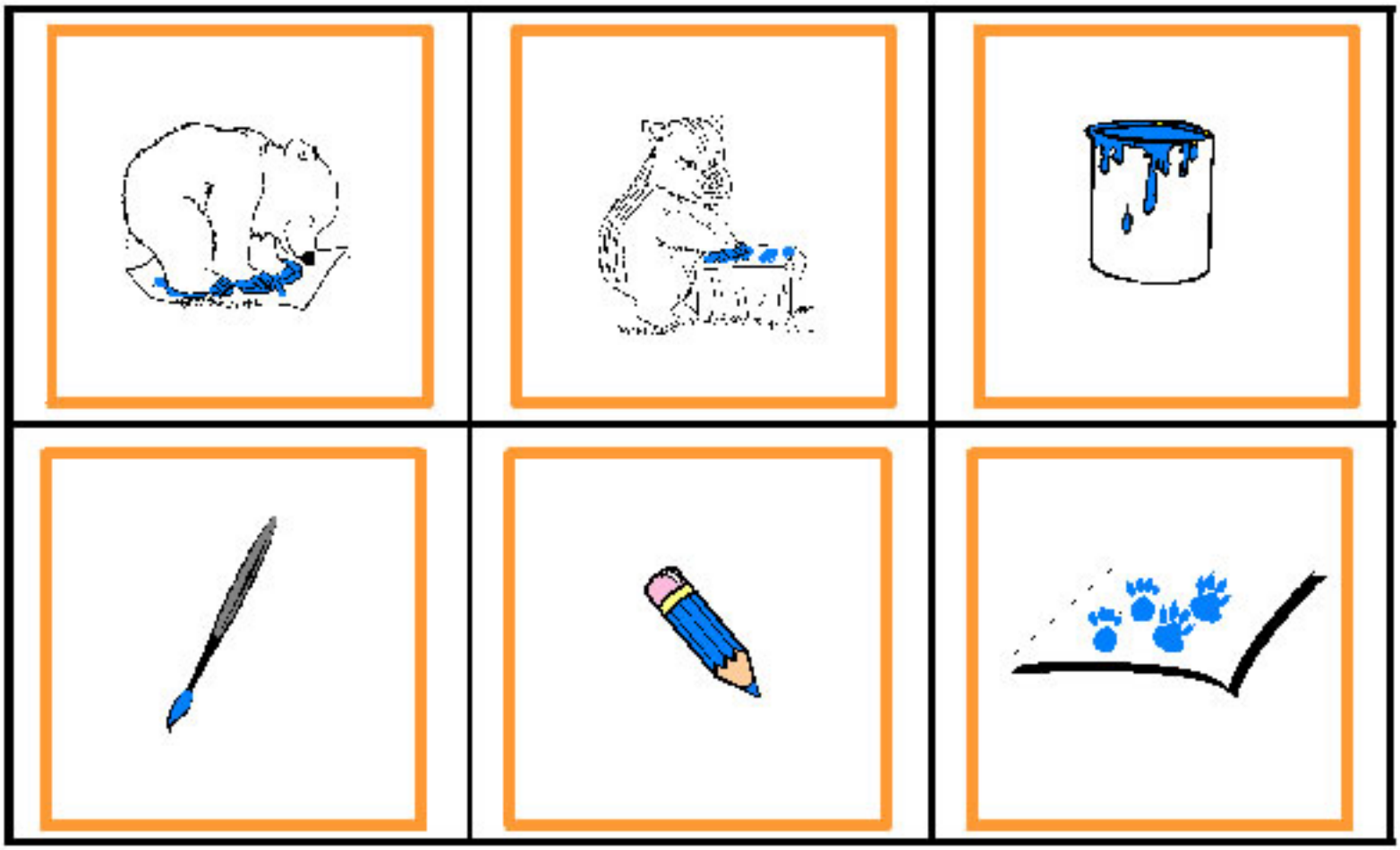
Planches serie 1 à imprimer 1 fois et à découper

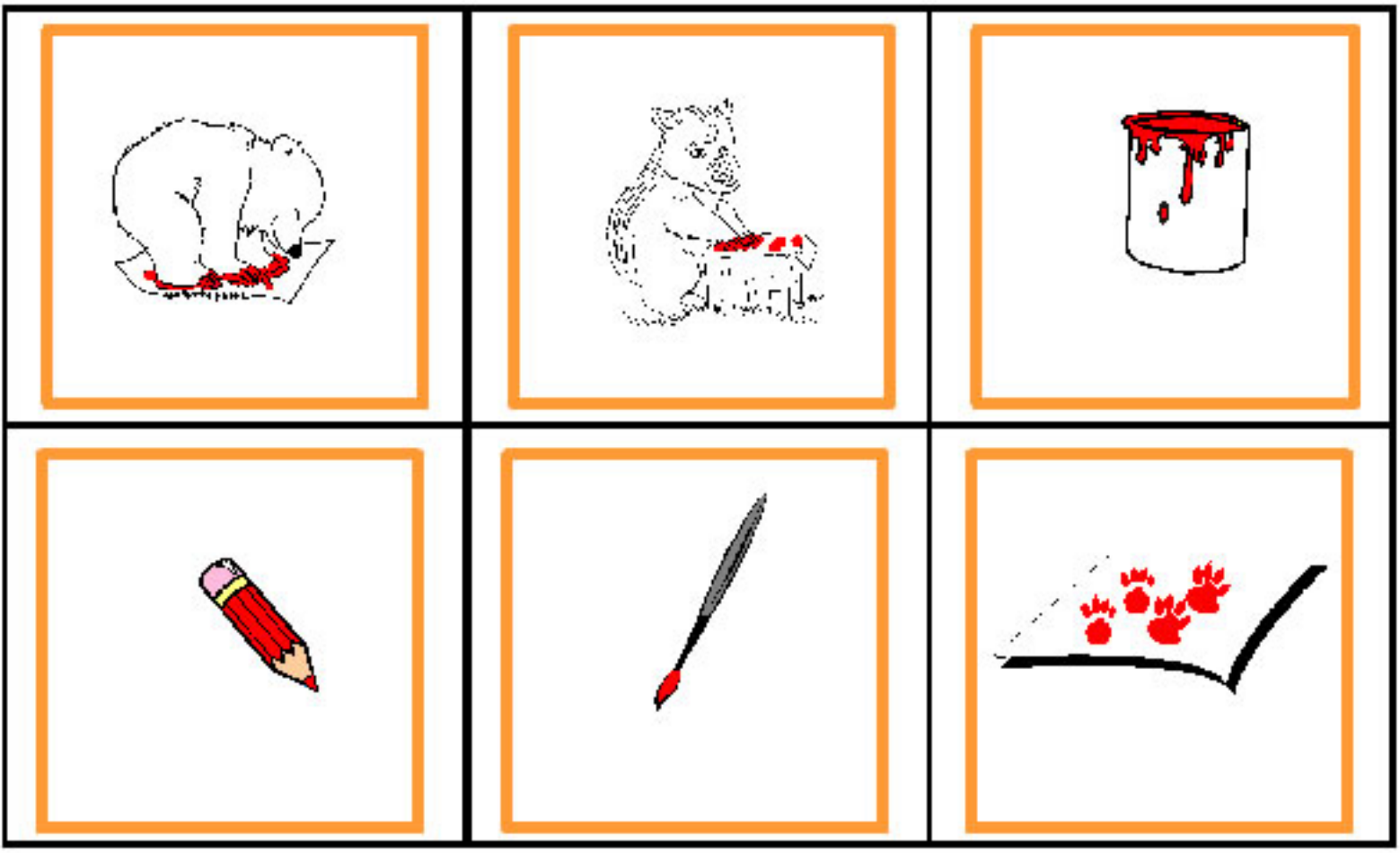


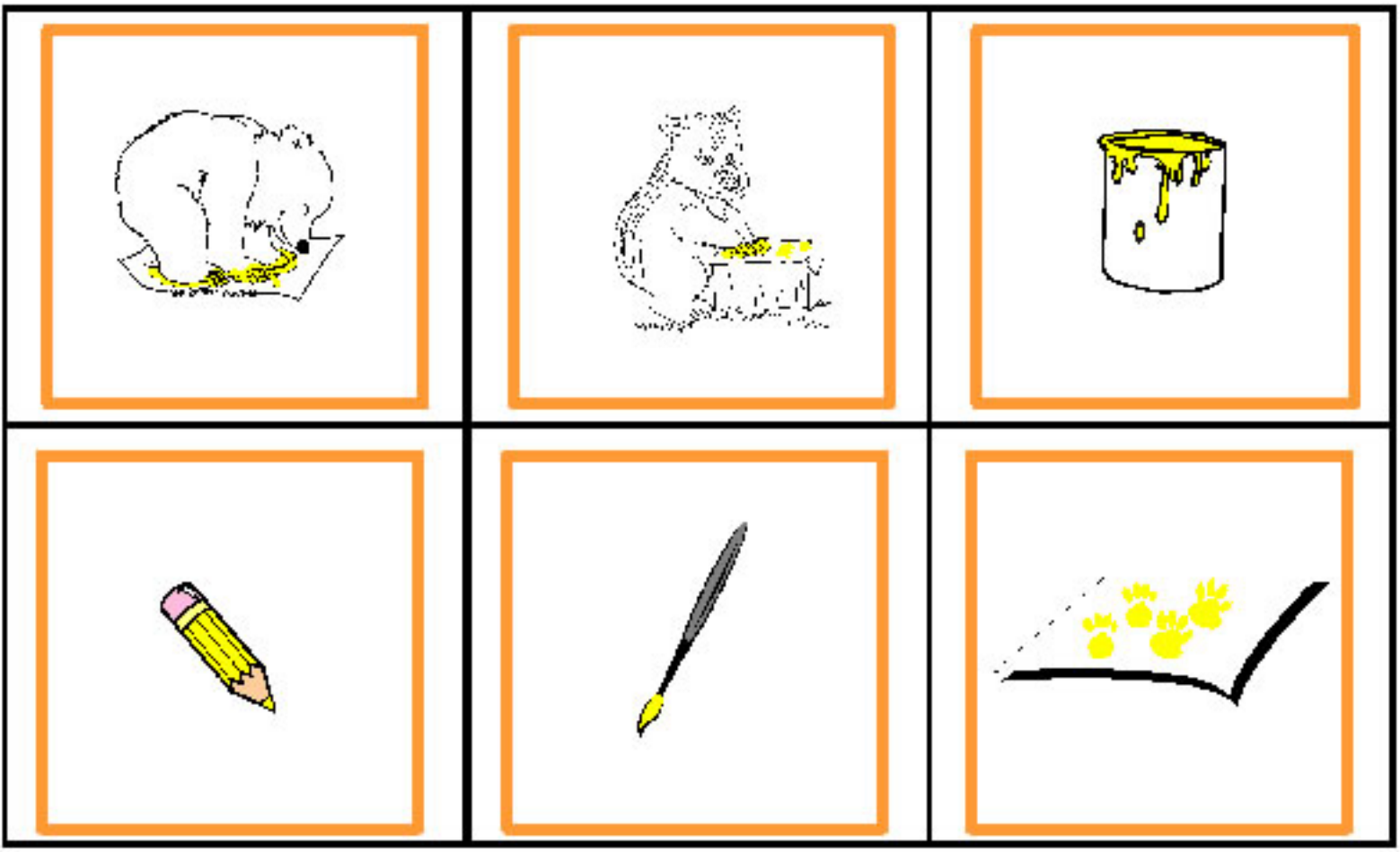


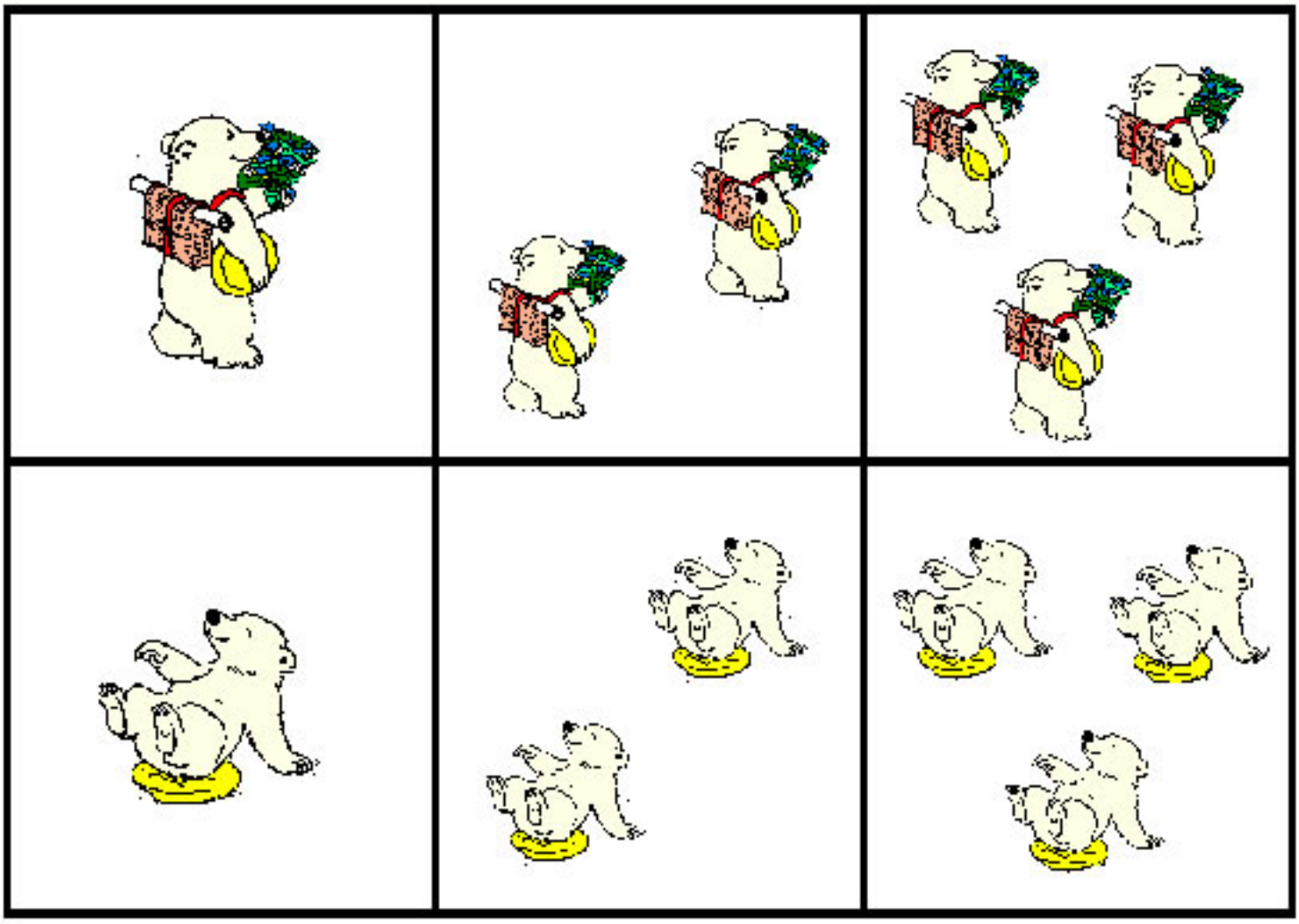
Loto ou Memory des couleurs à imprimer deux fois

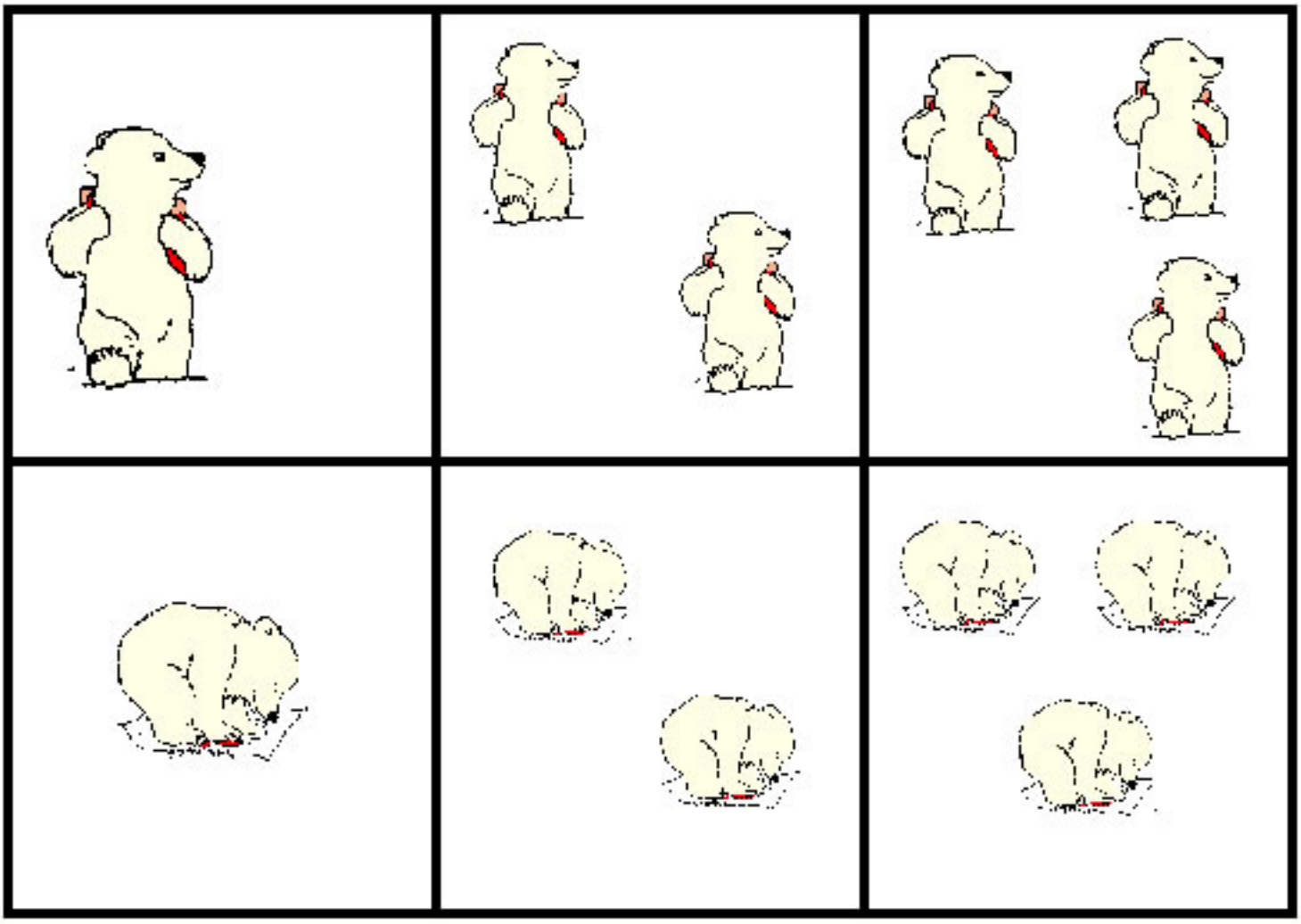


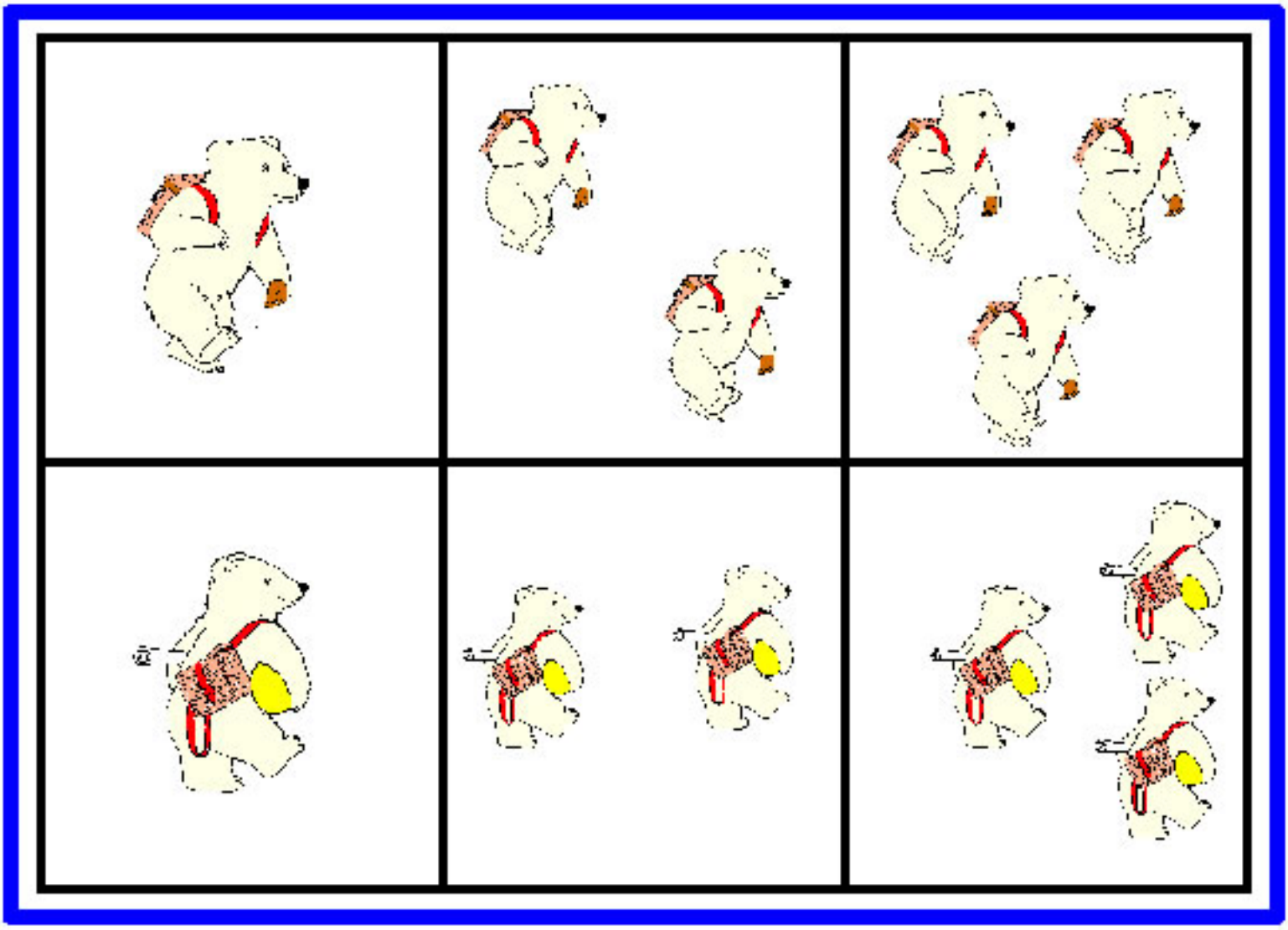


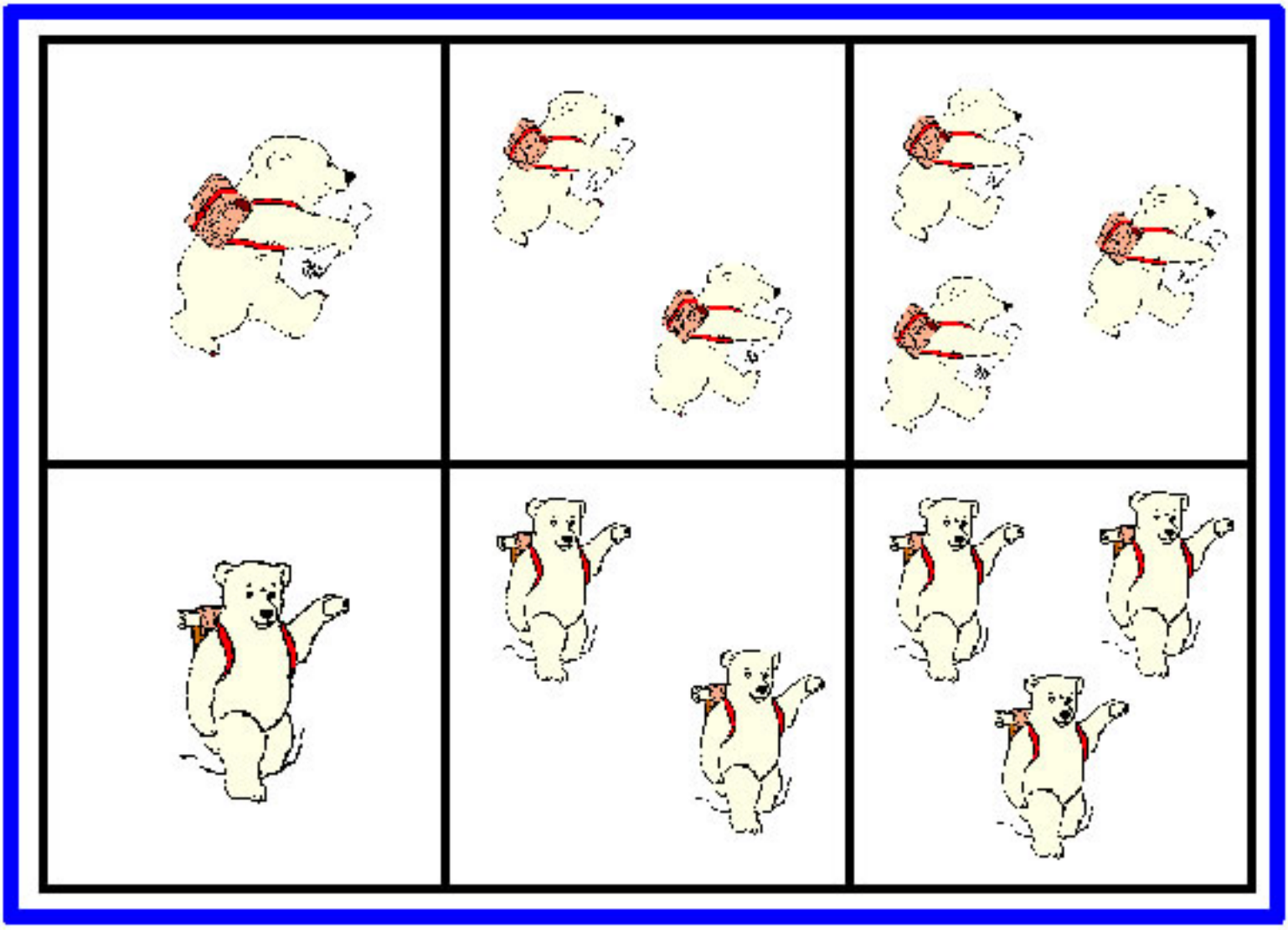








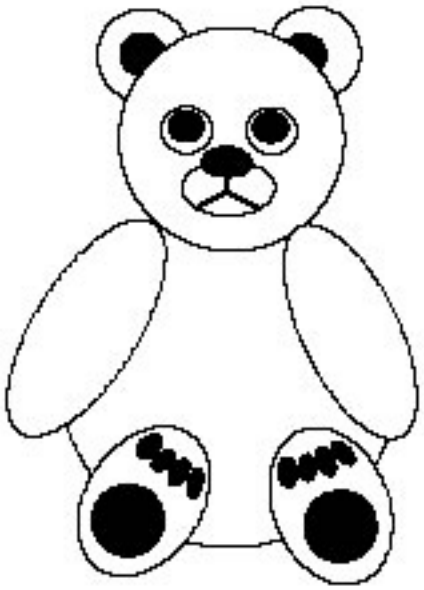




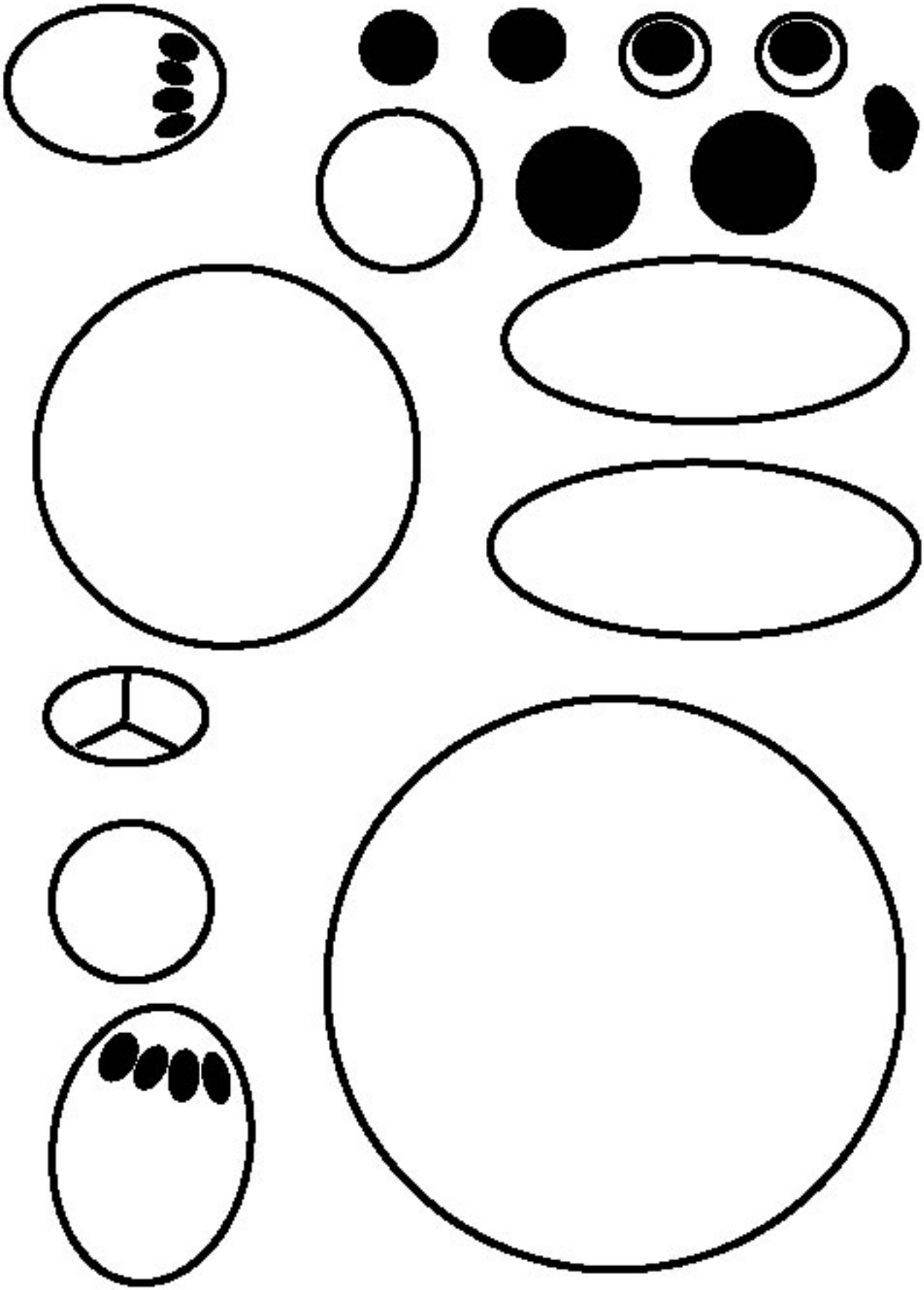
Date .....

Mon prénom .....

Formes et grandeurs / Domaine des objets
Objectifs: Adapter son geste à l'outil (ciseaux, colle), identifier les tâches à réaliser et déterminer leur ordre d'exécution, reproduire un assemblage d'objets de forme simples à partir d'un modèle.



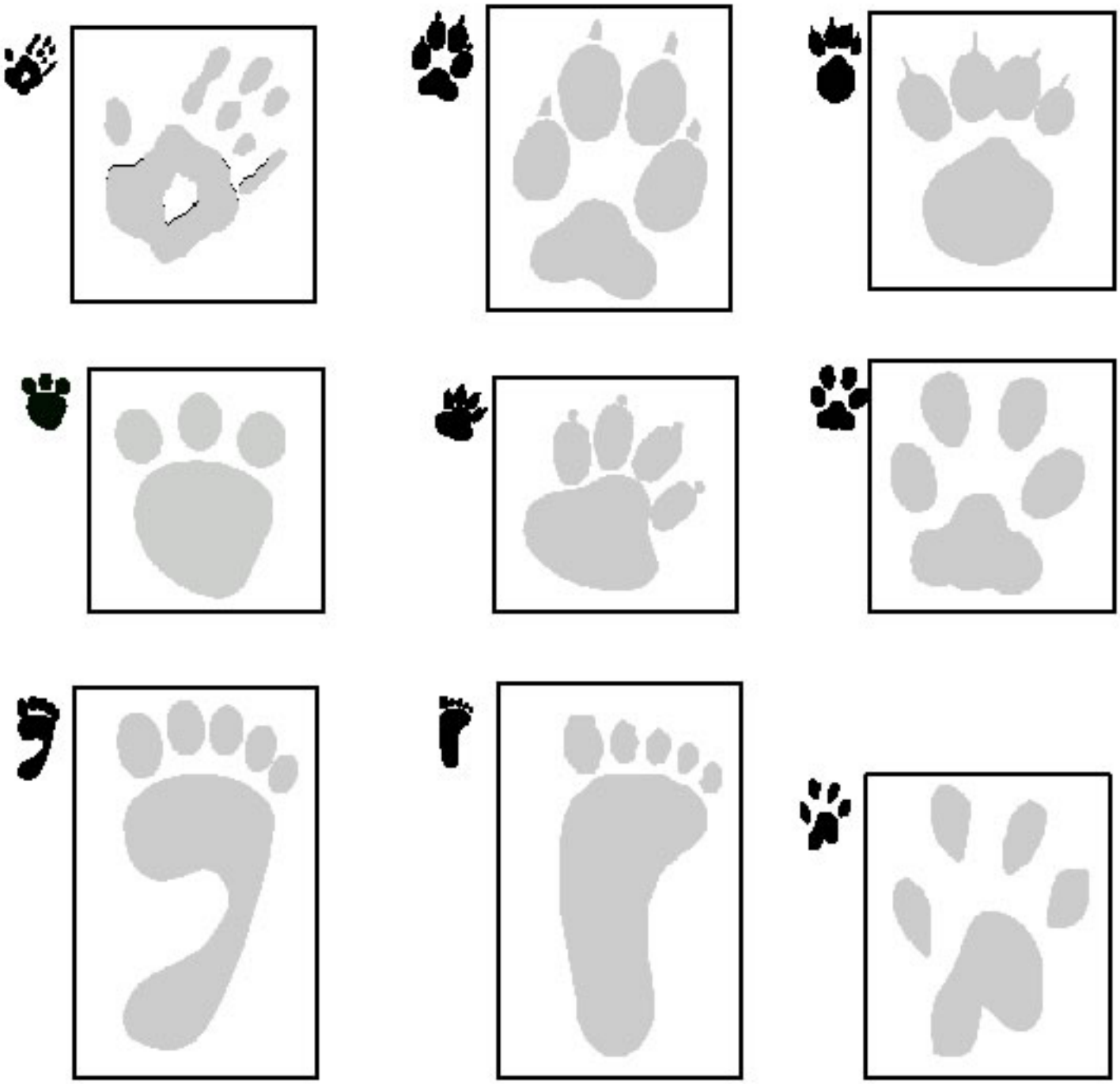
Dessins à découper pour l'exercice précedent.



Date .....

Mon prénom .....

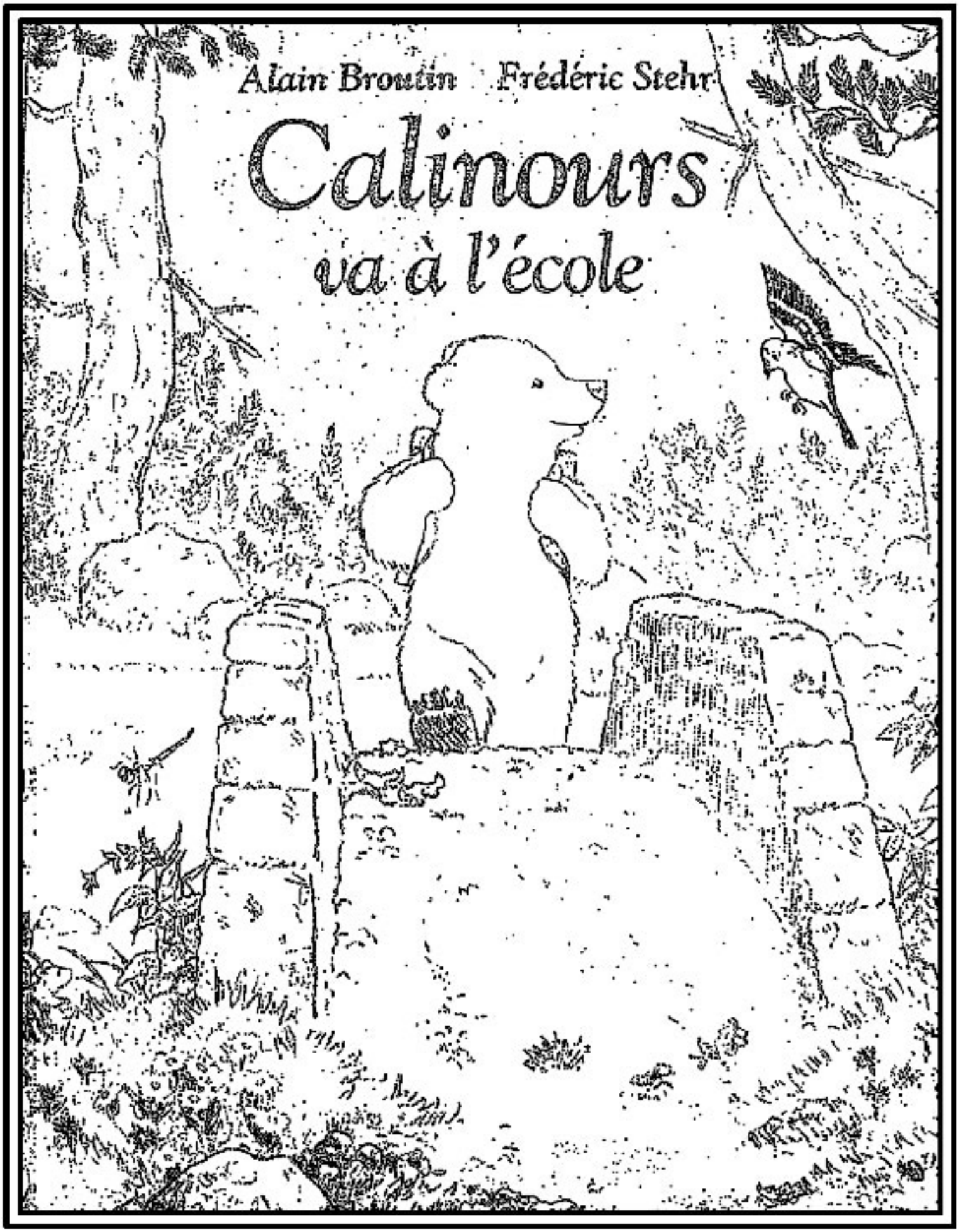
Prélecture
Objectifs: Affiner la perception, associer des images identiques.



Date .....

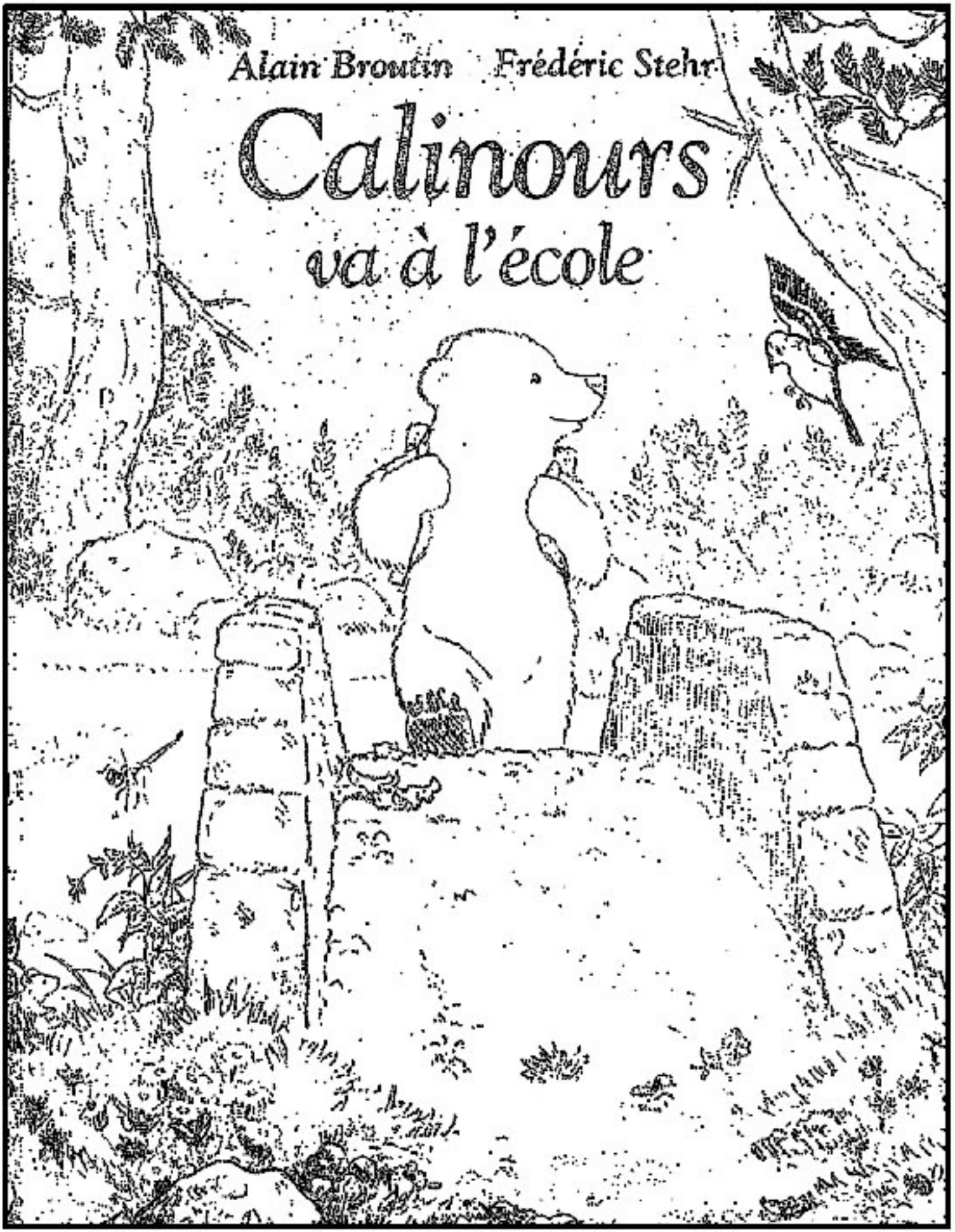
Mon prénom .....

Grandeurs et formes
Objectif: Réaliser un puzzle de piéces.



Alain Broutin Frédéric Stehr

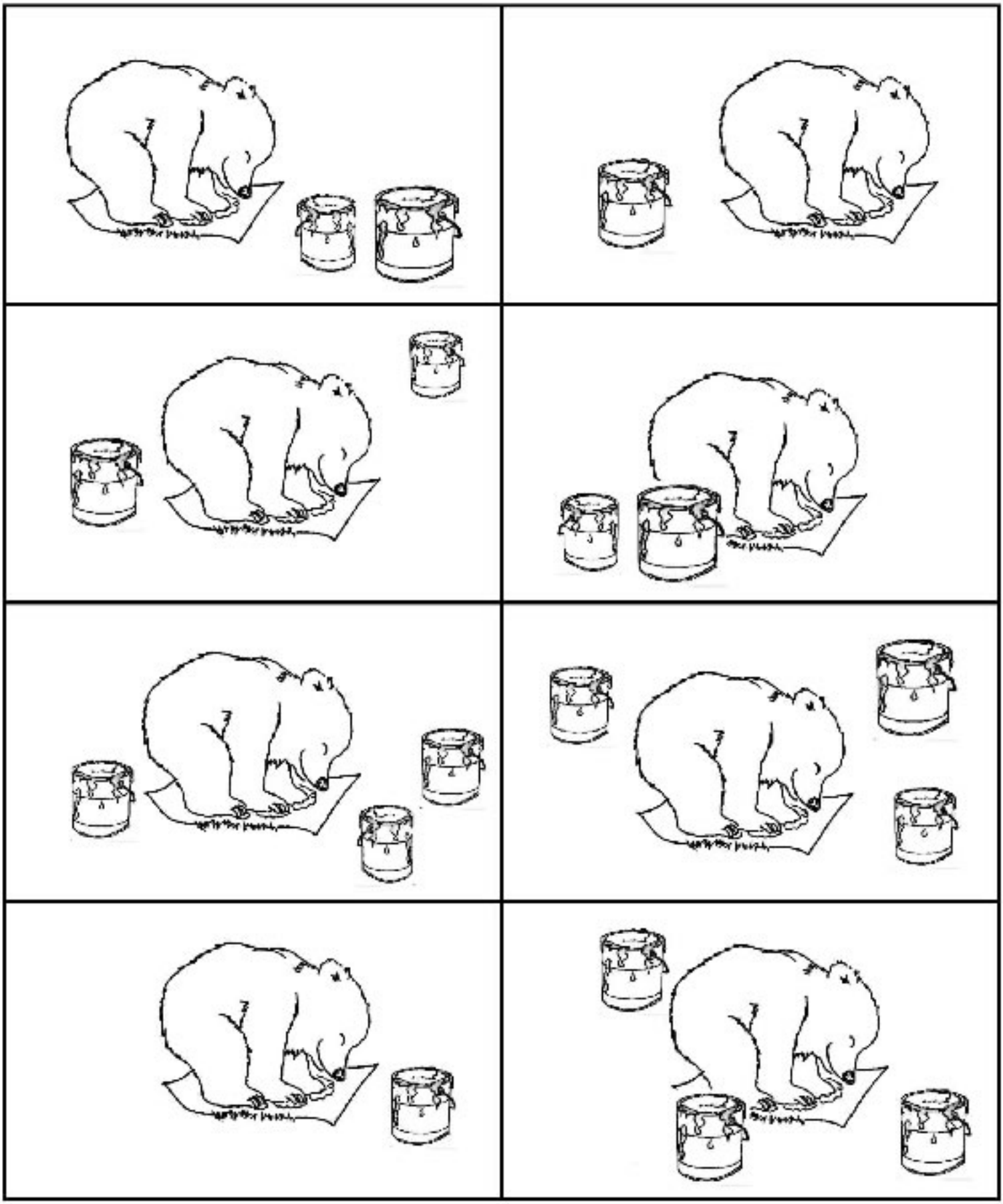
Calinours va à l'école



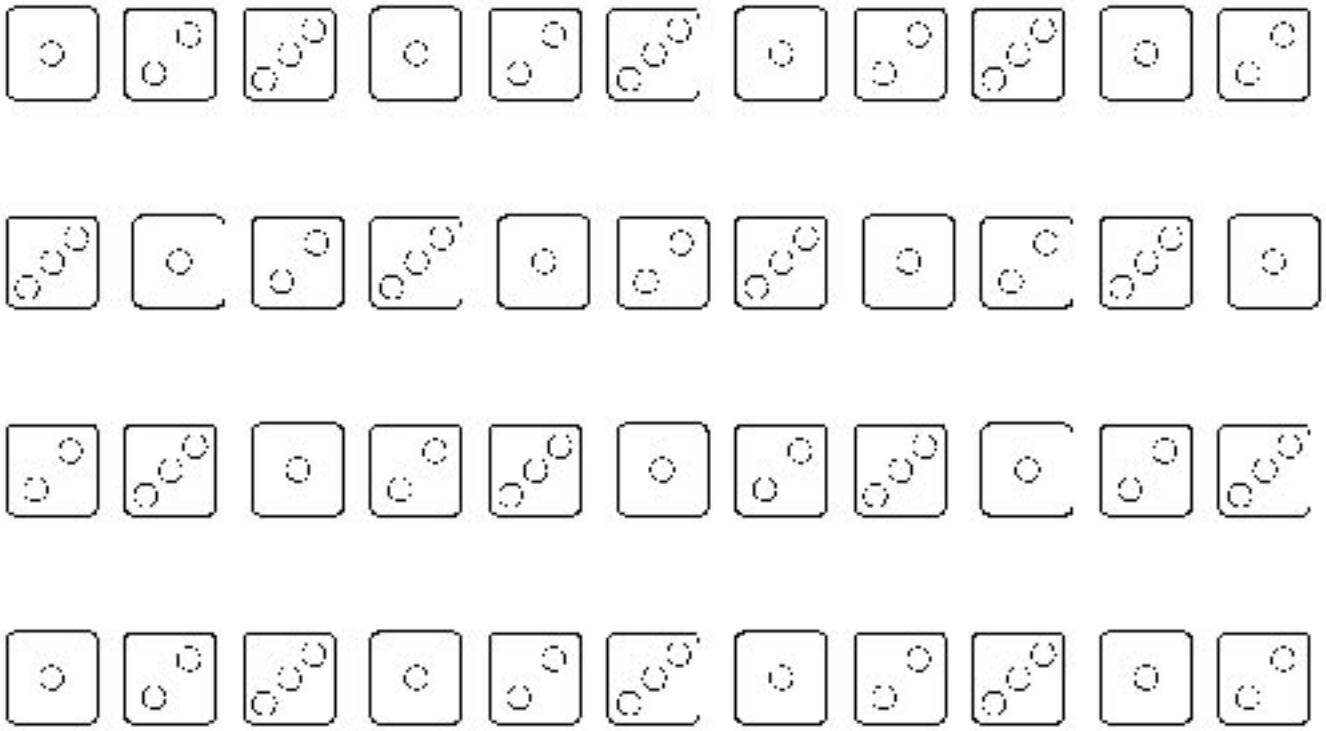
Date .....

Mon prénom .....

Numération
Objectifs: Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques, associer une quantité à une constellation de dé.
Consigne: Observe le nombre de pots autour de Calinours et colle le dé qui convient.



Dessins à découper pour l'exercice précedent.



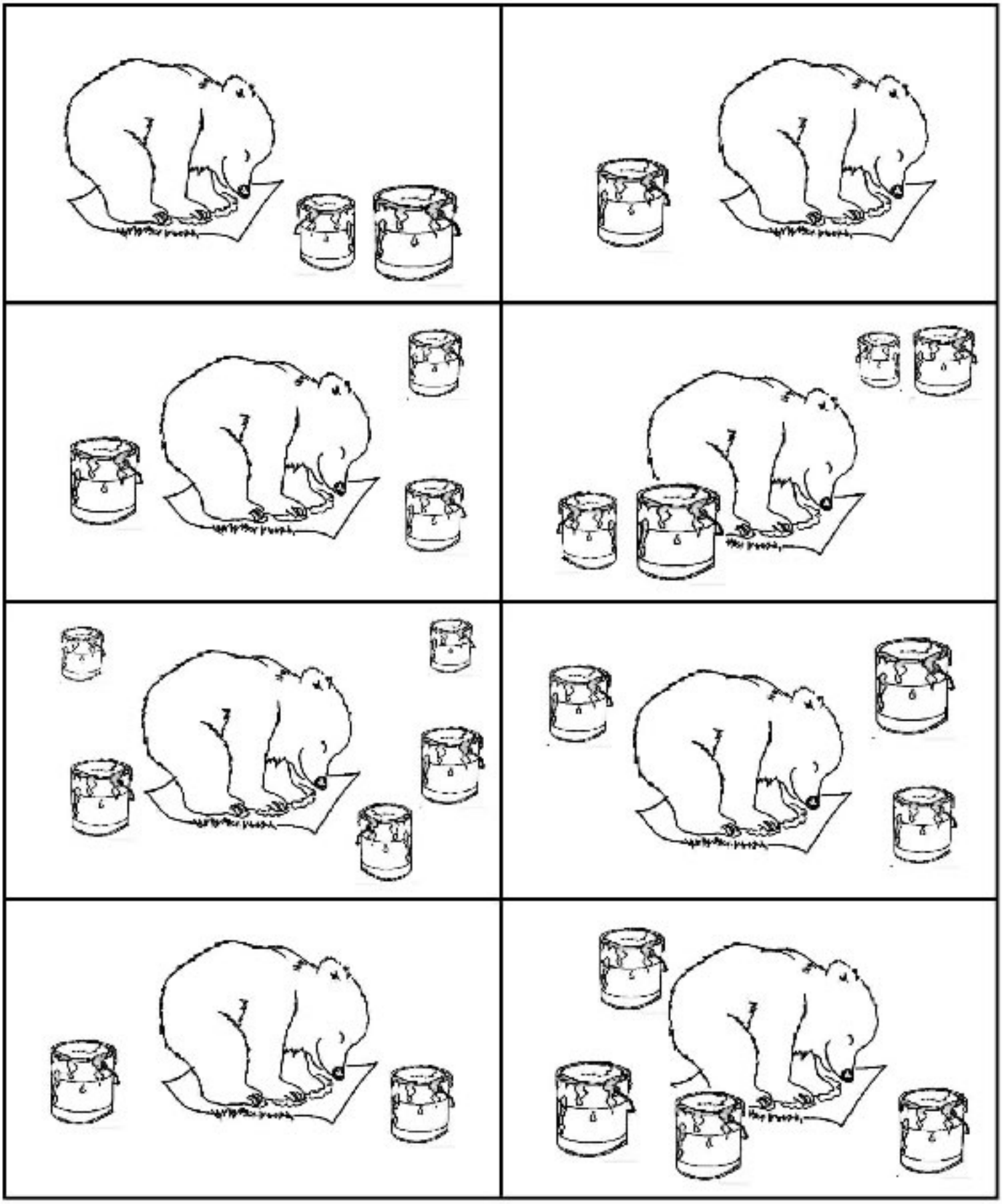
Date .....

Mon prénom .....

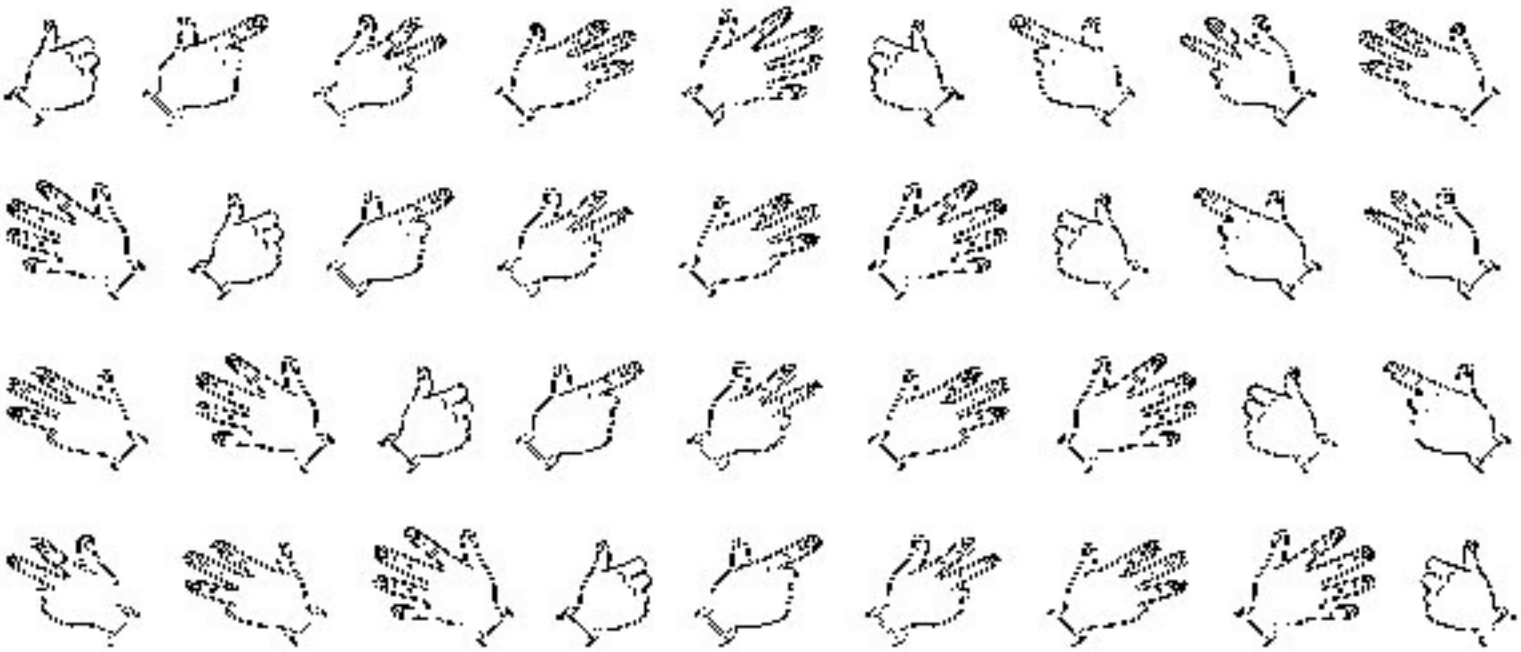
Numération

Objectifs: Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques, associer une quantité à une configuration de doigts.

Consigne: Observe le nombre de pots de peinture autour de chaque Calinours et colle la ou les main(s) qui convient(viennent) sur Calinours.



Dessins à découper pour l'exercice précedent.



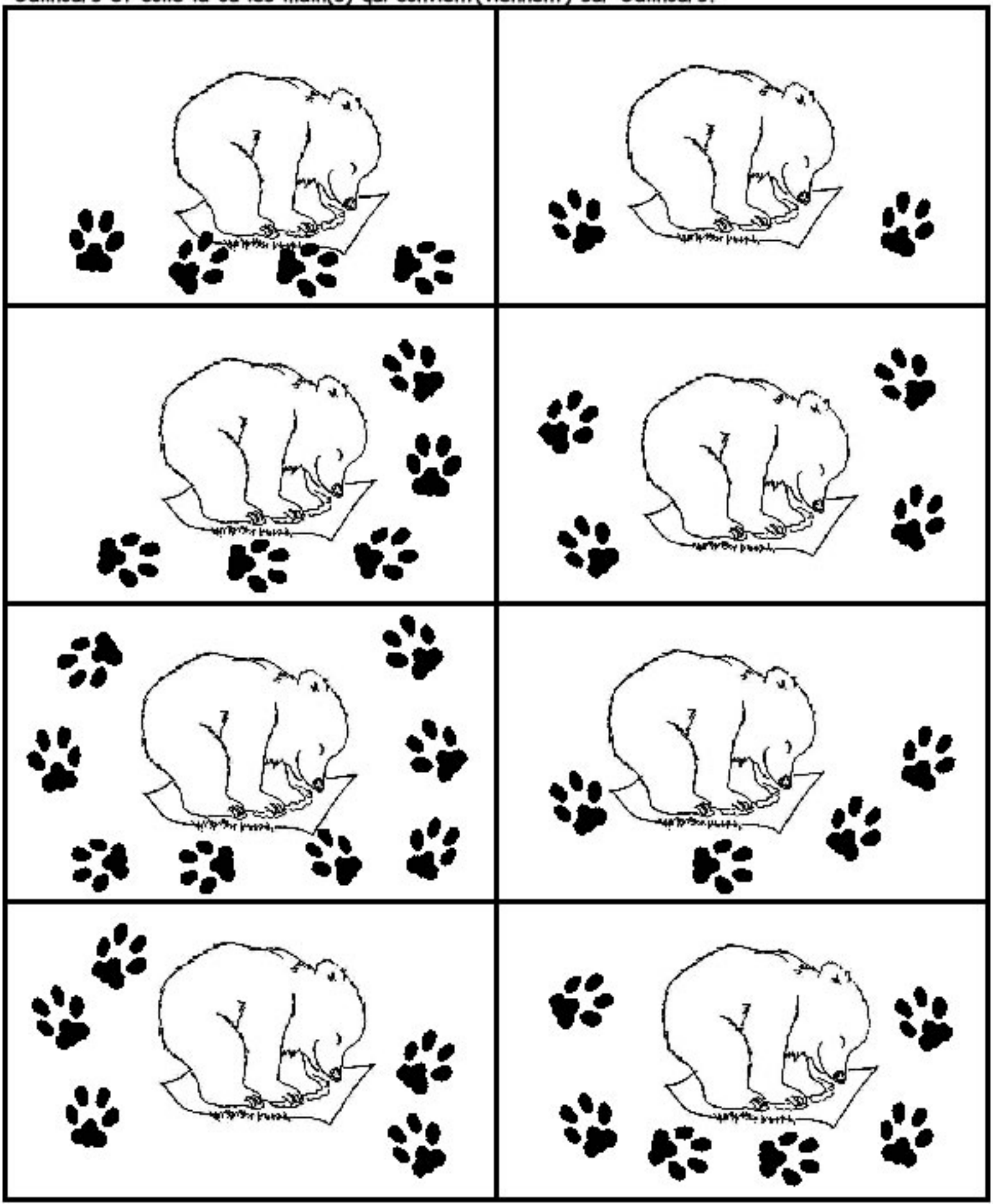
Date .....

Mon prénom .....

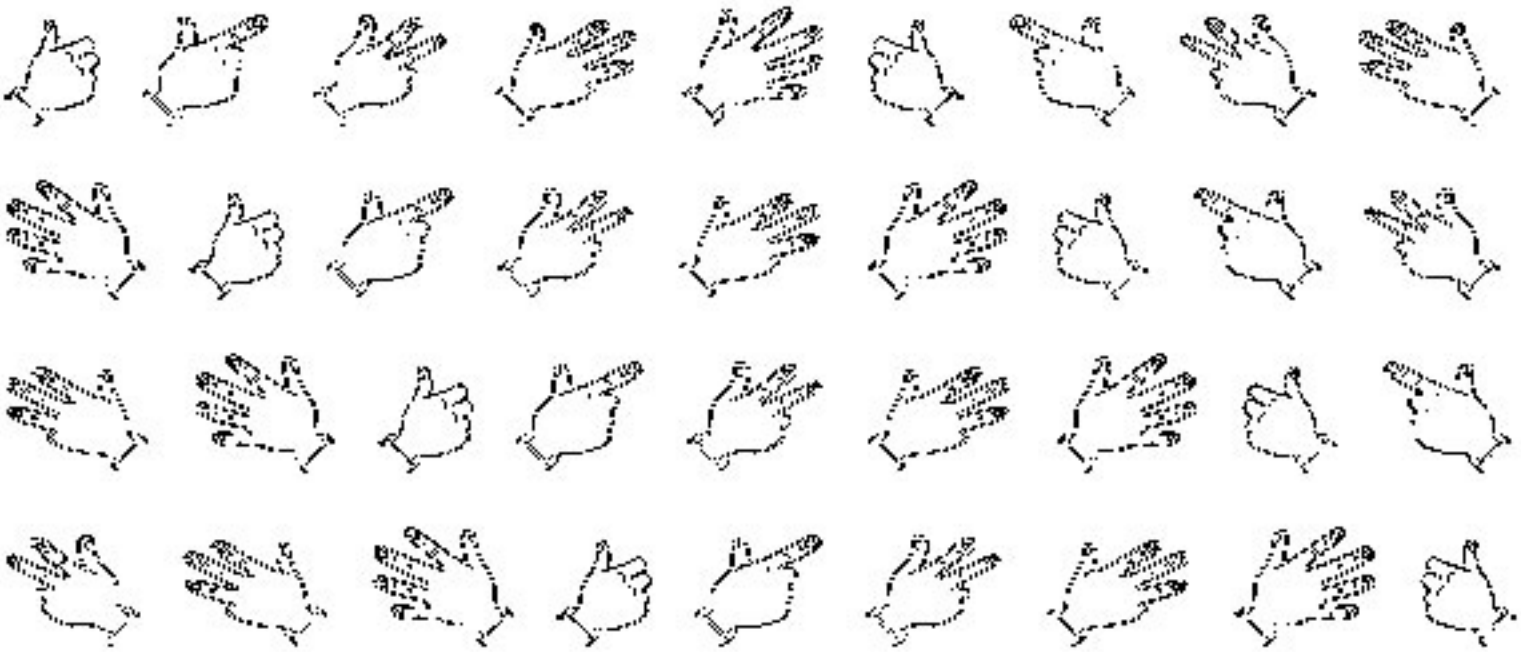
Numération

Objectifs: Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques, associer une quantité à une configuration de doigts.

Consigne: Observe le nombre de empreintes de peinture autour de Calinours et colle la ou les main(s) qui convient(viennent) sur Calinours.



Dessins à découper pour l'exercice précedent.



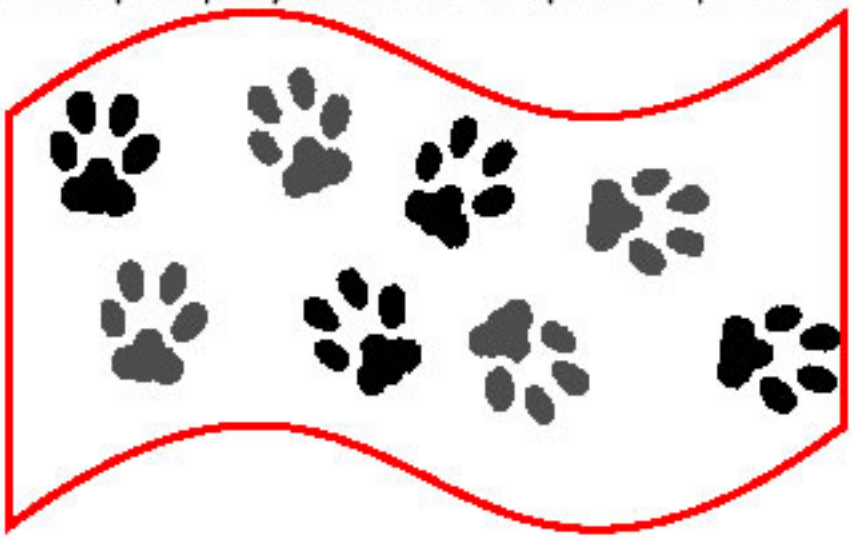
Date .....

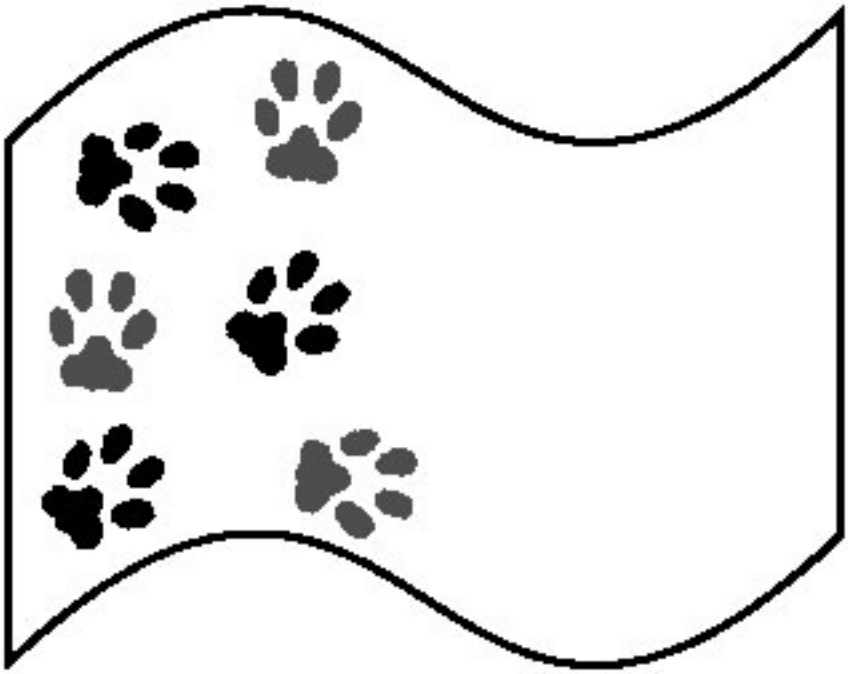
Mon prénom .....

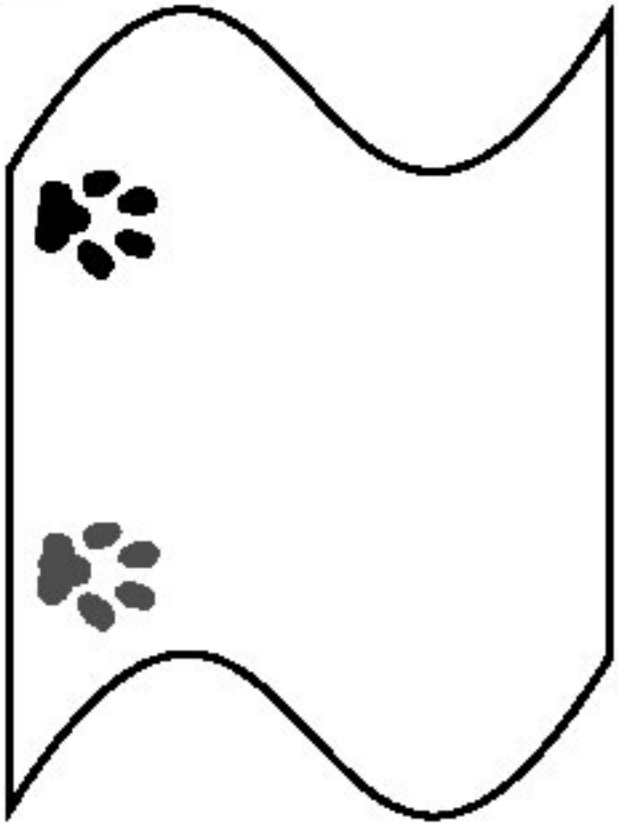
Numération

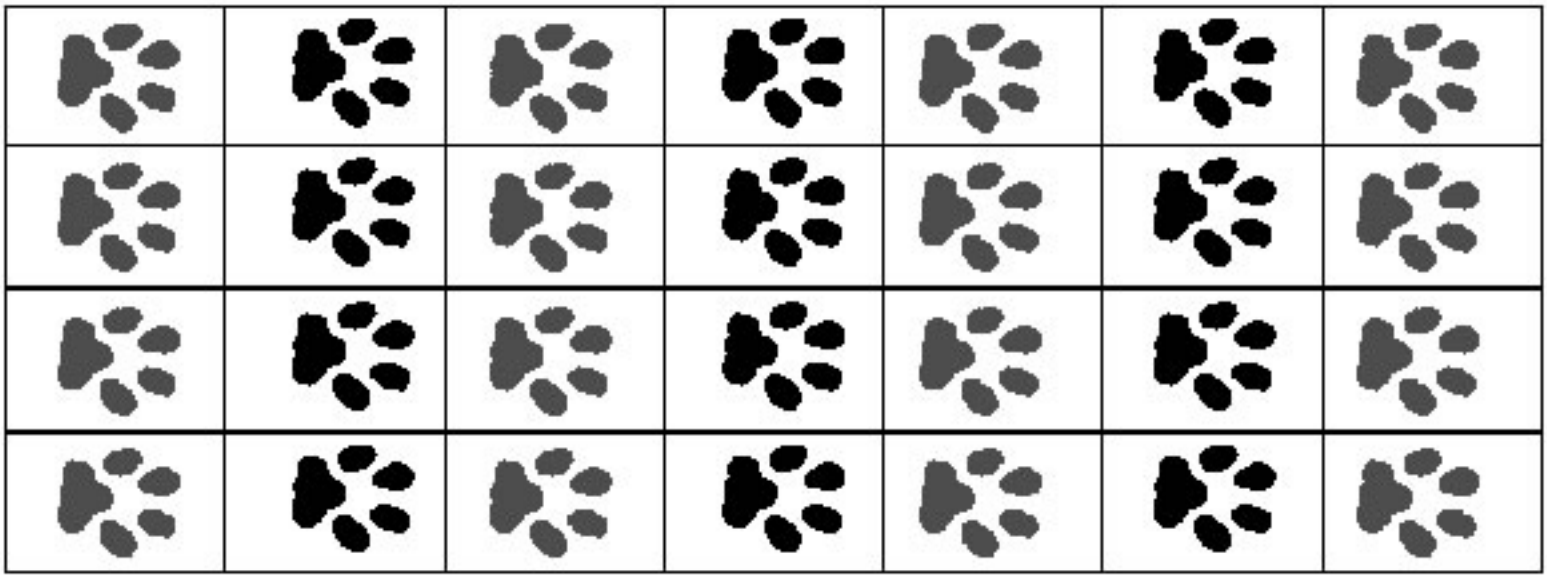
Objectif: Réaliser une colletion ayant le même nombre d'objets qu'une autre colletion.

Consigne: Observe le nombre d'empreintes sur le premier dessin puis complète les autres dessins pour qu'il y ait autant d'empreintes que sur le premier.





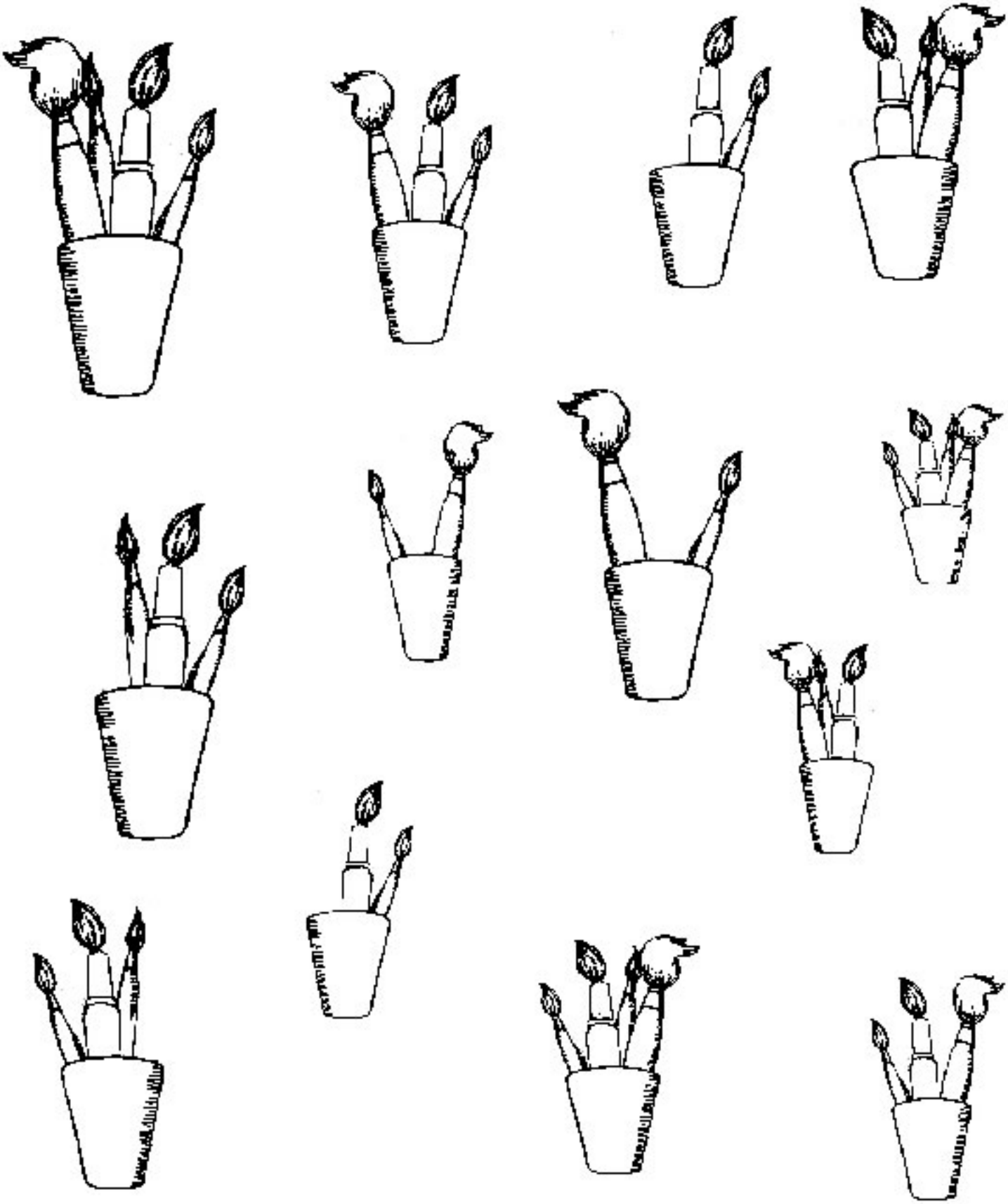




Date .....

Mon prénom .....

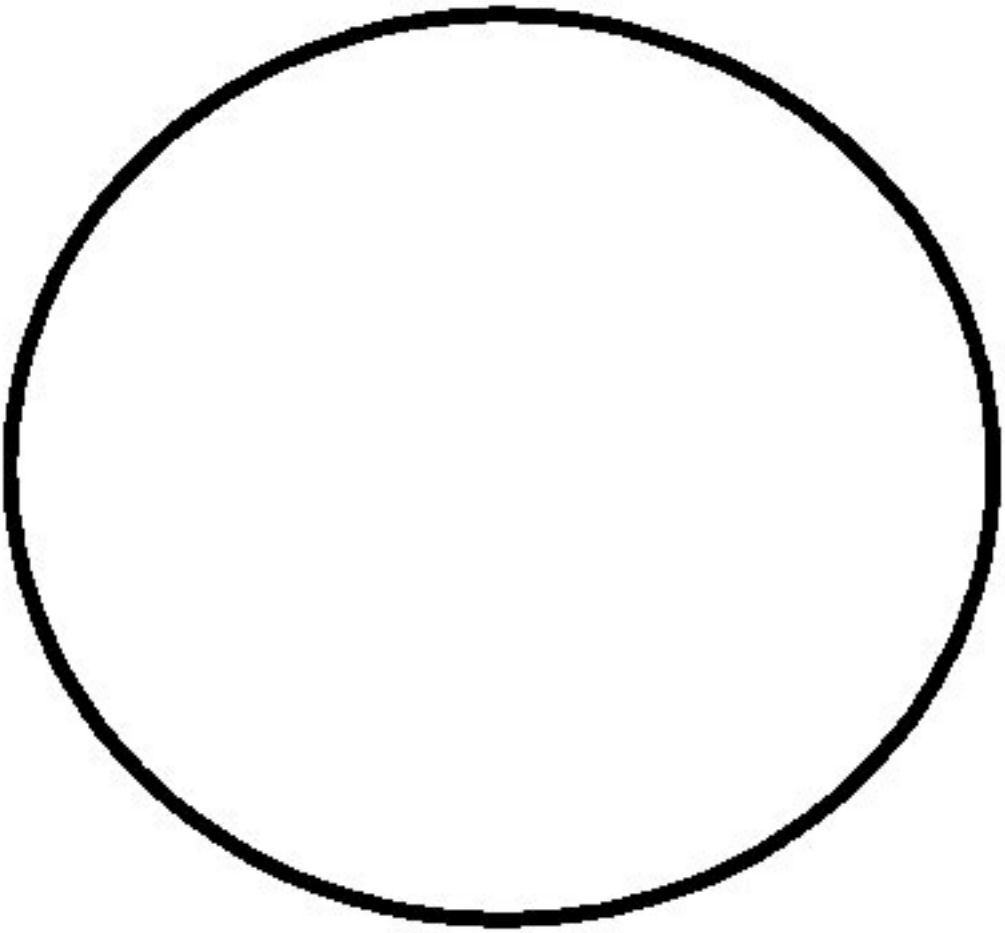
Numération
Objectif: Reconnaître globalment et exprimer des très petites quantités (de un à trois ou quatre).
Consigne: Entoure en rouge les pots qui contiennent deux pinceaux, en bleu ceux qui en contiennent 3 et en vert ceux qui en contiennent 4.

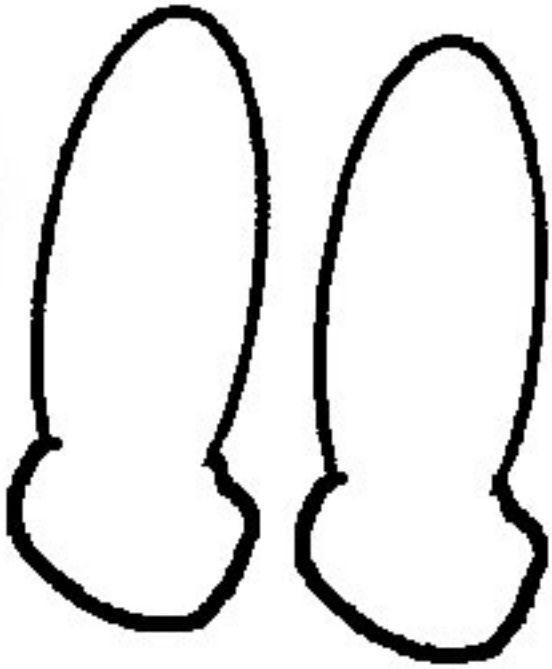


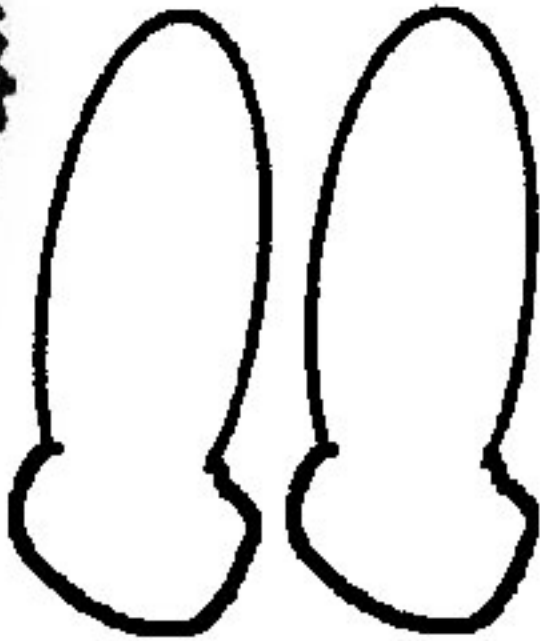
Date .....

Mon prénom .....

Découverte du monde
Objectifs: Reconnaître et nommer les différentes parties du corps du personnage, reconstituer le personnage.



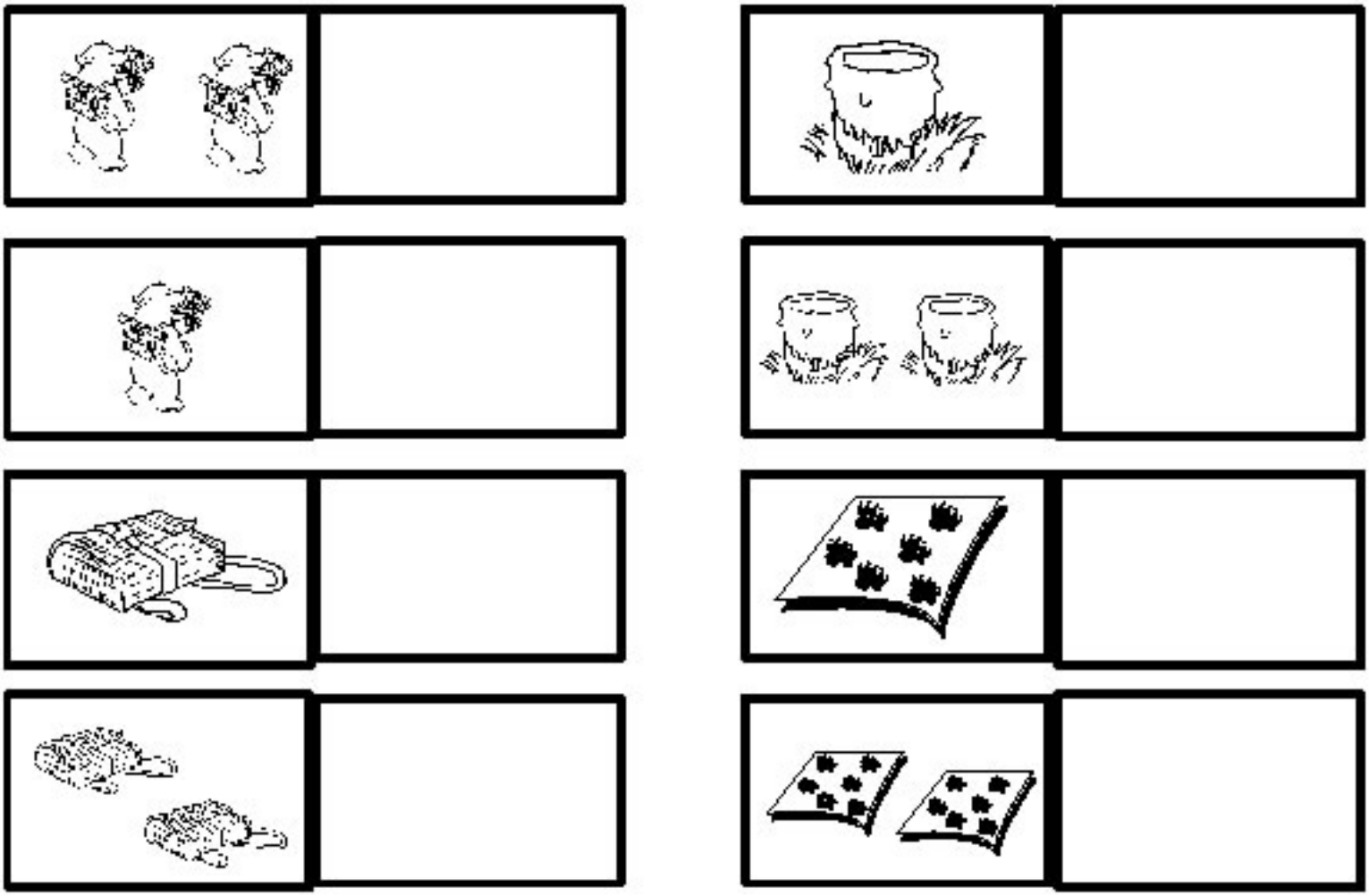


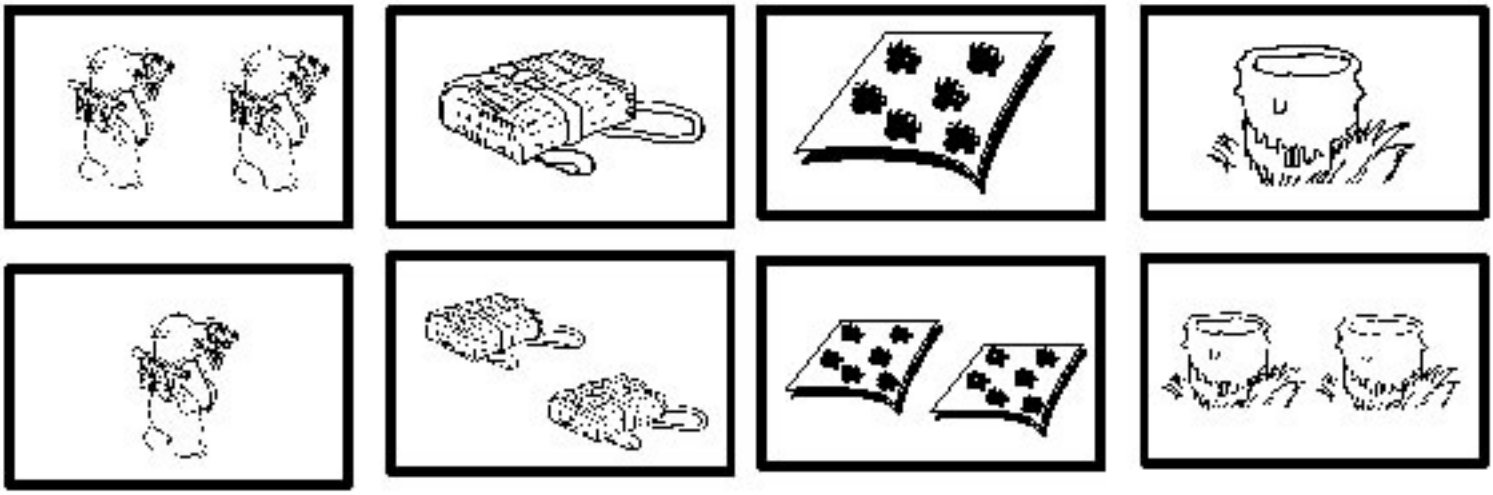


Date .....

Mon prénom .....

Quantités e Nombres
Objectifs: Associer des quantités identiques, reconnaître d'emblée des petites quantités (1 et 2)



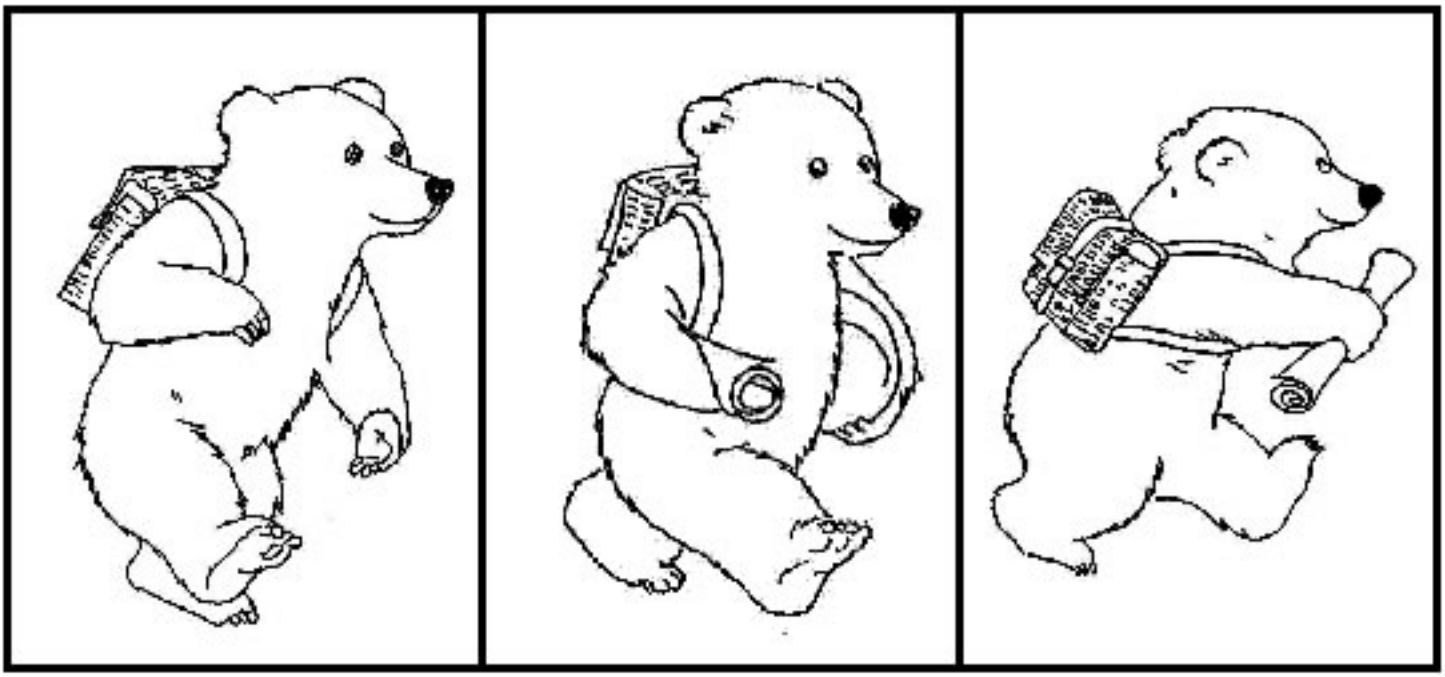


Date .....

Mon prénom .....

Structuration du temps
Objectifs: Situer des èvénements les uns par rapport aux autres avec un supporte visuel, remettre des images dans l'ordre chronologique.

1	2	3

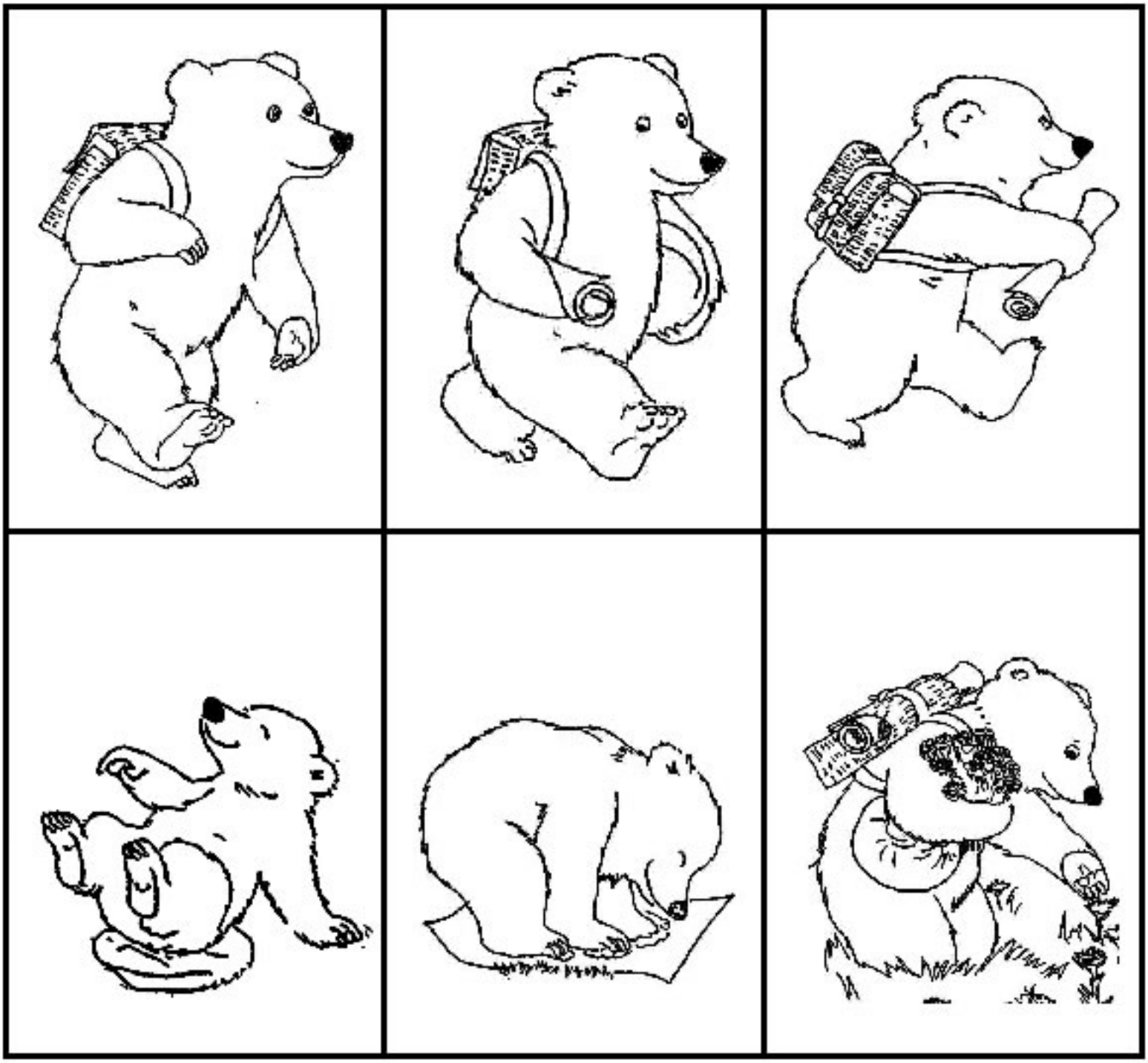


Date .....

Mon prénom .....

Structuration du temps
Objectifs: Situer des èvénements les uns par rapport aux autres avec un supporte visuel, remettre des images dans l'ordre chronologique.

1	2	3
4	5	6



Dessins à découper pour l'exercice précedent.

Date .....

Mon prénom .....

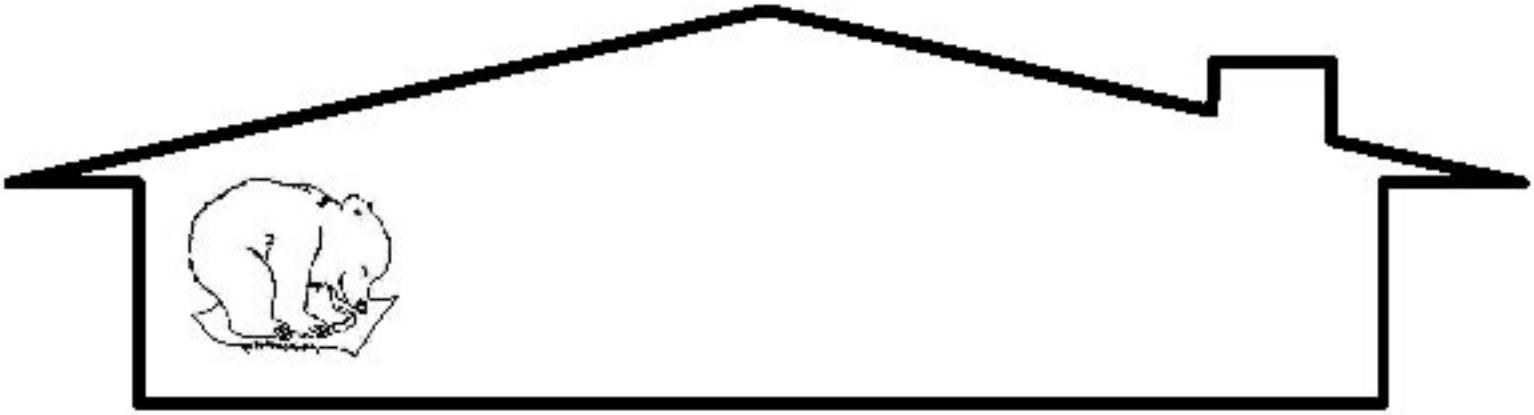
Grandeurs et formes
Objectifs: Percevoir des similitudes et des differences, lire un tableau à double entrée, compléter un tableau à double entrée,
Consigne: Observe chaque Calinours et fais une croix dans la bonne case s'il possède l'objet correspondant.

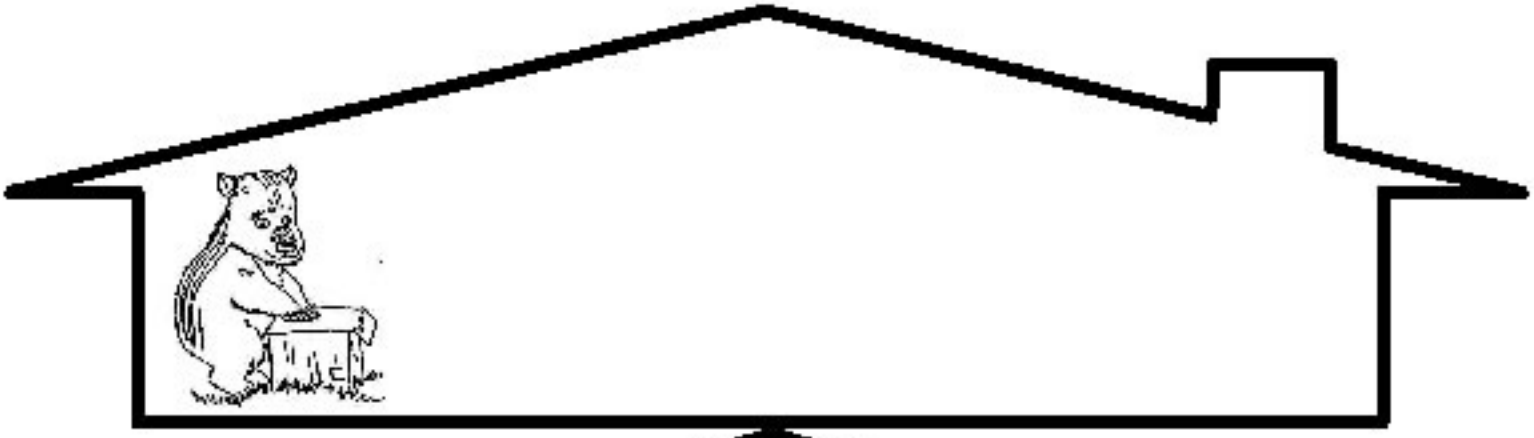
Date .....

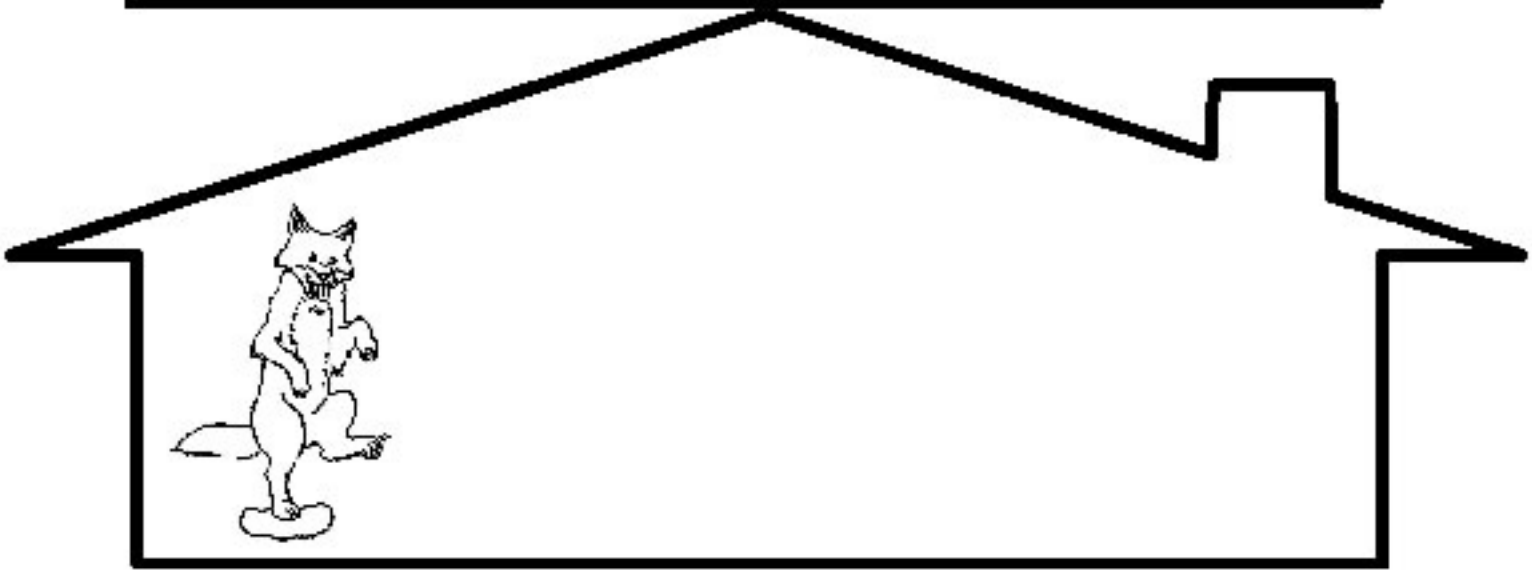
Mon prénom ✎ .....

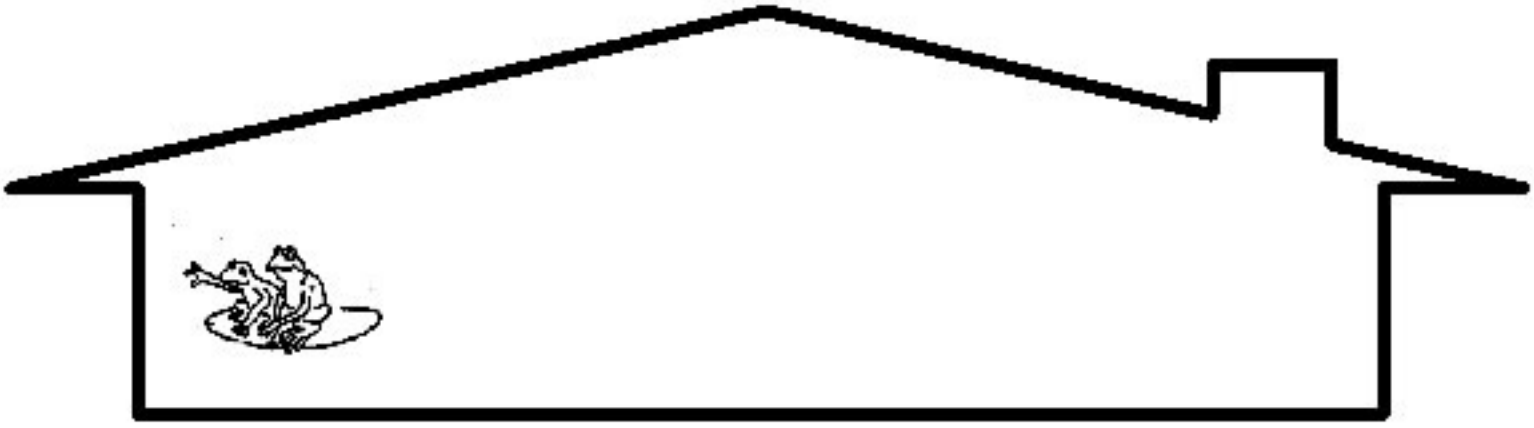
Grandeurs et formes
Objectifs: Percevoir des similitudes et des differences,associer des images identiques, trier des images.

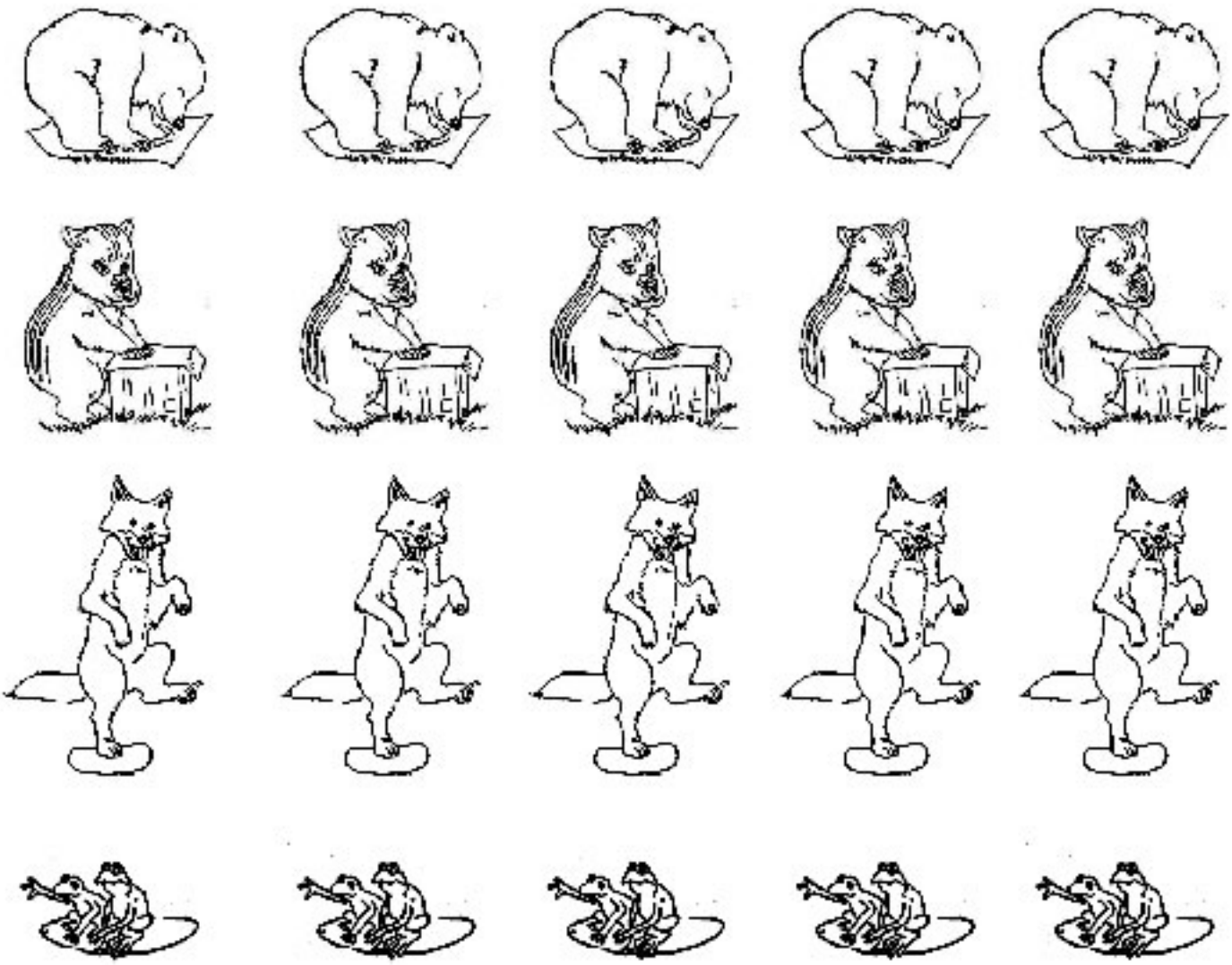
☺ 😐 ☹











Dessins à découper pour l'exercice précedent.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Conscience phonique
Objectifs: Percevoir le son "ca" dans en debut de mot.
Consigne: Retrouve et entoure tous les mots ou tu entends "ca".

☺ 😐 ☹

CALINOURS - PAPILLON - CASSEROLE - CASSETE - CRAYON - CARTES - CANARD - NID - MAÎTRESSE - CARTABLE- CANAPÉ - RASOIR - SANGLIER - PANIER - RENARD - PARAPLUIE - PEINTURE - CAFETIÈRE - COCHON - CAHIER - LAPIN

CALINOURS

Date .....

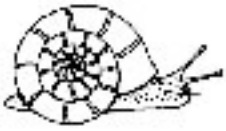
Mon prénom ✎ .....

Lecture
Objectifs: Lire "ca" et être capable de l'isoler dans un mot, connaître le nom des lettres c et a, proposer une écriture alphabétique pour un mot simple en empruntant des fragments de mots au répertoire des mots affichés dans la classe.

☺ 😐 ☹

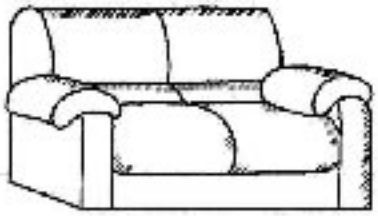
Consigne: Repasse ca chaque foi que tu le vois.

Calinours



escargot

cassette



canapé

cartable

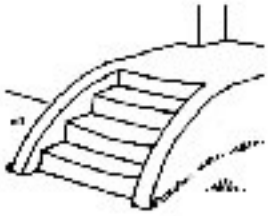
médicament

escabeau

cafetière

cahier

casserole



escalier

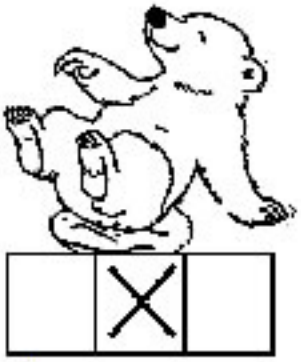
harmonica

Date .....

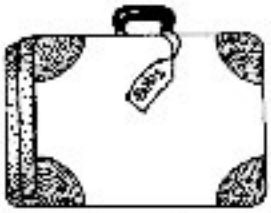
Mon prénom .....

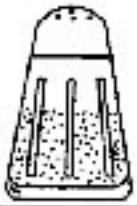
Conscience phonique
Objectifs: Percevoir le son "li" dans un mot.
Consigne: Découpe les mots suivant en syllabes et fais une croix à l'endroit où tu entends "li".

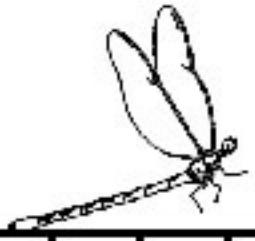
CALINOURS - PÉLICAN- SANGLIER - PISSENLIT - LIVRE - COLLIER - LION - LIT - VALISE - LIMECE - TULIPE - LIBÉLULE



Ca li nours







Date .....

Mon prénom ✎ .....

Lecture
Objectifs: Lire "li" et être capable de'l'isoler dans un mot, connaître le nom des lettres l et i, proposer une écriture alphabétique pour un mot simple en empruntant des fragments de mots au répertoire des mots affichés dans la classe.

☺ 😐 ☹

Consigne: Repasse li chaque fois que tu le vois.

Calinours

pélican

sanglier

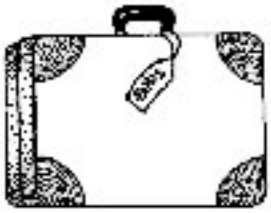
pissenlit

livre

collier

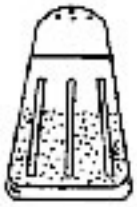
lion

lit


valise

limace

tulipes


salière

hélicoptère

libellule

Date .....

Mon prénom .....

Conscience phonique
Objectifs: Rythmer un texte en scandant les sylabes orales.
Consigne: Découpe les mots suivant en syllabes et fais une croix pour chaque syllabe prononcée.

Calinours

sanglier

renard

souris

peinture

maîtresse

oiseaux

perdrix

grenouille

Date .....

Mon prénom .....

Lecture

Objectifs: Mémoriser un capital de mots outils, reconnaître la, le, l'

le la l' crayon	le la l' pinceau	le la l' pâte à modeler
le la l' souris	le la l' peinture	le la l' maîtresse
le la l' oiseau	le la l' perdrix	le la l' grenouille
le la l' ours	le la l' sanglier	le la l' renard

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Lecture
Objectifs: Favoriser la reconnaissance et la mémorisation d'un capital de mot, retrouver un mot parmi d'autres en s'aidant d'un dictionnaire.

☺ 😐 ☹

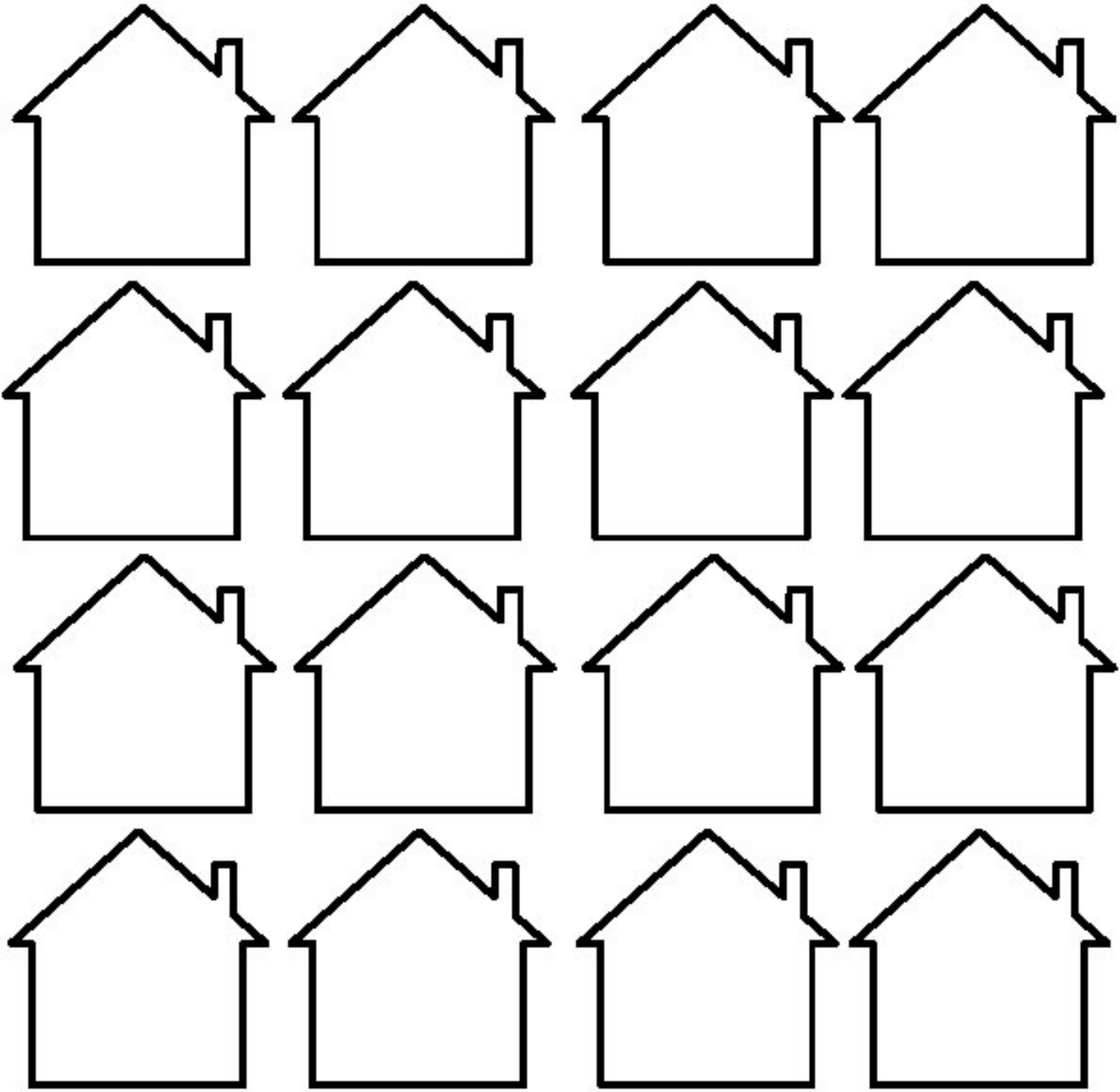
Consigne: Retrouve les mots Calinours sanglier renard oiseaux grenouille maîtresse école

"Bonjour! C'est moi, Calinours.Je vais à l'école."
Voici monsieur Sanglier:"Ohé ! Calinours!"
dit-il."Viens jouer avec moi."
Tiens! Voilà monsieur Renard."Ohé ! Calinours!"
dit-il."Viens jouer avec moi."
"Au revoir", dit Calinours, " je cours vite à l'école: je suis en retard."
Les oiseaux le suivent et chantent: "Ohé! Calinours! Va vite te baigner."
Madame grenouille et monsieur Crapaud disent:" Calinours! Viens avec nous!"
Avant de partir, Calinours cueille un joli bouquet pour offrir à sa maîtresse.
Enfin, il arrive à l'école.L'école est finie, tous les élèves sont partis.

Date .....

Mon prénom .....

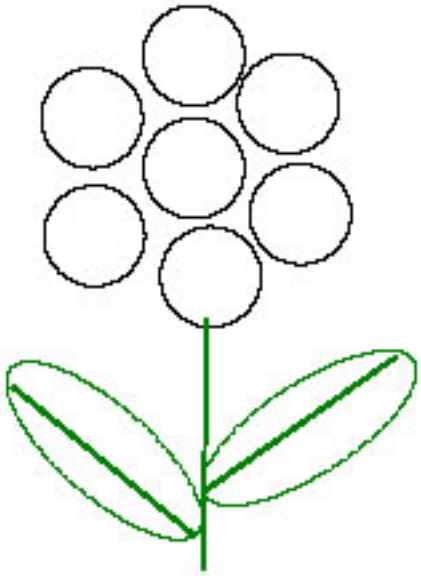
Motricité fine
Objectifs: Développer la motricité fine, utiliser la techinique du collage.
Consigne: Colle les personnages à l'intérieur des maisons.

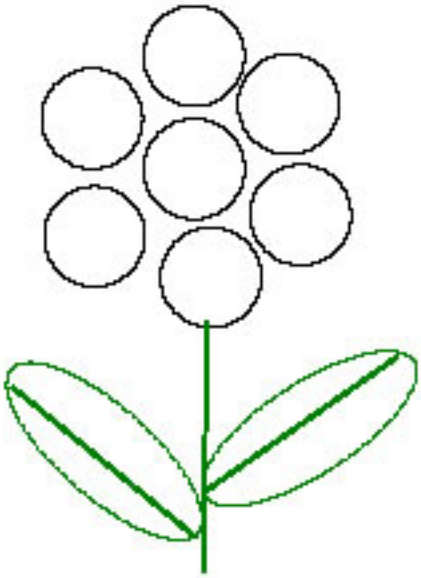


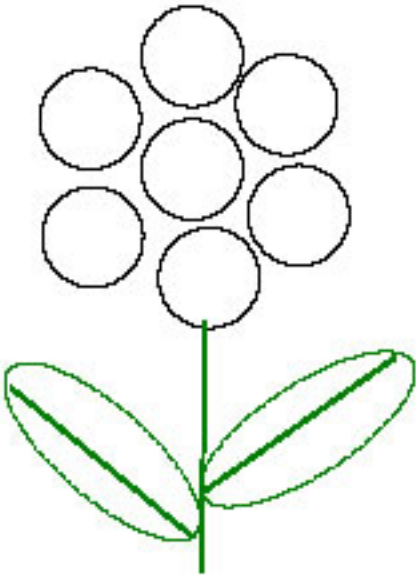
Date .....

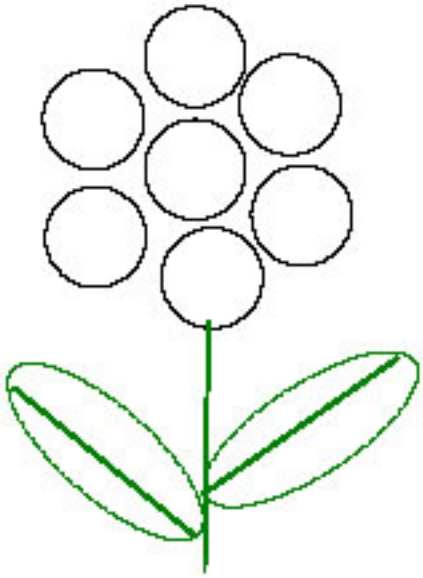
Mon prénom .....

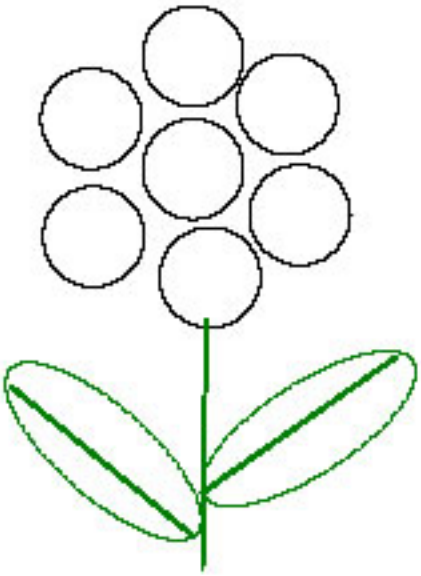
Motricité fine
Objectifs: Coller des gommetes avec précision sur des cercles.
Consigne: Colle des gommetes sur les ronds pour que les fleurs de Calinours scient plus jolies.

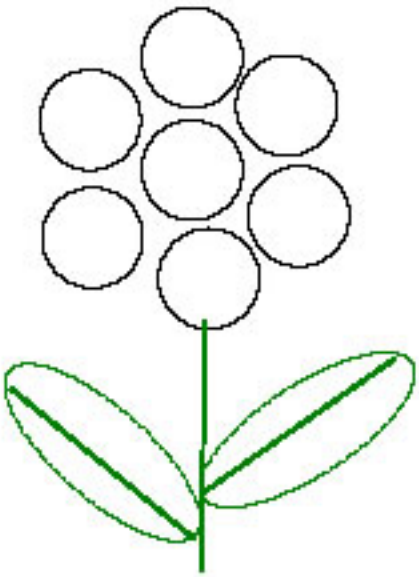


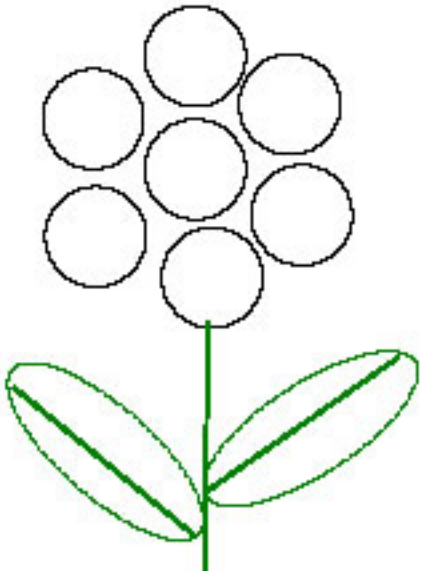








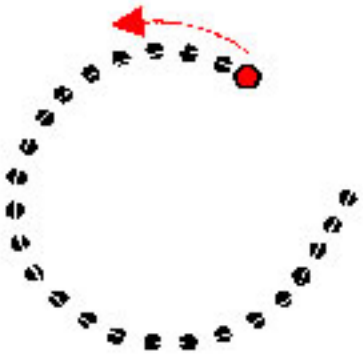


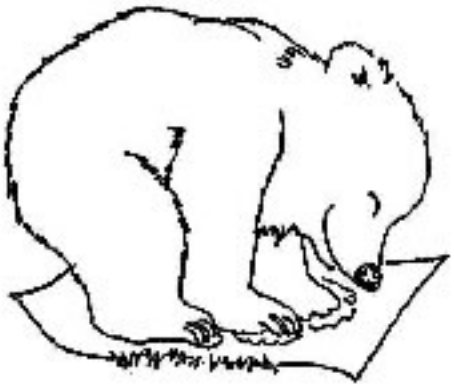


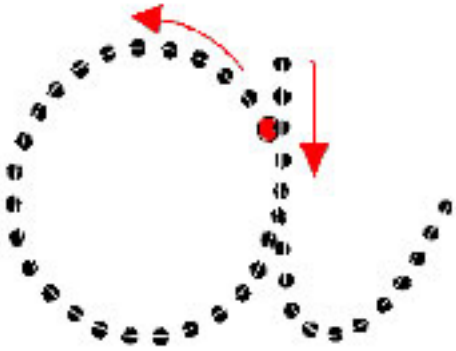
Date .....

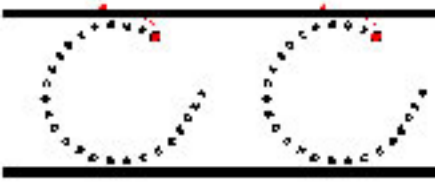
Mon prénom .....

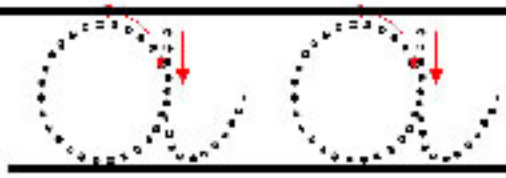
Ecriture
Objectif: Copier des mots en capitales d'imprimerie et en curive avec ou sans l'aide d'enseignant.

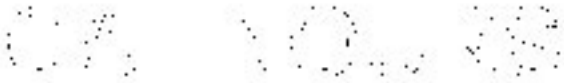










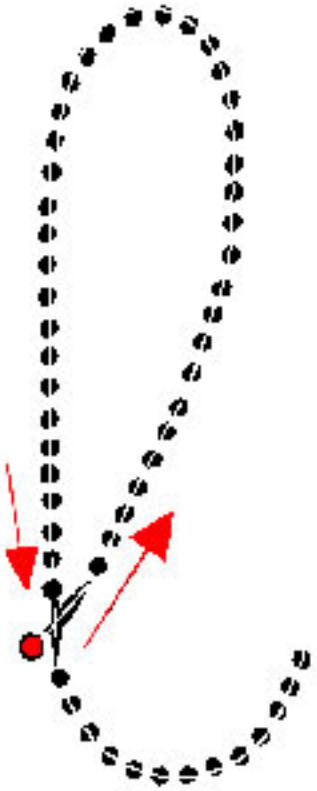


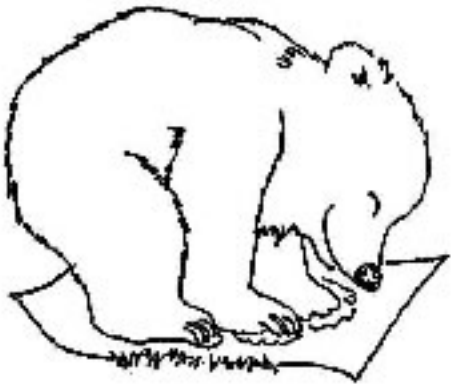
calinours

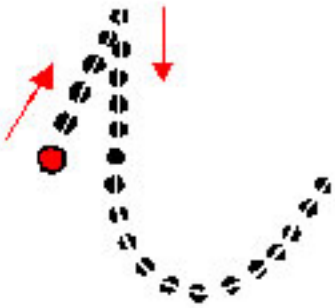
Date .....

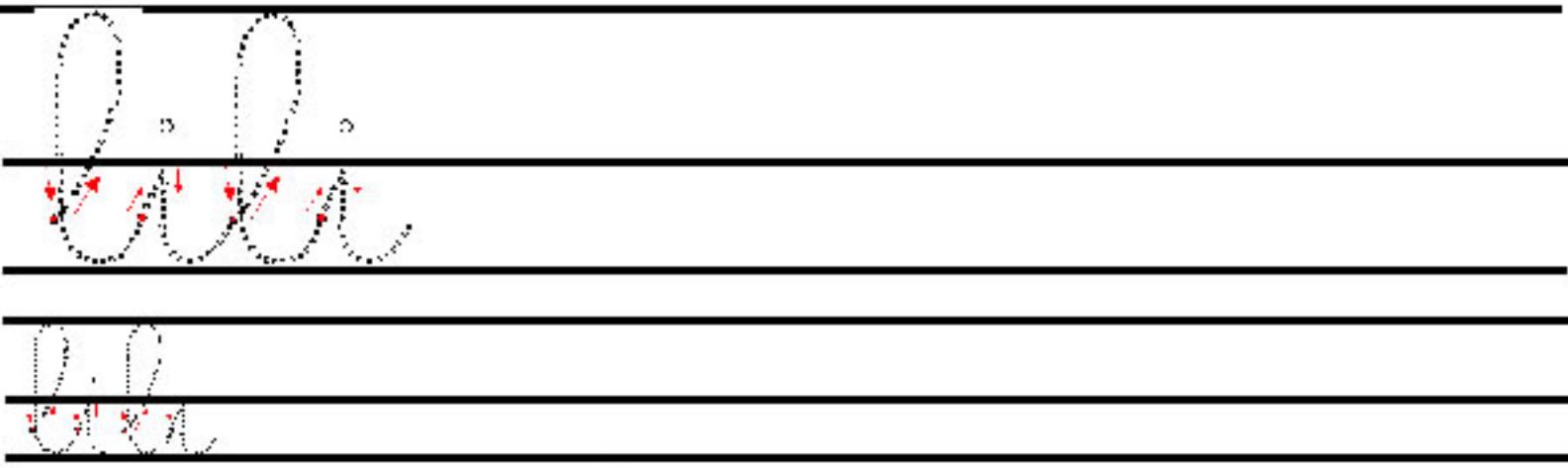
Mon prénom .....

Ecriture
Objectif: Copier des mots en capitales d'imprimerie et en cursive avec ou sans l'aide d'enseignant.







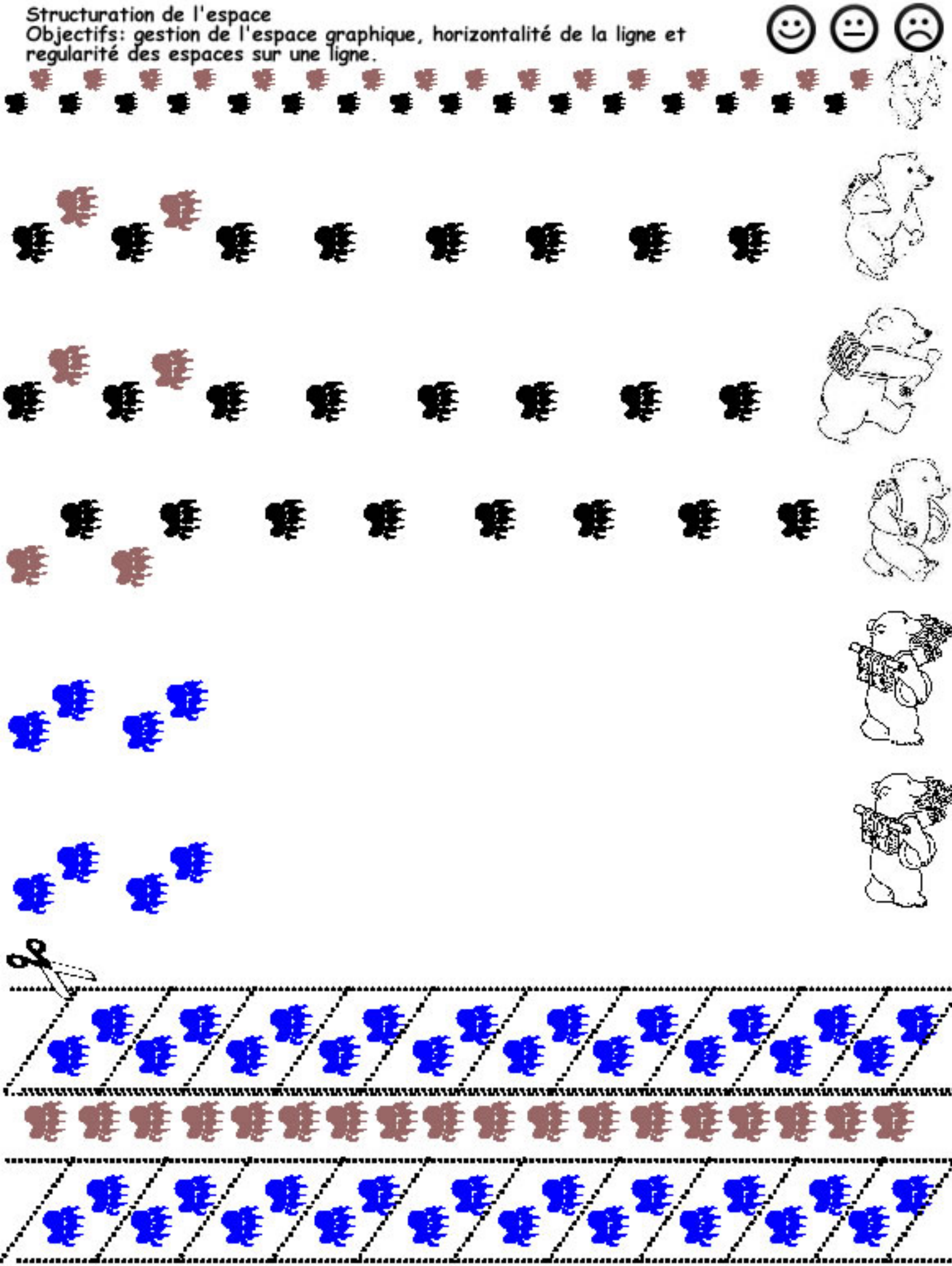


calinours

Date .....

Mon prénom .....

Structuration de l'espace
Objectifs: gestion de l'espace graphique, horizontalité de la ligne et regularité des espaces sur une ligne.



Date .....

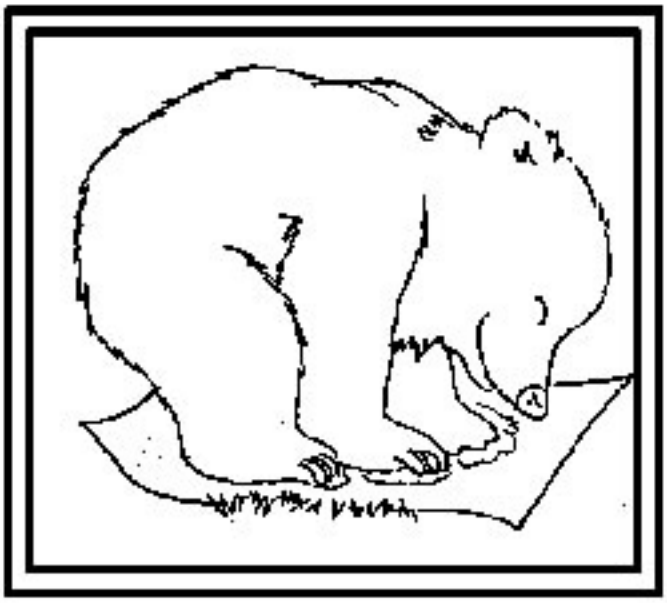
Mon prénom .....

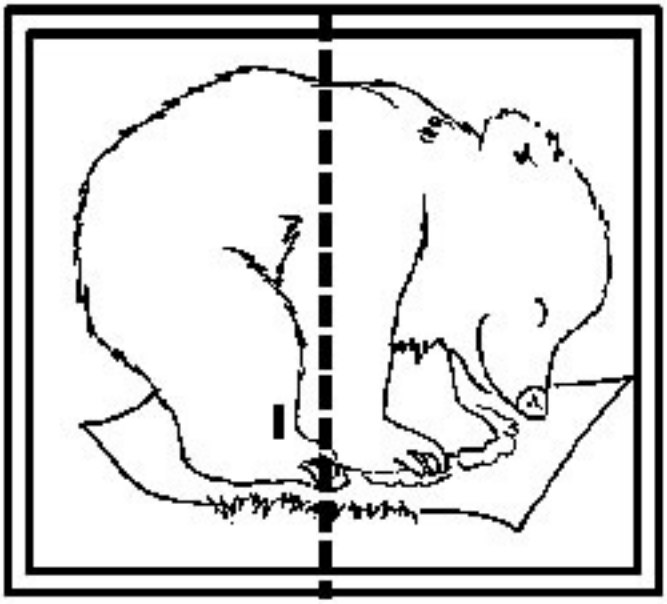
Formes et grandeurs / Structuration de l'espace
Objectif: Situer les objets les uns par rapport aux autres sur un plan linéaire.
Consigne: Observe les illustrations sur la ligne en pointilée et replace dans le même ordre les images (découpées en bas de la page) sur la ligne en dessous.

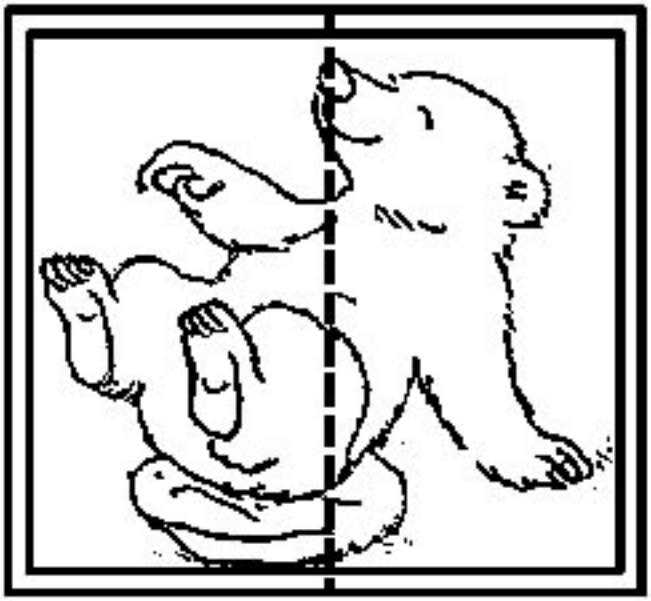
Date .....

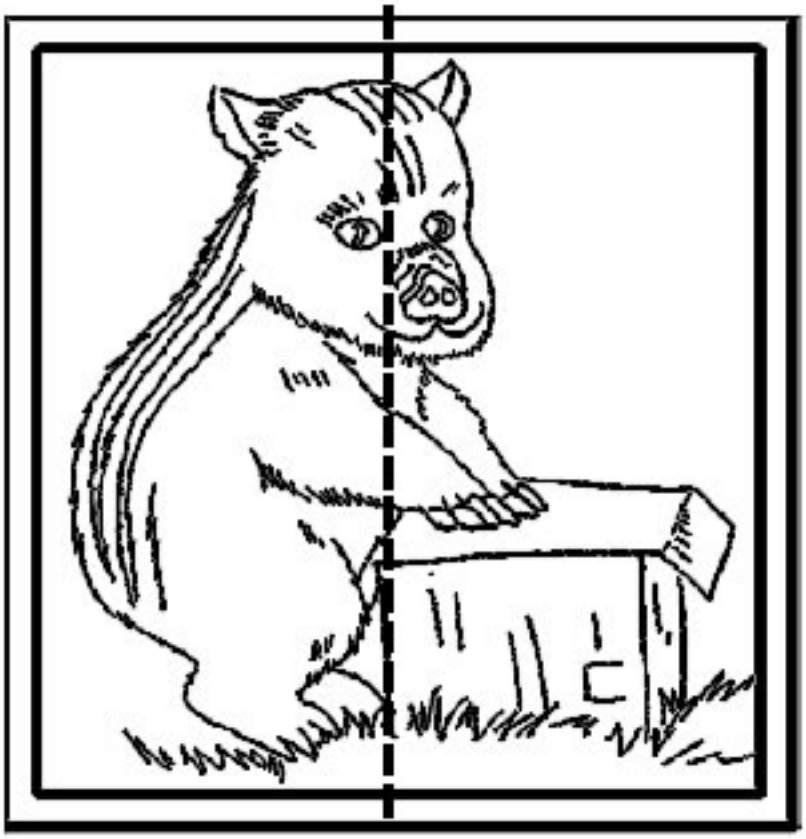
Mon prénom .....

Structuration de l'espace
Objectif: Réaliser des puzzles de 2 piéces.







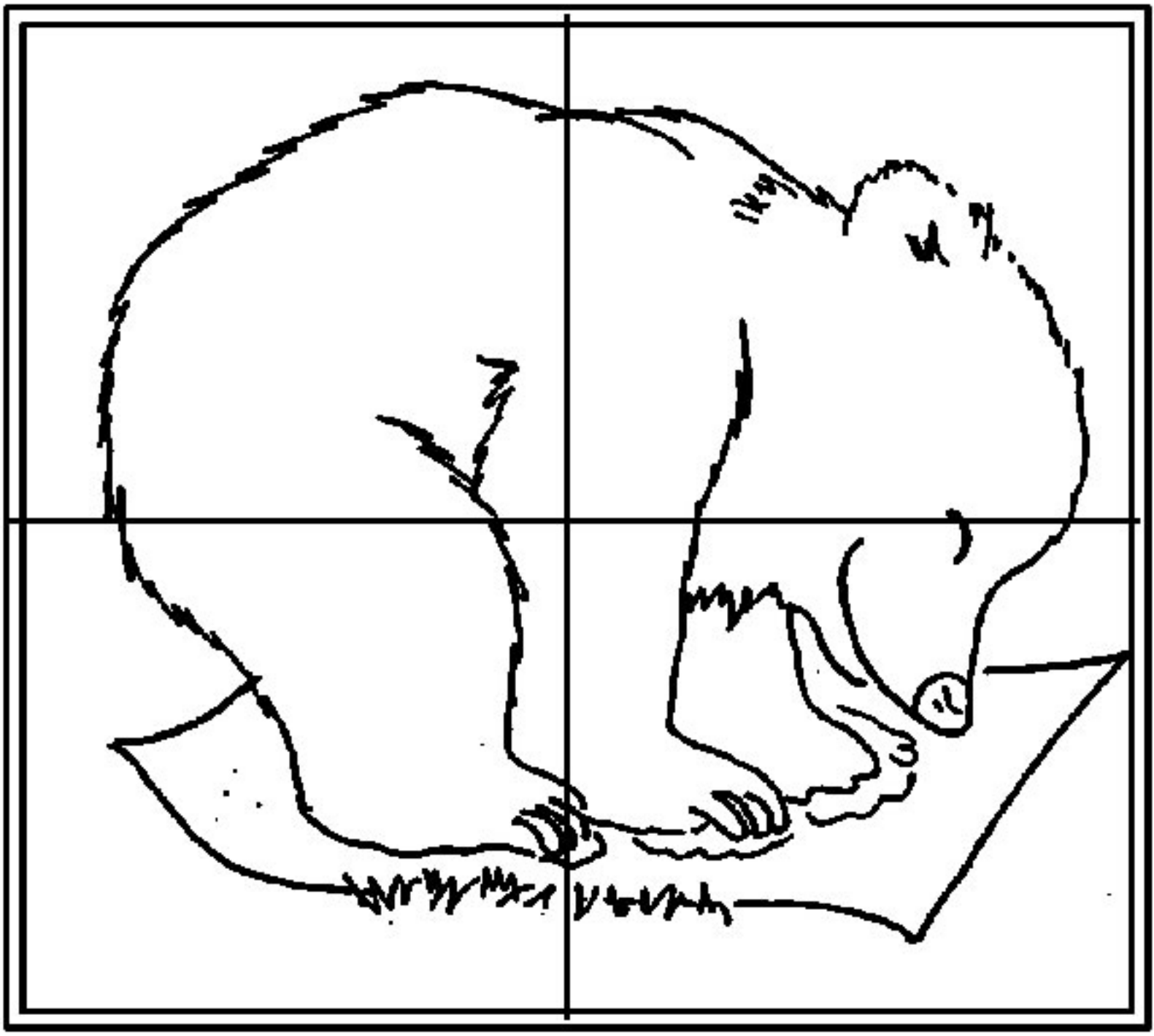


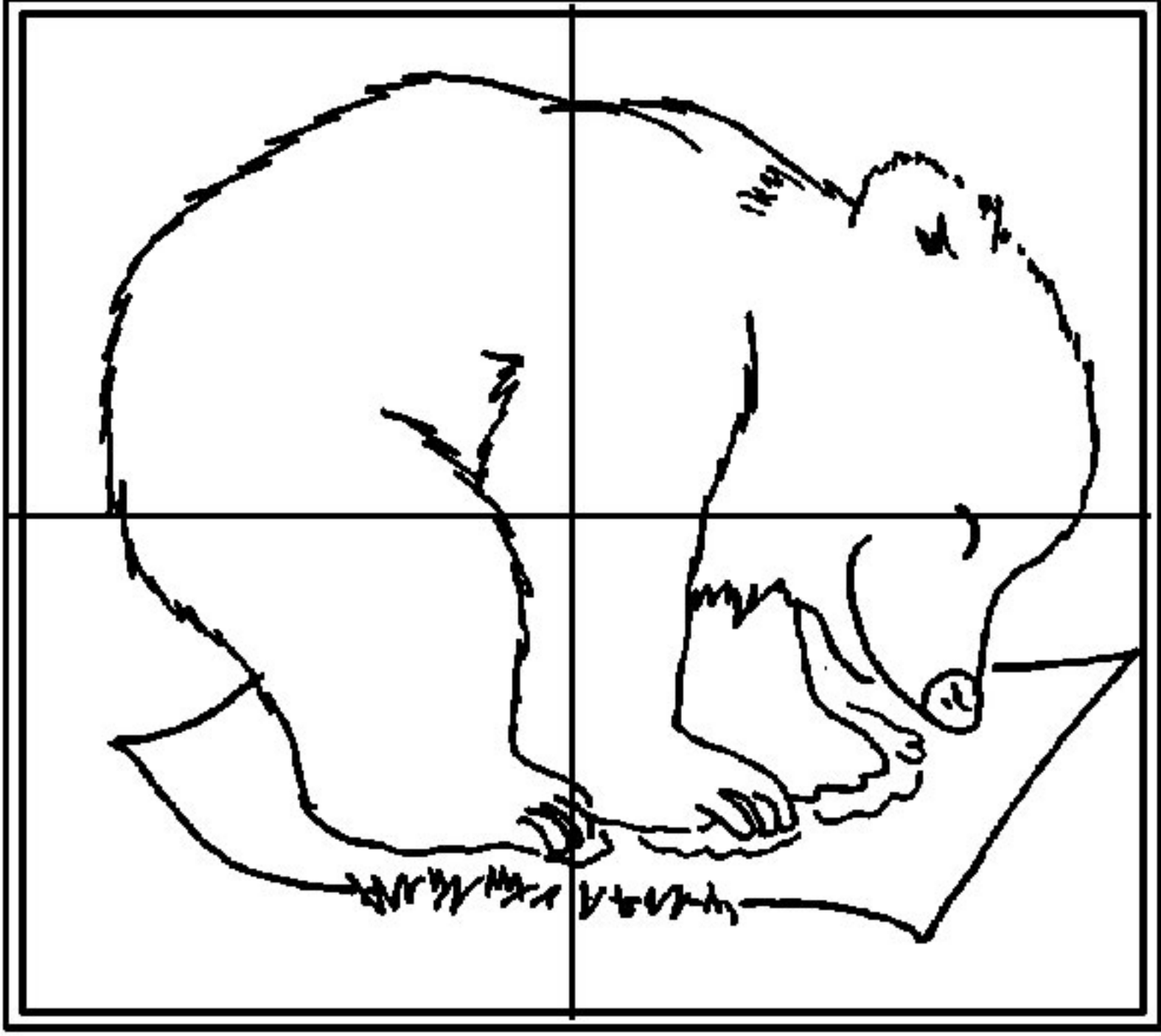
Dessins à découper pour l'exercice précedent.

Date .....

Mon prénom .....

Grandeurs et formes
Objectif: Réaliser des puzzles de 4 piéces.





Dessins à découper pour l'exercice précedent.

Date .....

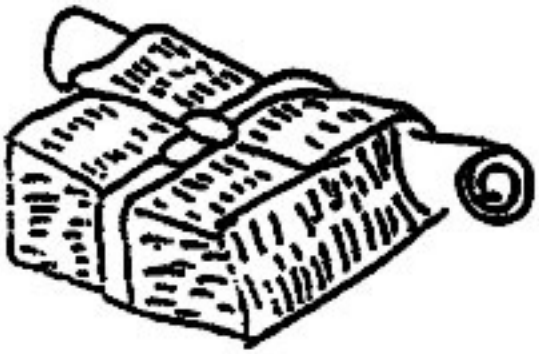
Mon prénom ✎ .....

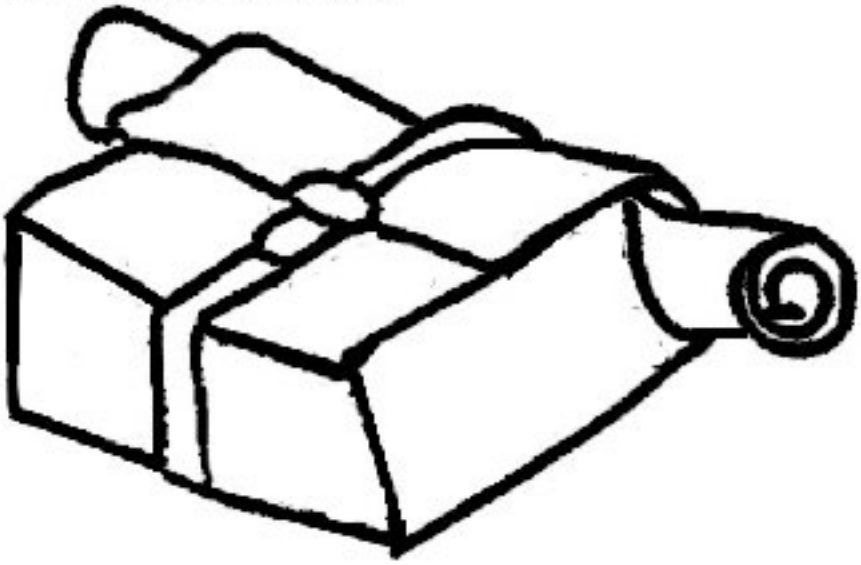
Graphisme
Objectif: Tracer des traits.
Consigne: Dessine des poils à Calinours en faisant de petits traits.

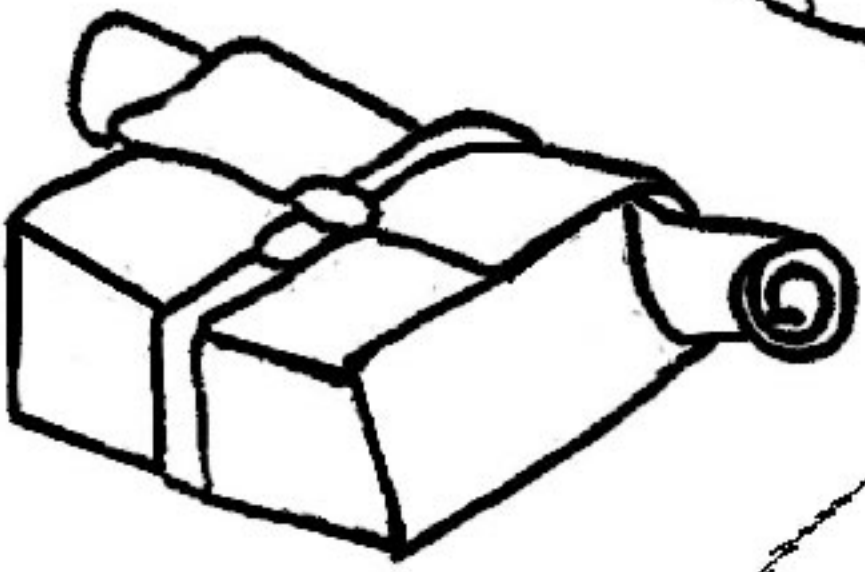
Date .....

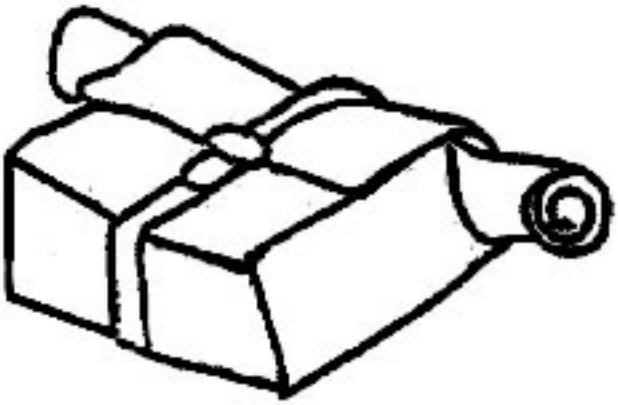
Mon prénom ✎ .....

Graphisme
Objectif: Tracer des traits orientés.
Consigne: Dessine des poils a Calinours en faisant de petits traits et décore son sac en faisant des petits traits comme sur le modèles.





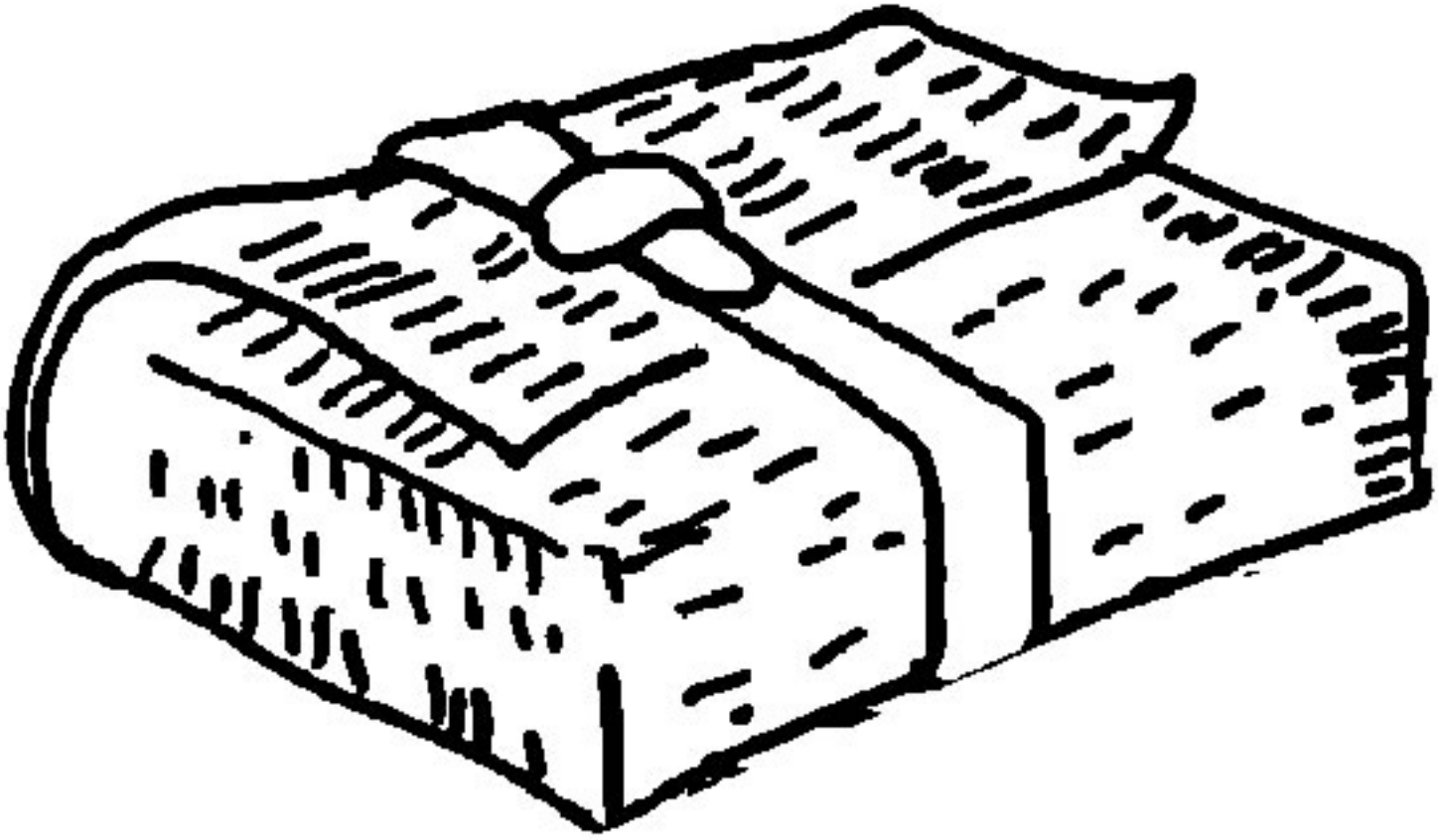




Date .....

Mon prénom .....

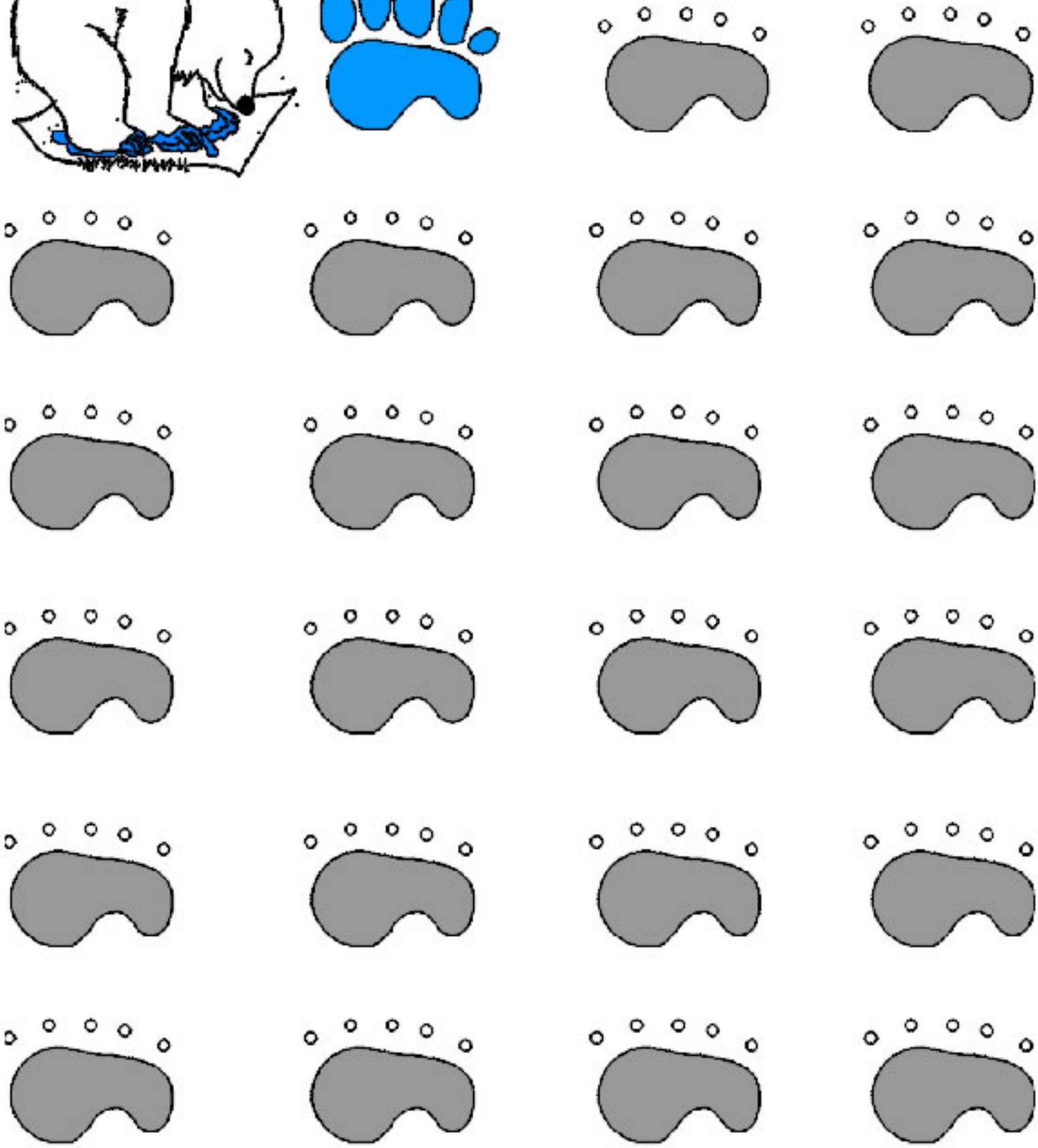
Motricité fine
Objectif: Développer la motricité fine, utiliser la techinique du collage, remplir un espace avec des petits morceaux de papier.
Consigne: Colle des petits morceaux de papier orange pour décorer le sac de Calinours.



Date .....

Mon prénom .....

Graphisme
Objectif: Utiliser un outil impliquant un mouvement fin (coton tige), le point.
Consigne: Avec le coton tige et la peinture fait des petits points pour dessiner les empreintes de Calinours.



Date .....

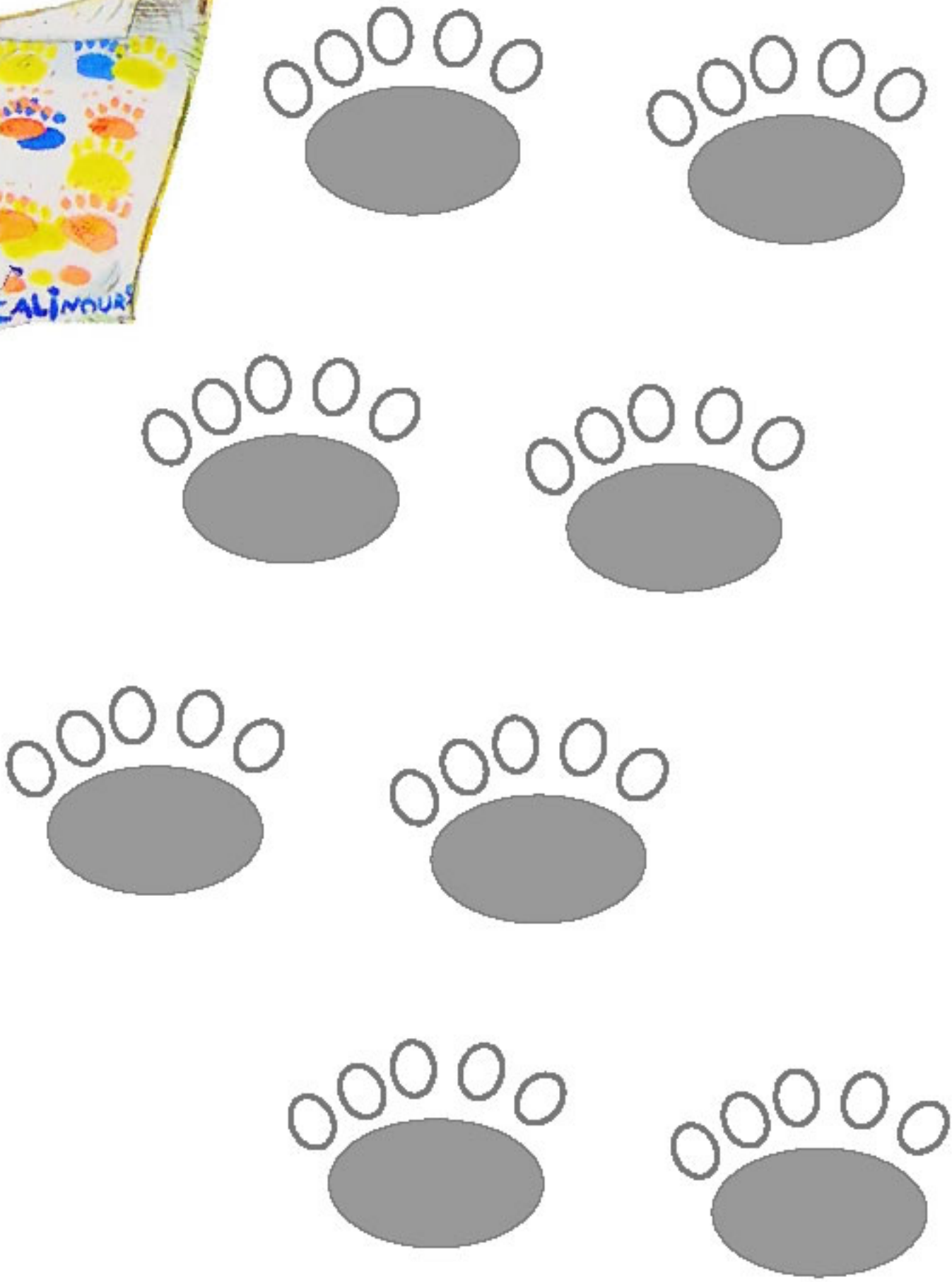
Mon prénom .....

Graphisme
Objectif: Tracer des lignes horizontales.

Date .....

Mon prénom .....

Graphisme
Objectif: Tracer des points avec son doigt.
Consigne: Fais des points avec ton doigt pour imiter les empreintes de Calinours.



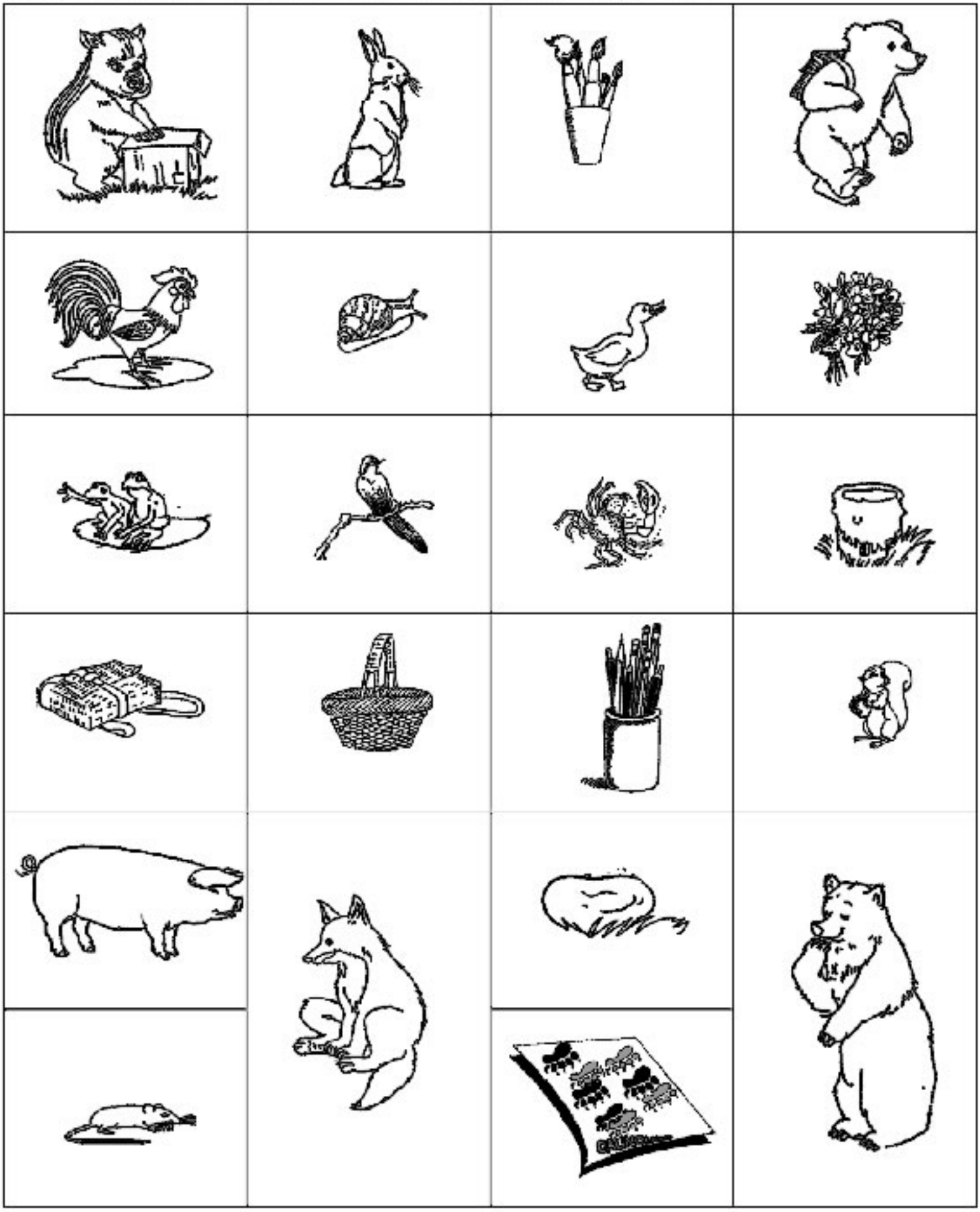
Date .....

Mon prénom ✎ .....

Lecture

Objectif: Reconnaître et dessiner des personnages des objets rencontrés dans un album.

Consigne: Colle une gommete à côté des personnages et des objets que tu as rencontrés dans l'histoire de "Calinours va'à l'école". Nomme les.



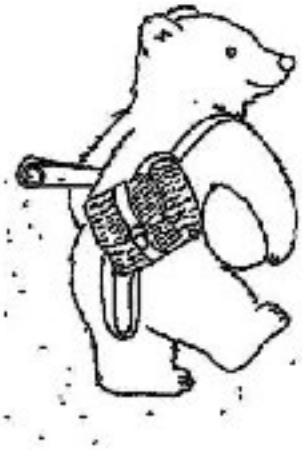
Date .....

Mon prénom .....

Lecture

Objectifs: Identifier les personnages d'une histoire et certaines de leurs caractéristiques, comprendre un récit et l'enchainement des évènements rapportés.

Consignes: Observe Calinours et les objets qu'il possède. Relie chaque Calinours au personnage qu'il va rencontrer. Colorie le premier personnage qu'il encontre en marron et le dernier qu'il encontre en jaune.



Date .....

Mon prénom .....

Langage
Objectif: Reconnaître une lettre et la nommer à l'aide du modèle, reconstituer un mot par collage des lettres.
Consigne: Je reconstitue le mot « calinours » en collant les lettres sous leur modèle.

C	A	L	I	N	O	U	R	S

C	A	L	I	N	O	U	R	S

C	A	L	I	N	O	U	R	S

Mots à découper pour l'exercice précedent.

C	A	L	I	N	O	U	R	S
C	A	L	I	N	O	U	R	S

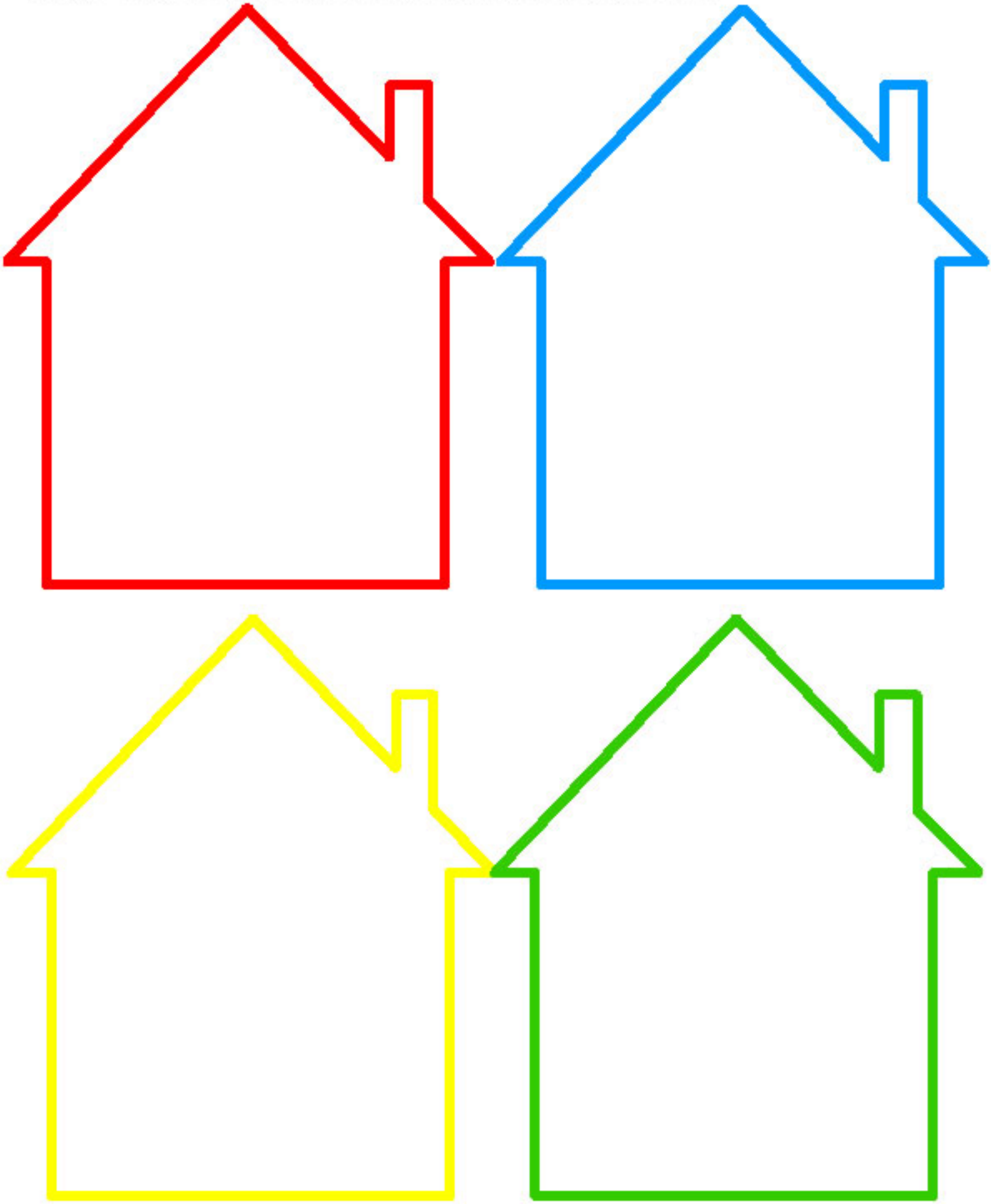
C	A	L	I	N	O	U	R	S
C	A	L	I	N	O	U	R	S

C	A	L	I	N	O	U	R	S
C	A	L	I	N	O	U	R	S

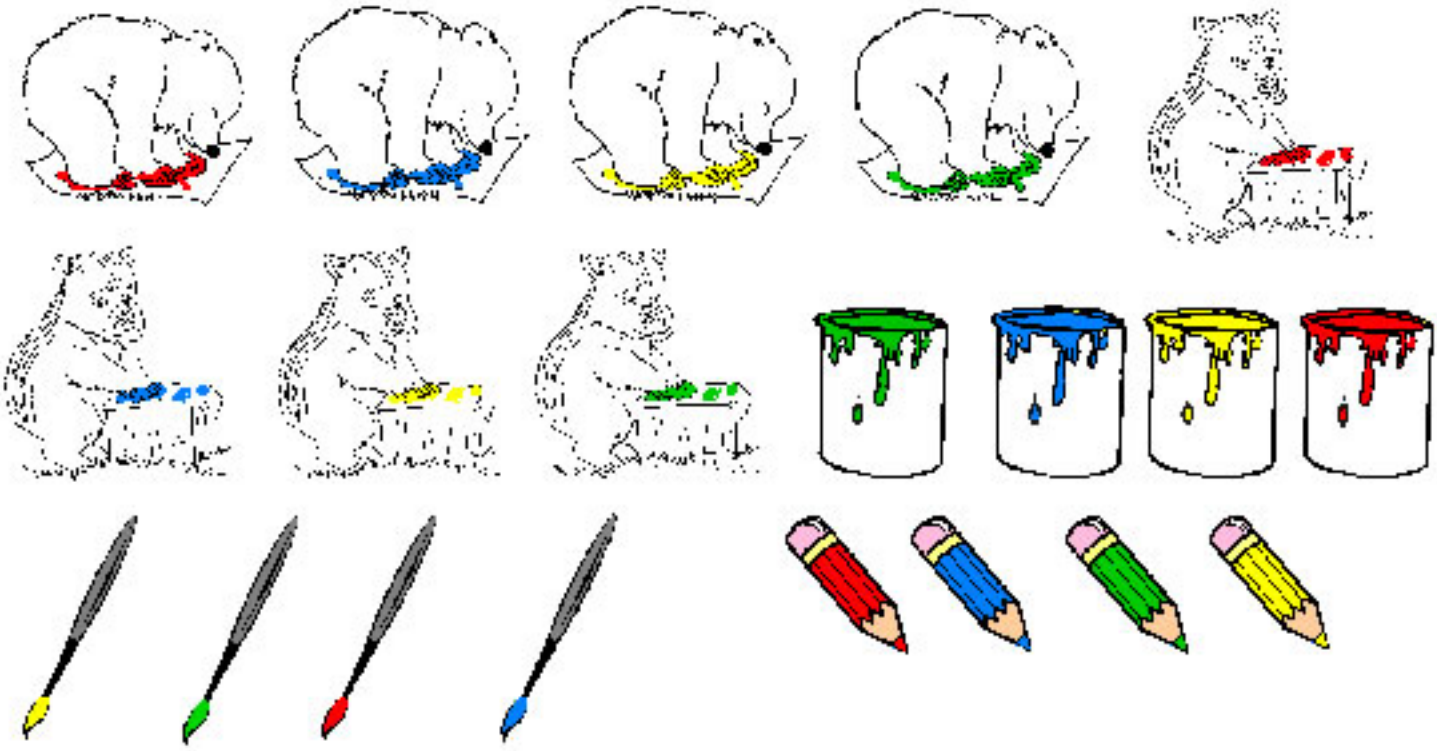
Date .....

Mon prénom .....

Formes et grandeurs.
Objectifs: Trier des objets en fonction de leur couleur.
Consigne: Range les images colorées dans la maison de la même couleur.



Dessins à découper pour l'exercice précedent.



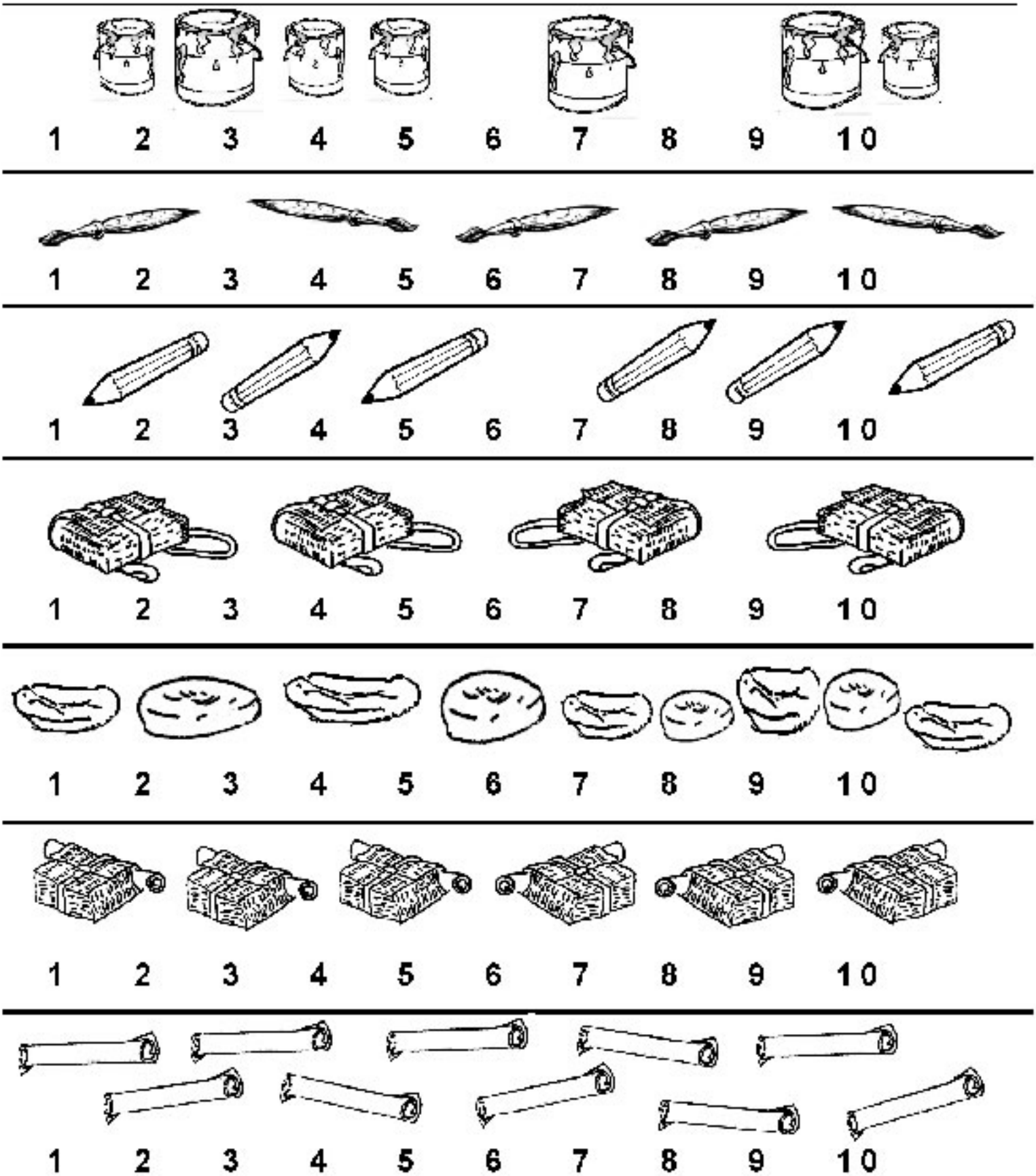
Date .....

Mon prénom .....

Numération

Objectifs: Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus, réaliser un comptage terme à terme, repérer des nombres sur la bande numérique.

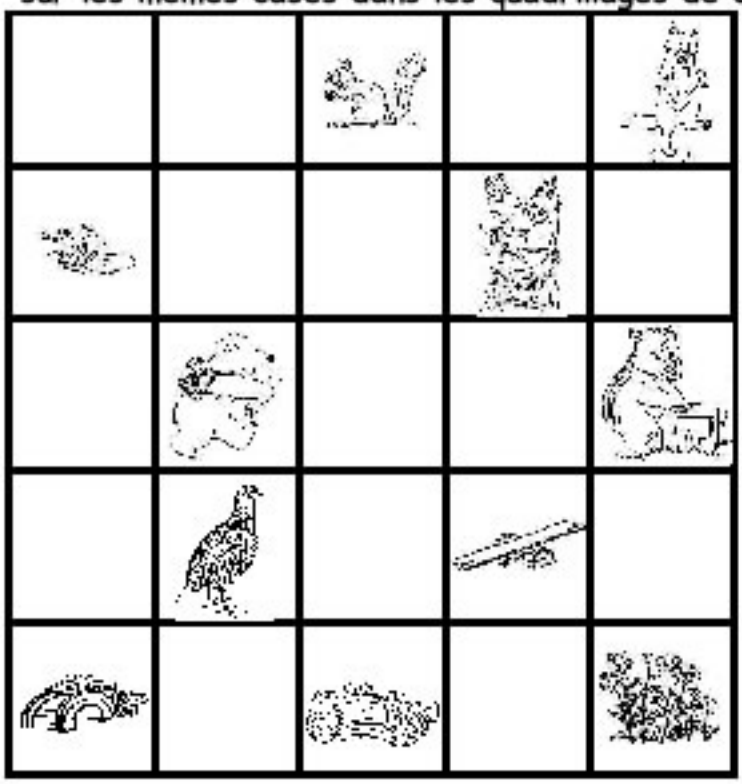
Consigne: Compte le nombre d'éléments sur chaque ligne et entoure la bon nombre sur la bande numérique.

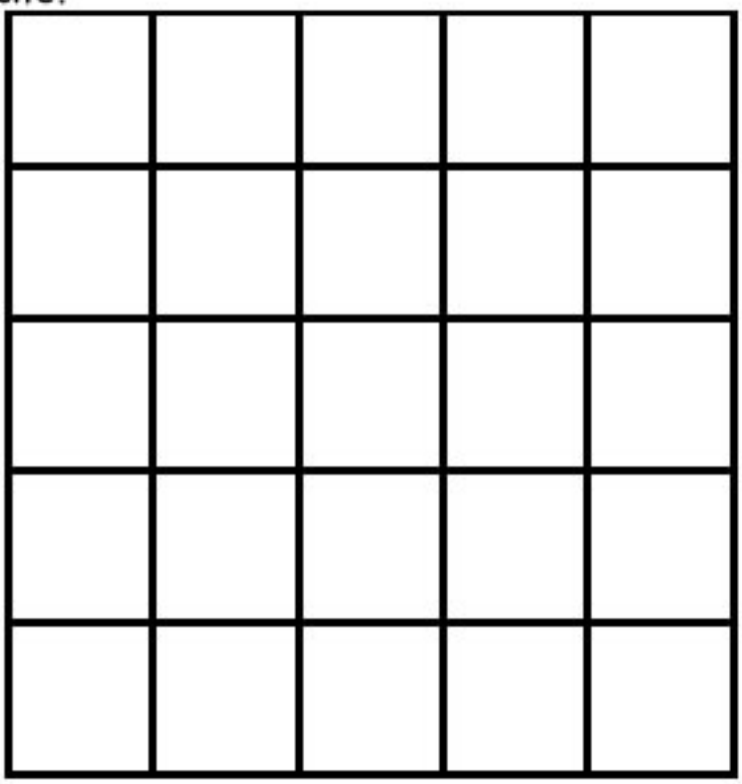


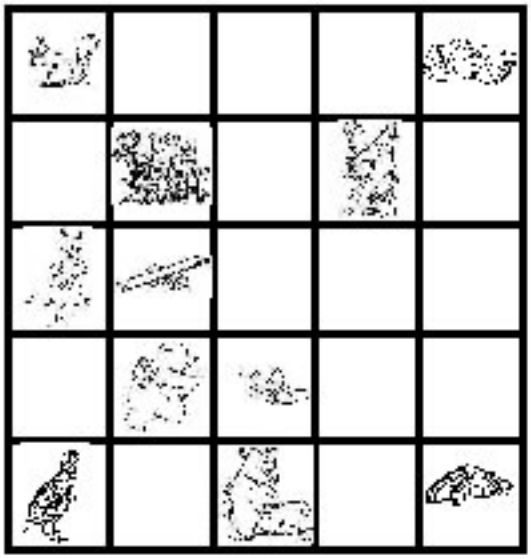
Date .....

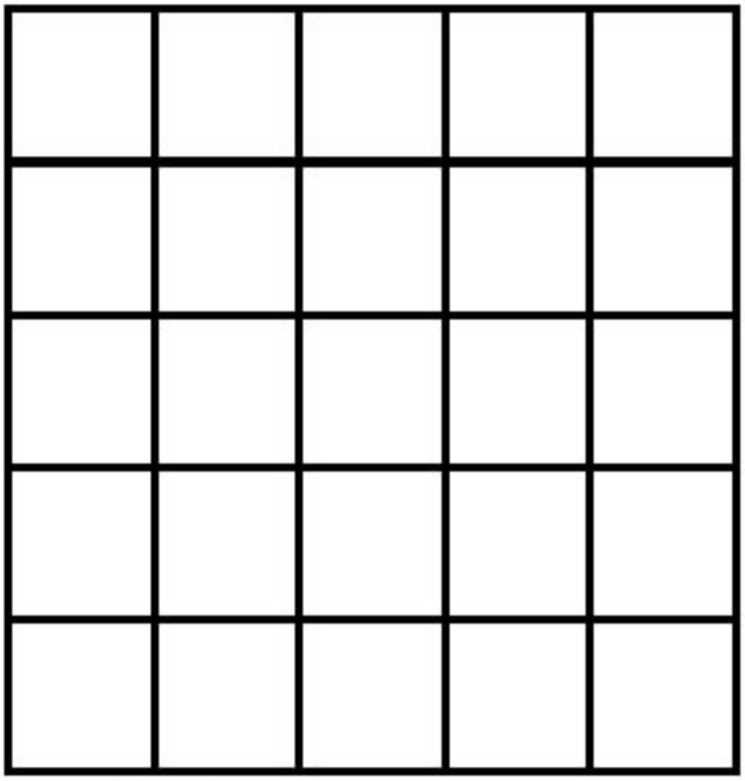
Mon prénom .....

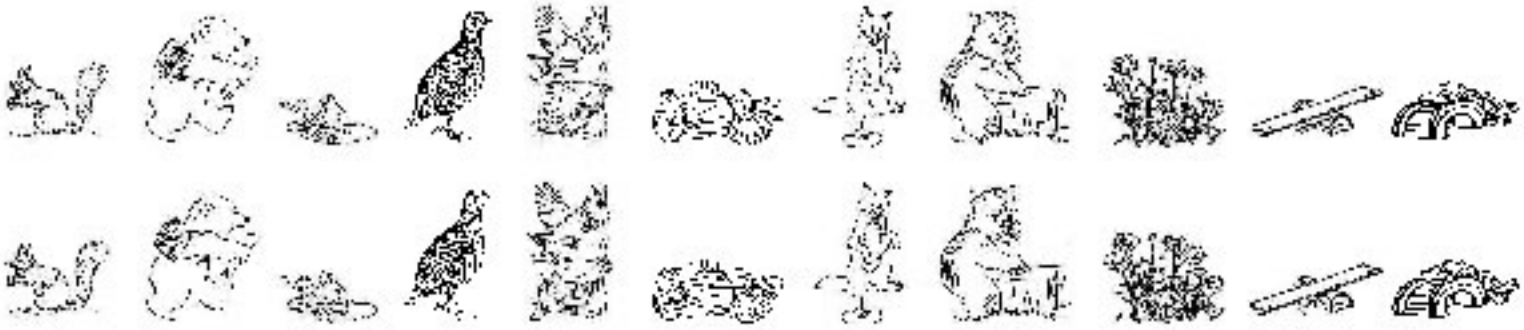
Formes et grandeurs / Structuration de l'espace
Objectifs: Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets en les manipulant. Consigne: Observe les illustrations des quadrillages de gauche et replace les images (découpées en bas de la page) sur les mêmes cases dans les quadrillages de droite.







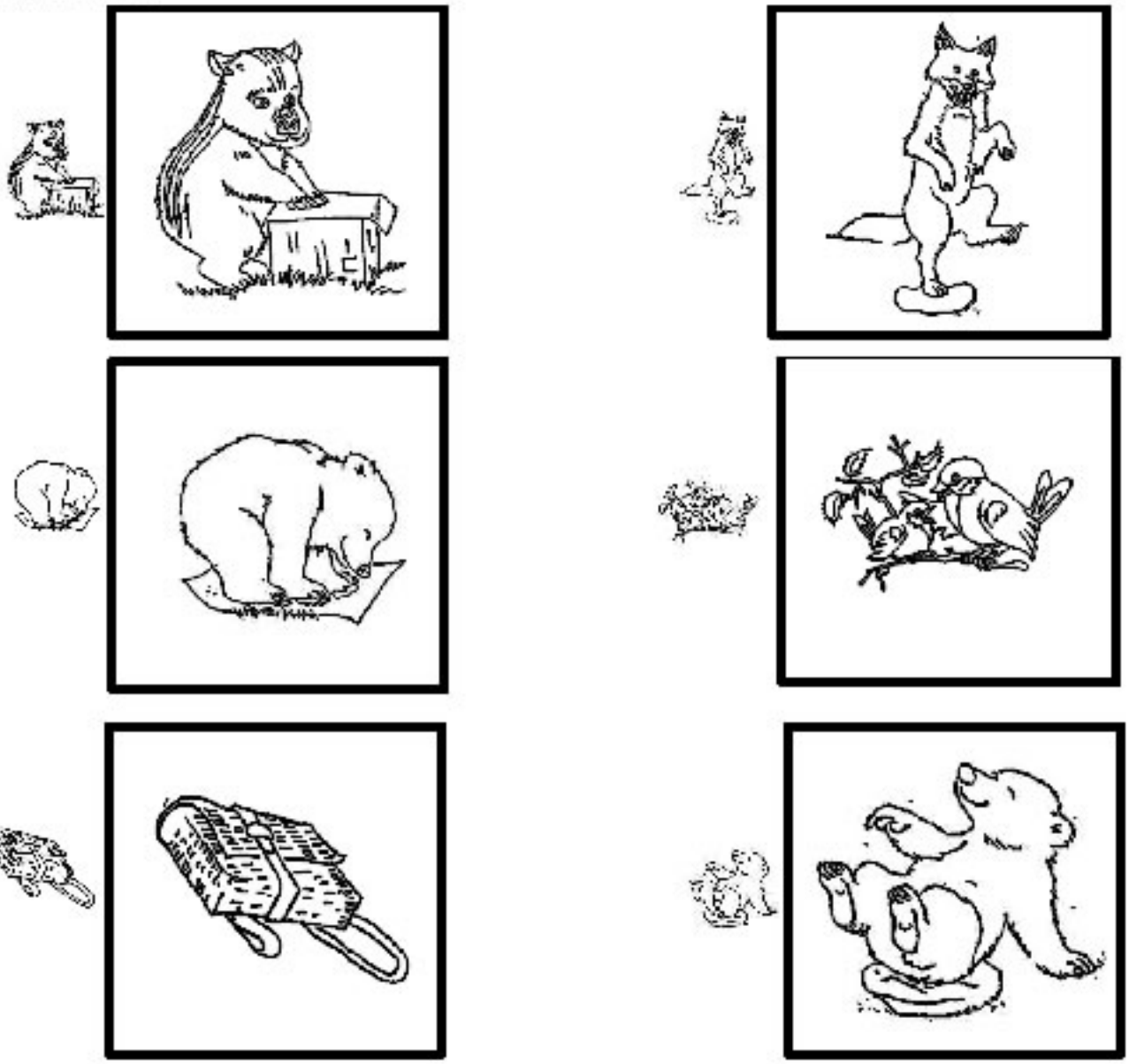


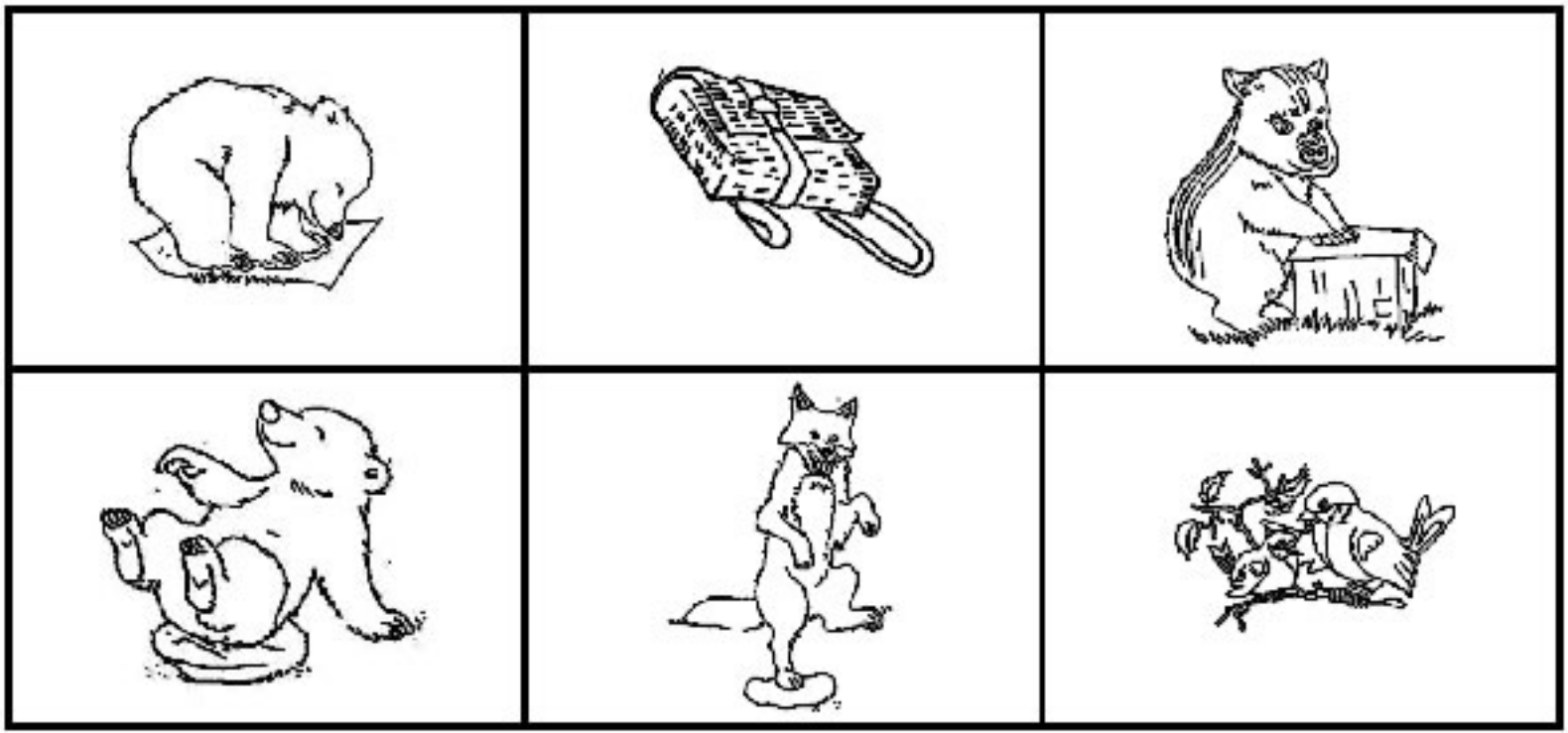


Date .....

Mon prénom .....

Découverte du monde.
Objectifs: Associer des images identiques, percevoir des similitudes et des differences.





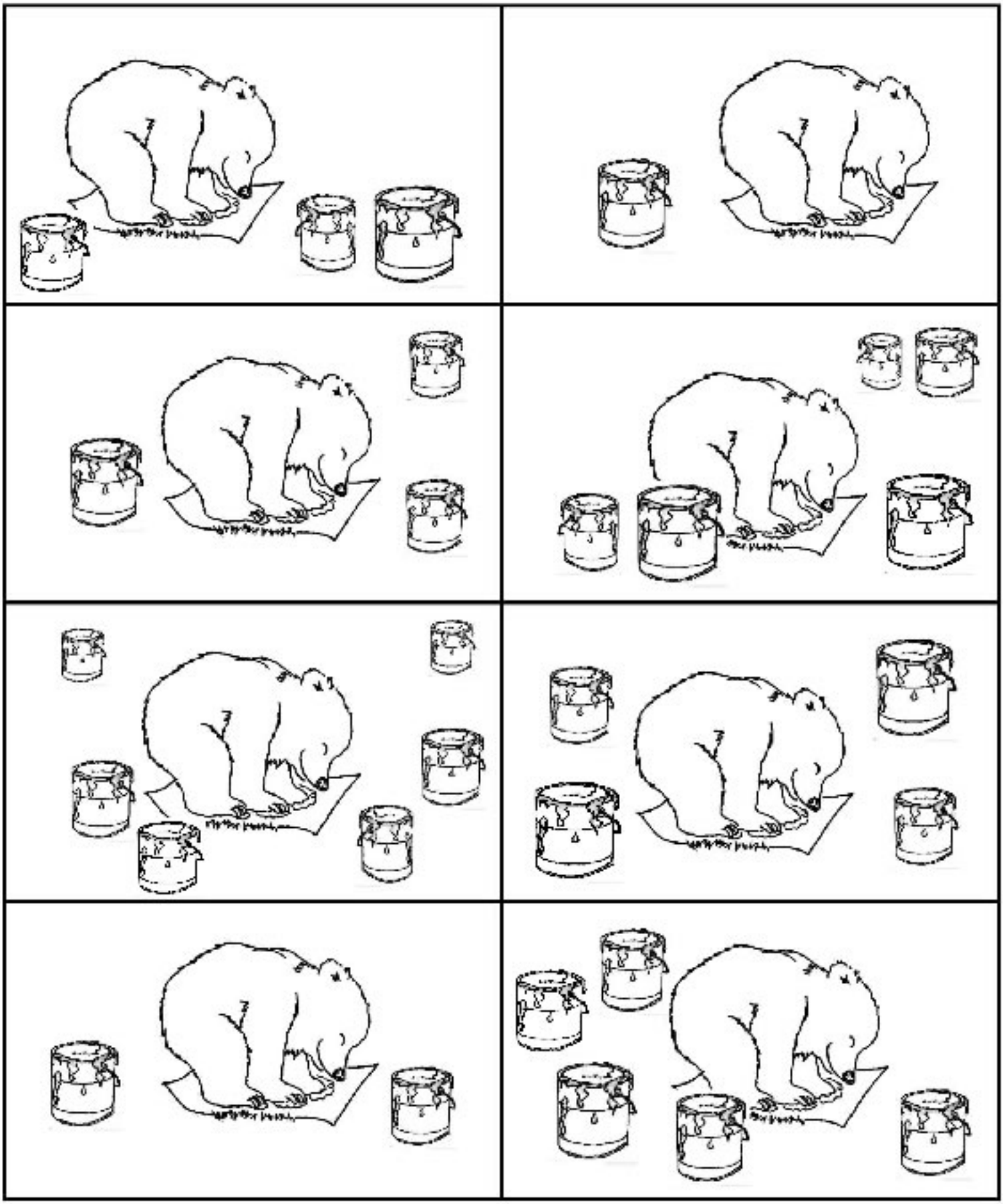
Date .....

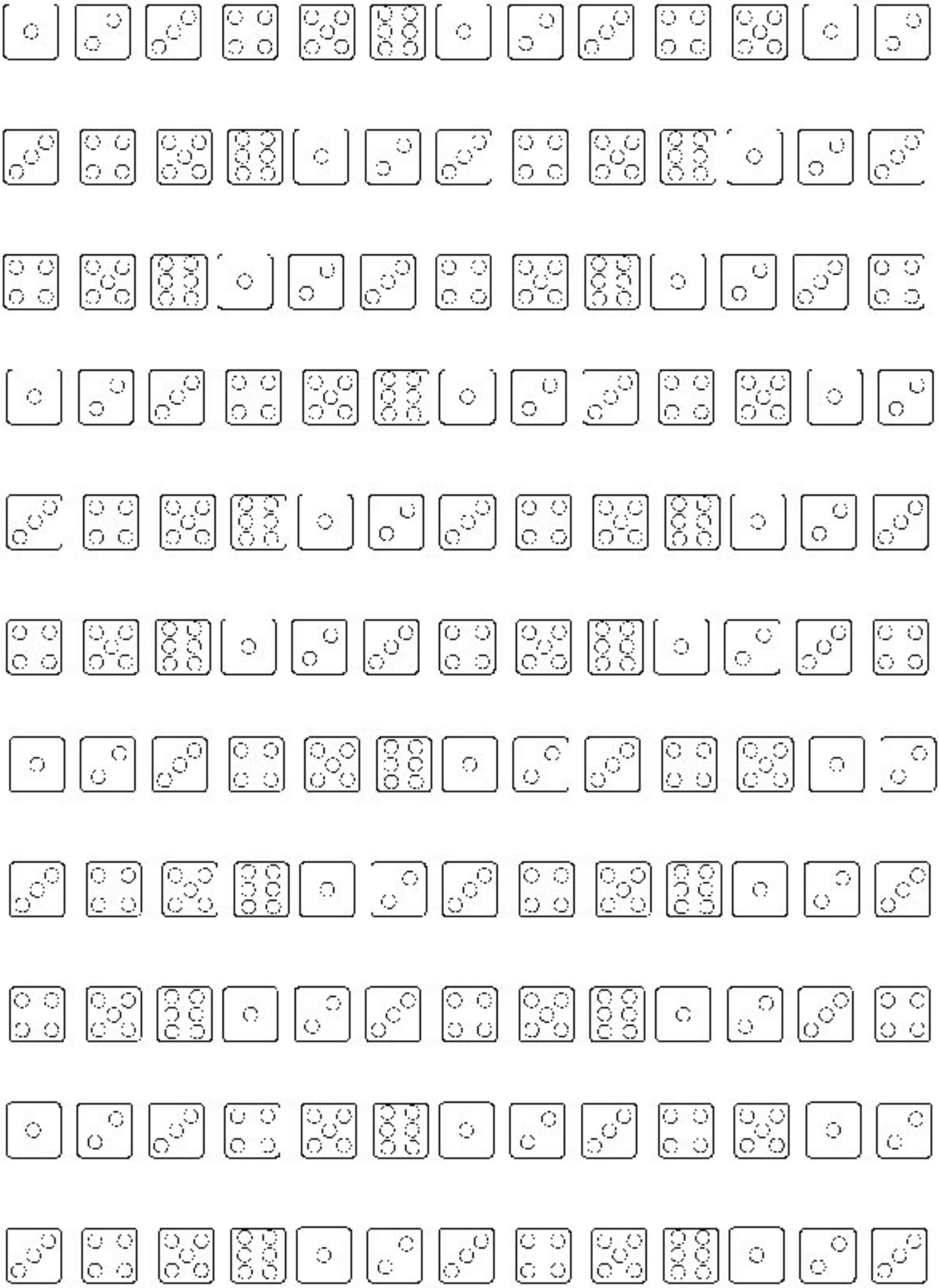
Mon prénom ✎ .....

Numération

Objectifs: Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques. Associer une quantité à une constellation de dé.

Consigne: Observe le nombre de pots autour de Calinours et colle le dé qui convient sur Calinours.

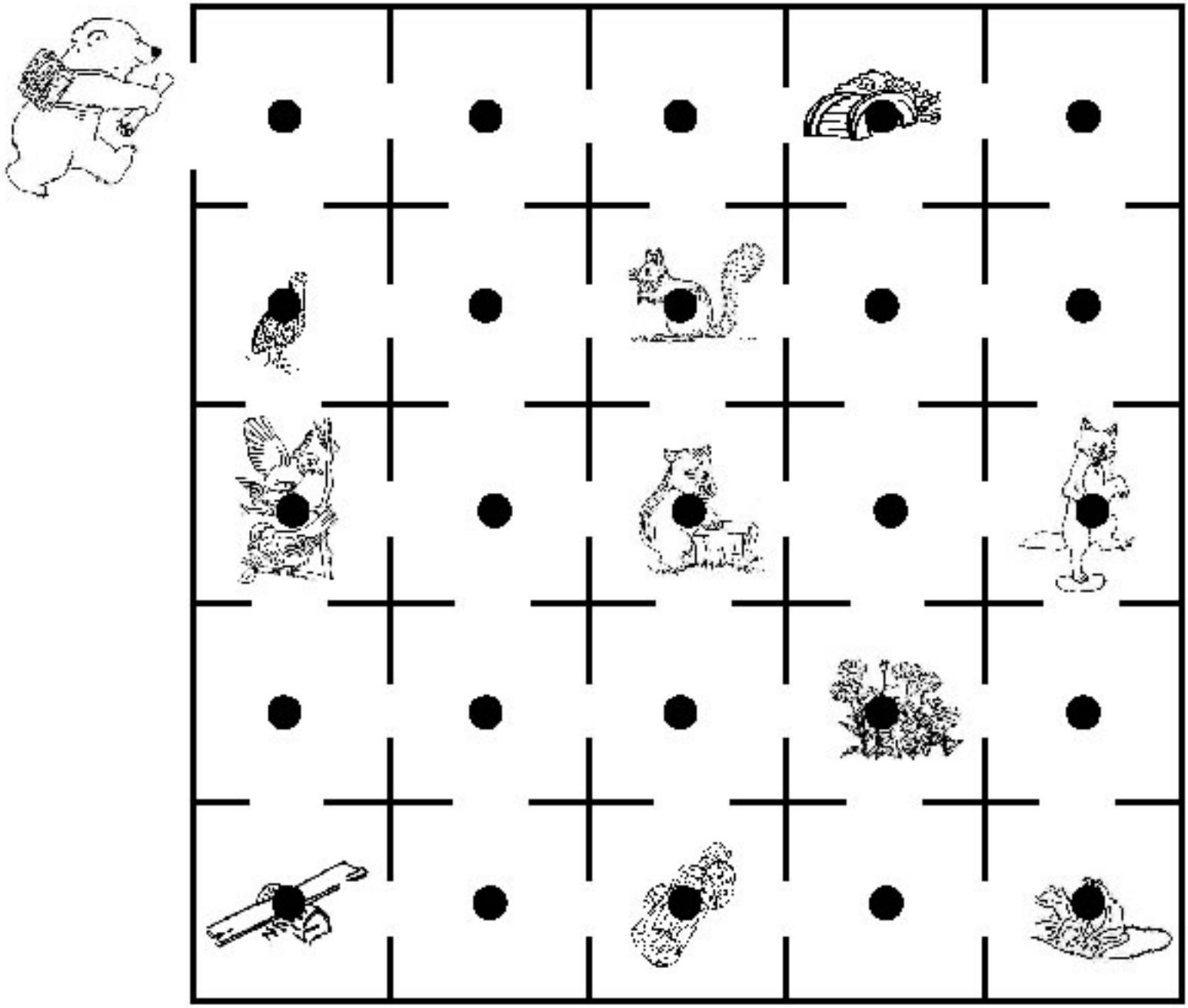




Date .....

Mon prénom .....

Formes et grandeurs / Structuration de l'espace
Objectif: Savoir coder un déplacement.
Consigne: Observe l'ordre des éléments sur la bande linéaire et trace les fléches pour indiquer le chemin suivi par Calinours.



Date .....

Mon prénom ✎ .....

Formes et grandeurs
Objectif: Comparer les objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance.

Colorie en rouge le plus grand pinceau et en bleu le plus petit

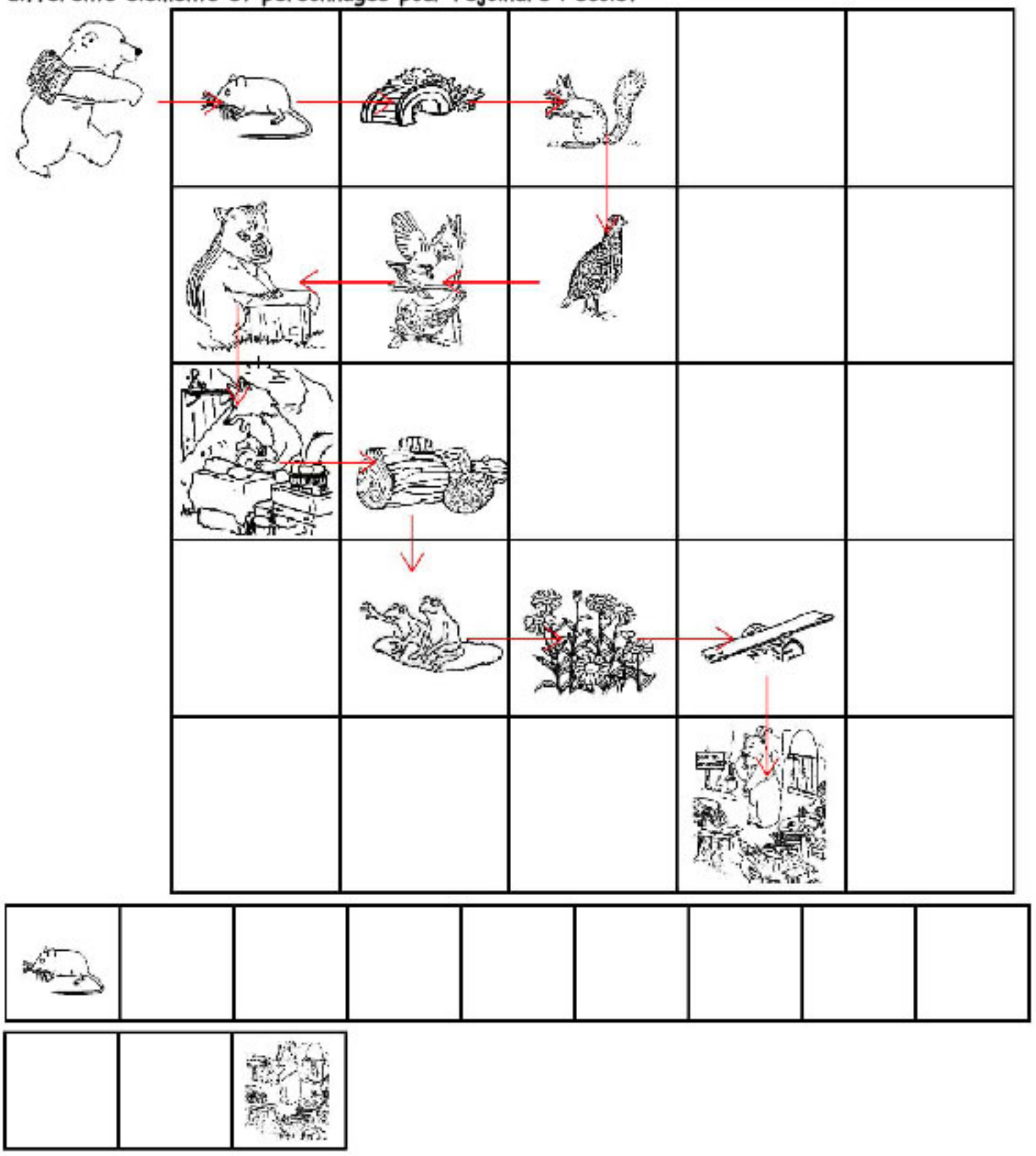
Colorie en bleu e personnage le plus lourd et en rose le plus léger

Colorie en bleu le pot qui contient le plus depeinture et en orange le pot qui en contient le moins

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Formes et grandeurs / Structuration de l'espace
Objectif: Savoir décoder un déplacement.
Consigne: Observe le chemin fléché et utilise les illustrations découpées et la bande quadrillée pour indiquer l'ordre dans lequel Calinours a croisé les differents éléments et personnages pour rejoindre l'école.

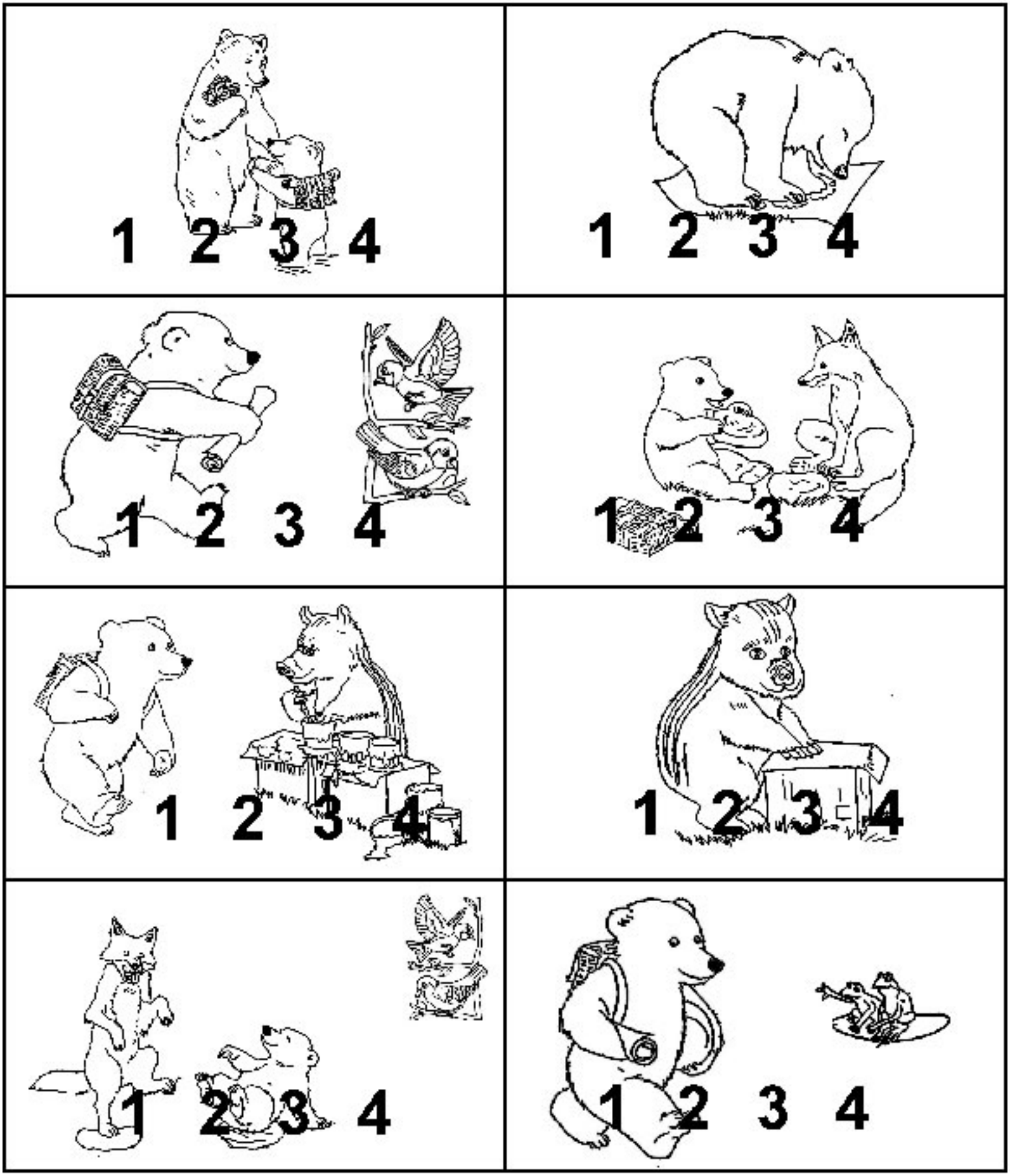


Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectifs: Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus, réaliser un comptage terme à terme, repérer des nombres sur la bande numérique.

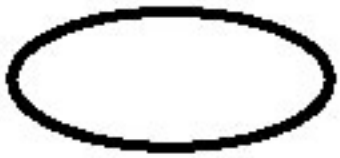
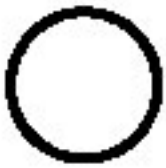
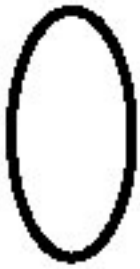
Consigne: Compte le nombre de personnages dans chaque case et entoure la bon nombre sur la bande numérique.



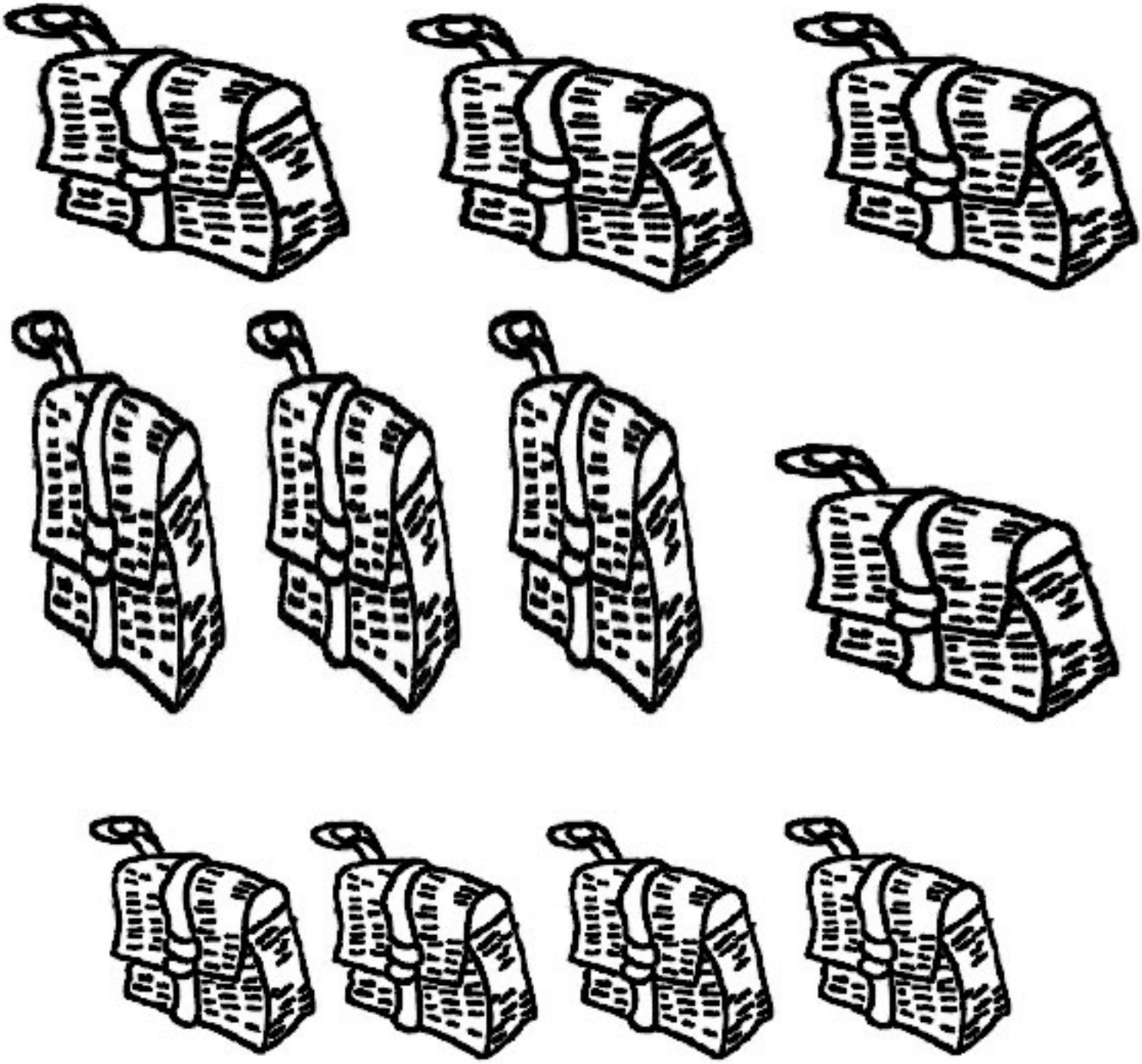
Date .....

Mon prénom .....

Formes et grandeurs
Objectif: Différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
Consigne: Trie les cartables selon leur forme puis range dans ce tableau.

Dessins à découper pour l'exercice précedent.



Date .....

Mon prénom ✎ .....

Domaine: Langue écrite, lexique.
Objectif: Identifier des mots en utilisant le dictionnaire de classe.

☺ 😐 ☹

✂----------

BONHOMME	RENARD
ENFANTS	bonhomme
jument	enfants
renard	JUMENT

Date .....

Mon prénom .....

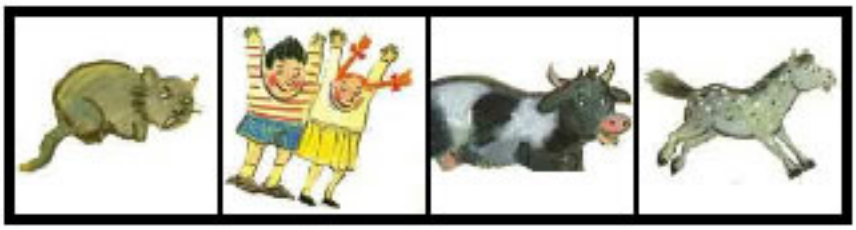
Objectif: Mémorisation de l'histoire.
Consigne: Recolle les personnages dans leur ordre d'arrivée dans l'histoire.

Courez, **courez** tant que vous voudrez, jamais vous ne m'attraperez !...

➔		_____	_____	_____	_____	

****

images à découper



Date .....

Mon prénom .....

Domaine: Graphisme / Écriture
Objectif: Ecrire des mots en lettres capitales on respectant le sans du tracé.

BONHOMME

RENARD

JUMENT

CHAT

VACHE

Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

Objectif: Principe alphabétique
Consigne: Reconnaître des mots dans une grille.

	bonhomme
	renard
	jument
	chat
	vache

v	e	l	u	c	h	a	t
b	o	n	h	o	m	m	e
a	t	v	a	s	b	u	r
w	r	e	n	a	r	d	m
a	o	g	v	a	c	h	e
z	l	j	u	m	e	n	t
x	l	w	z	a	g	p	l

Date .....

Mon prénom ✎ .....

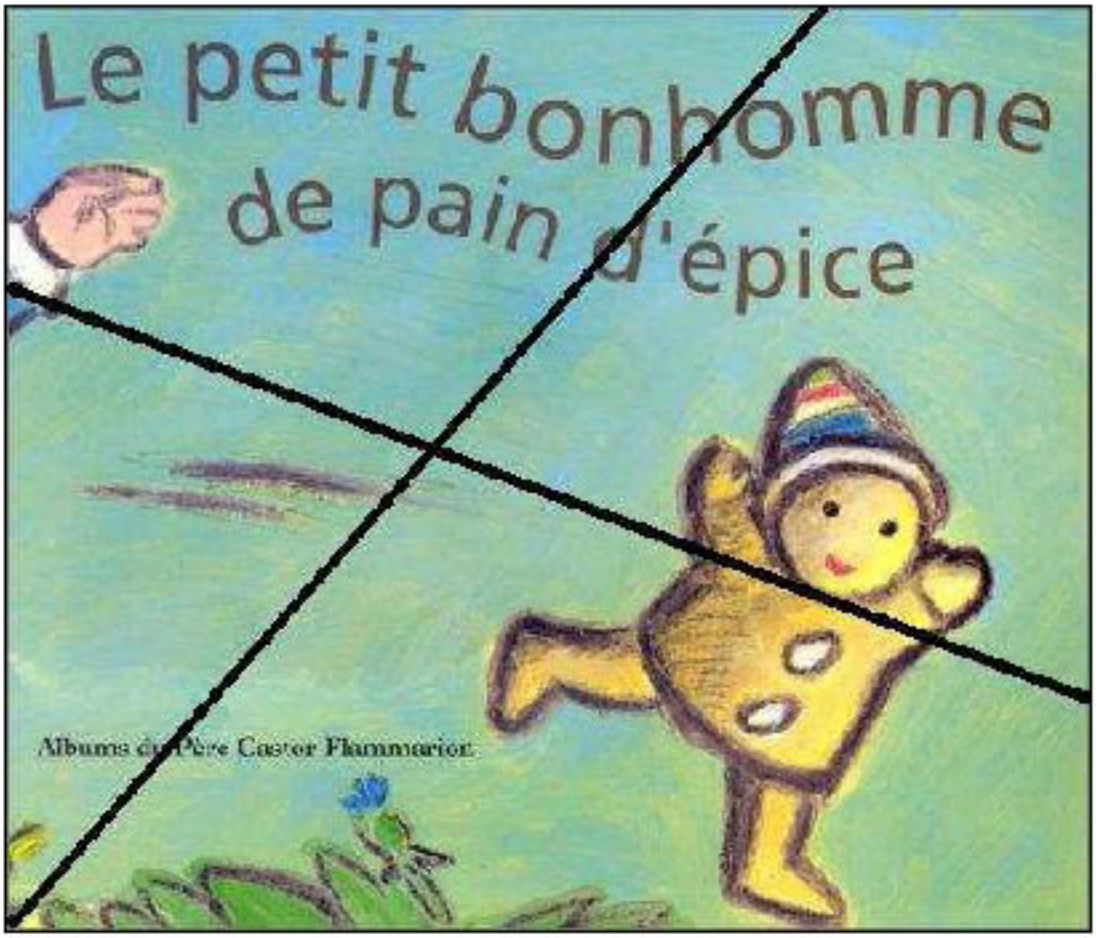
Objectif: Identifier les personnages présents ou non dans l'histoire lue en classe.
Consigne: Colorie les personnages de l'histoire.

Date .....

Mon prénom .....

Puzzle de la couverture du livre
Consigne: Retrouve tous les morceaux de la couverture.

Image à decouper.



Le bonhomme de pain d'épice

14

14

Le petit bonhomme de pain d'épice

Le petit bonhomme de pain d'épice
Le petit bonhomme de pain d'épice
Le petit bonhomme de pain d'épice
Le petit bonhomme de pain d'épice
Le petit bonhomme de pain d'épice
Le petit bonhomme de pain d'épice
Le petit bonhomme de pain d'épice
Le petit bonhomme de pain d'épice
Le petit bonhomme de pain d'épice
Le petit bonhomme de pain d'épice
Le petit bonhomme de pain d'épice
Le petit bonhomme de pain d'épice

LA VACHE

LE RENARD

LA JUMENT

LE GARCON

LA VIEILLE

LE VIEUX

LA FILLE

LE CHAT

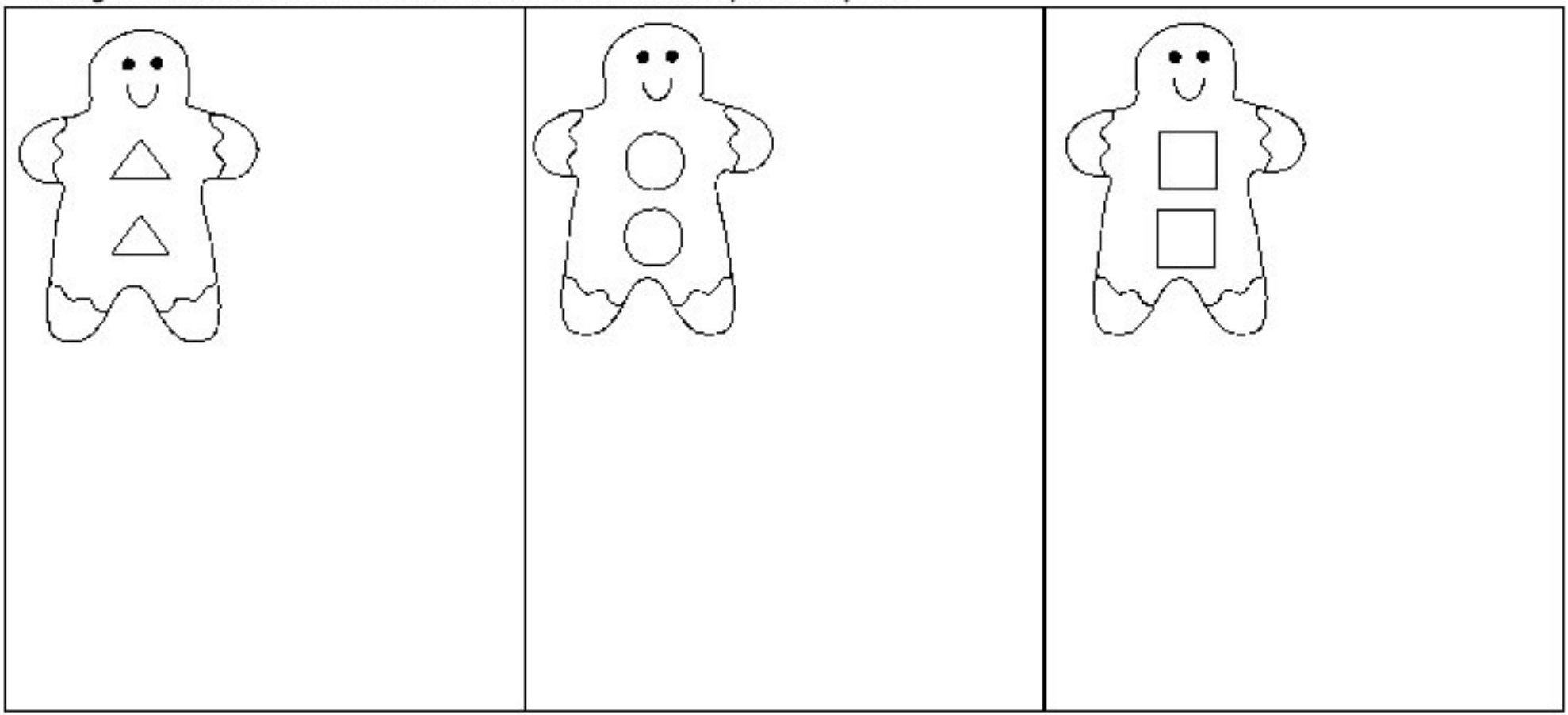
14

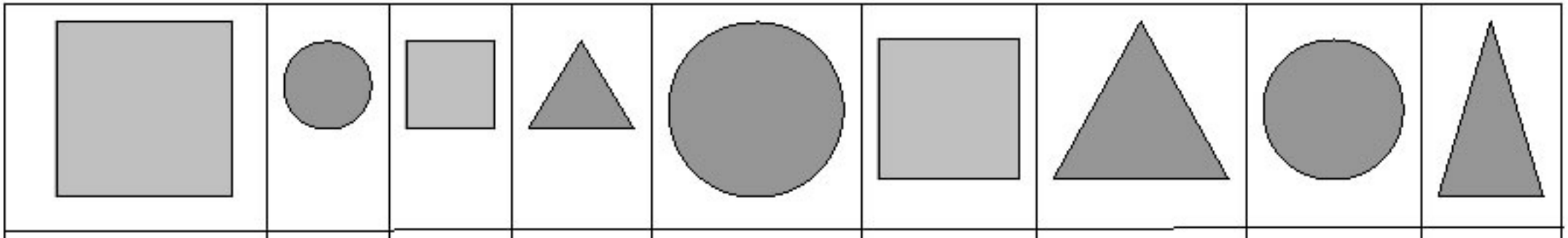
LA JUMENT	LE VIEUX
LA FILLE	LE CHAT
LE GARCON	LA VIEILLE
LE RENARD	LA VACHE

Date .....

Mon prénom .....

Découvert du monde / Formes et grandeurs
Objectif: Reconnaître et classer des formes simples.
Consigne: Place les formes dans la maison du bonhomme qui correspond.



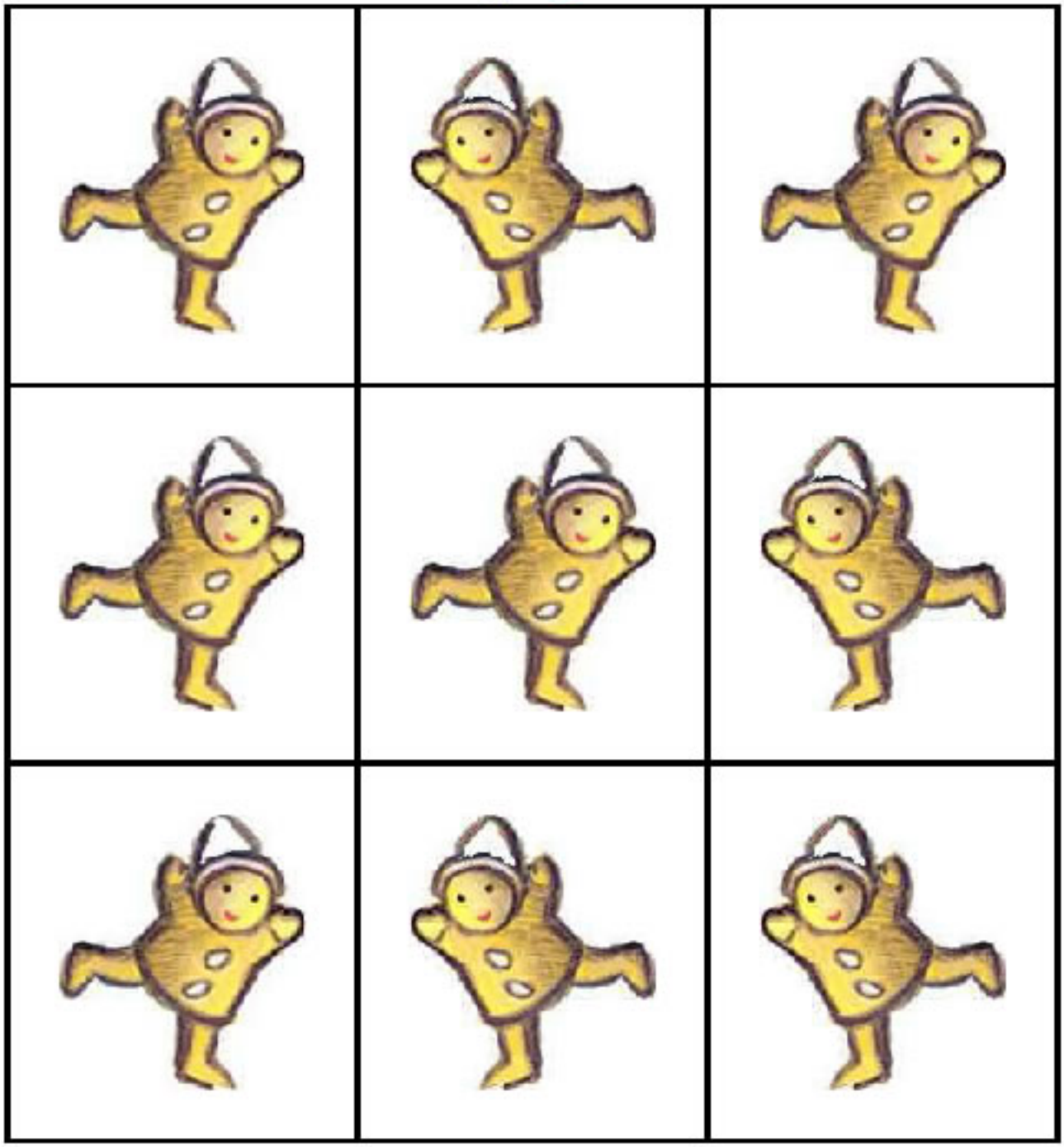


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Les directions, vers la gauche, vers la droite.
Consigne: Se le bonhomme de pain d'épice court
vers la droite colorie son bonnet et ses boutons en rouge →

vers la gauche colorie son bonnet et ses boutons en bleu ←

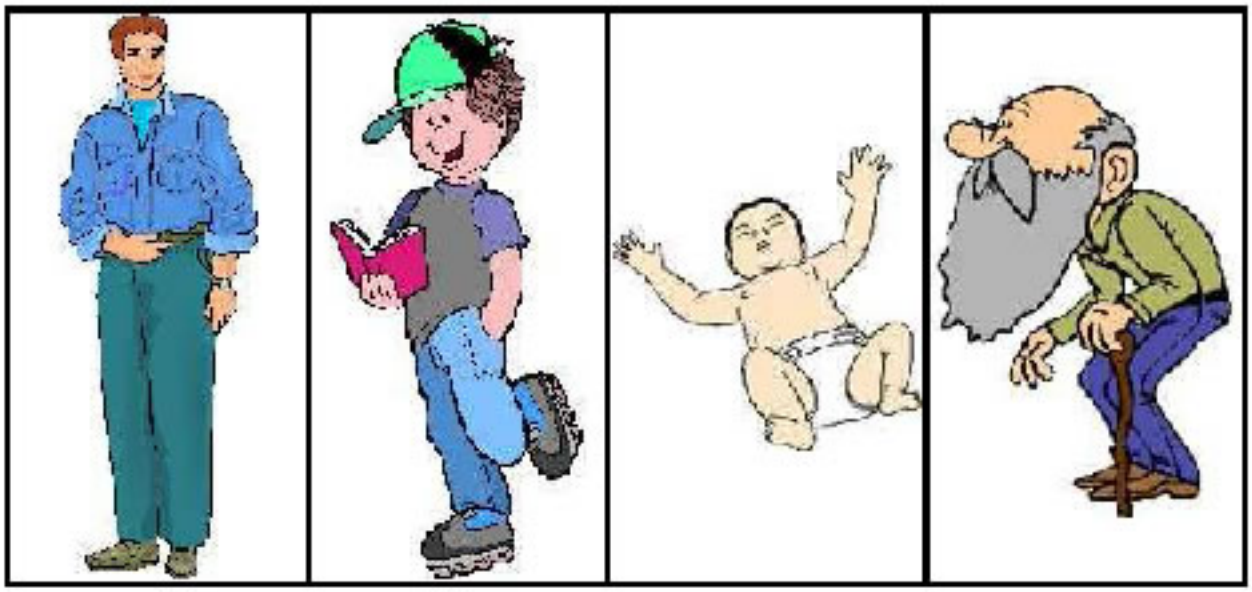


Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Ordre chronologique, perception de l'espace temps.
Consigne: Replace les images dans l'ordre du plus jeune au plus vieux.

Images à découper.

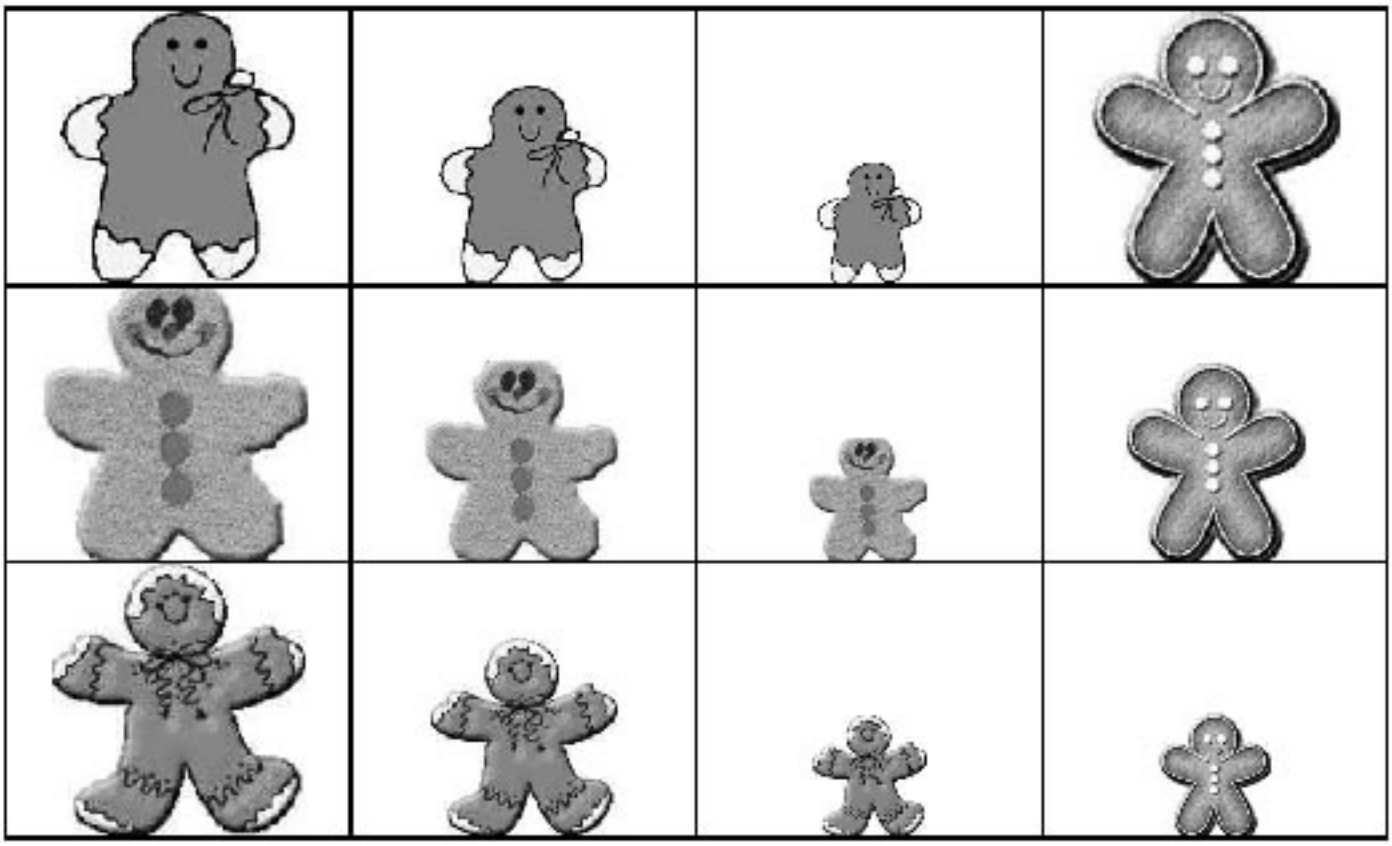


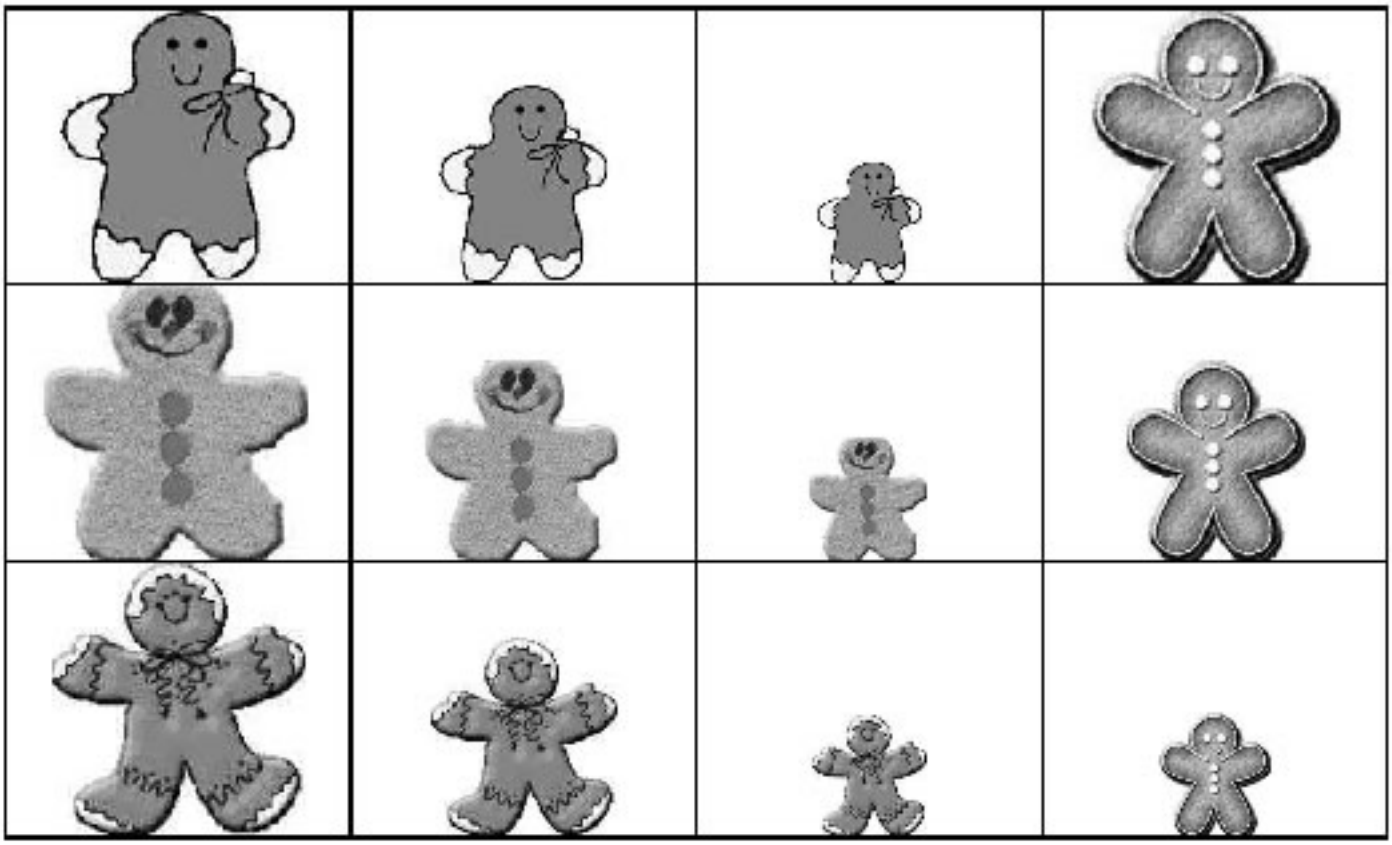
Date .....

Mon prénom .....

Découverte du monde / Formes et grandeurs
Objectif: Trier et classer des objets selon leur taille.
Consigne: Classe les images selon leur taille.

	GRAND	MOYEN	PETIT



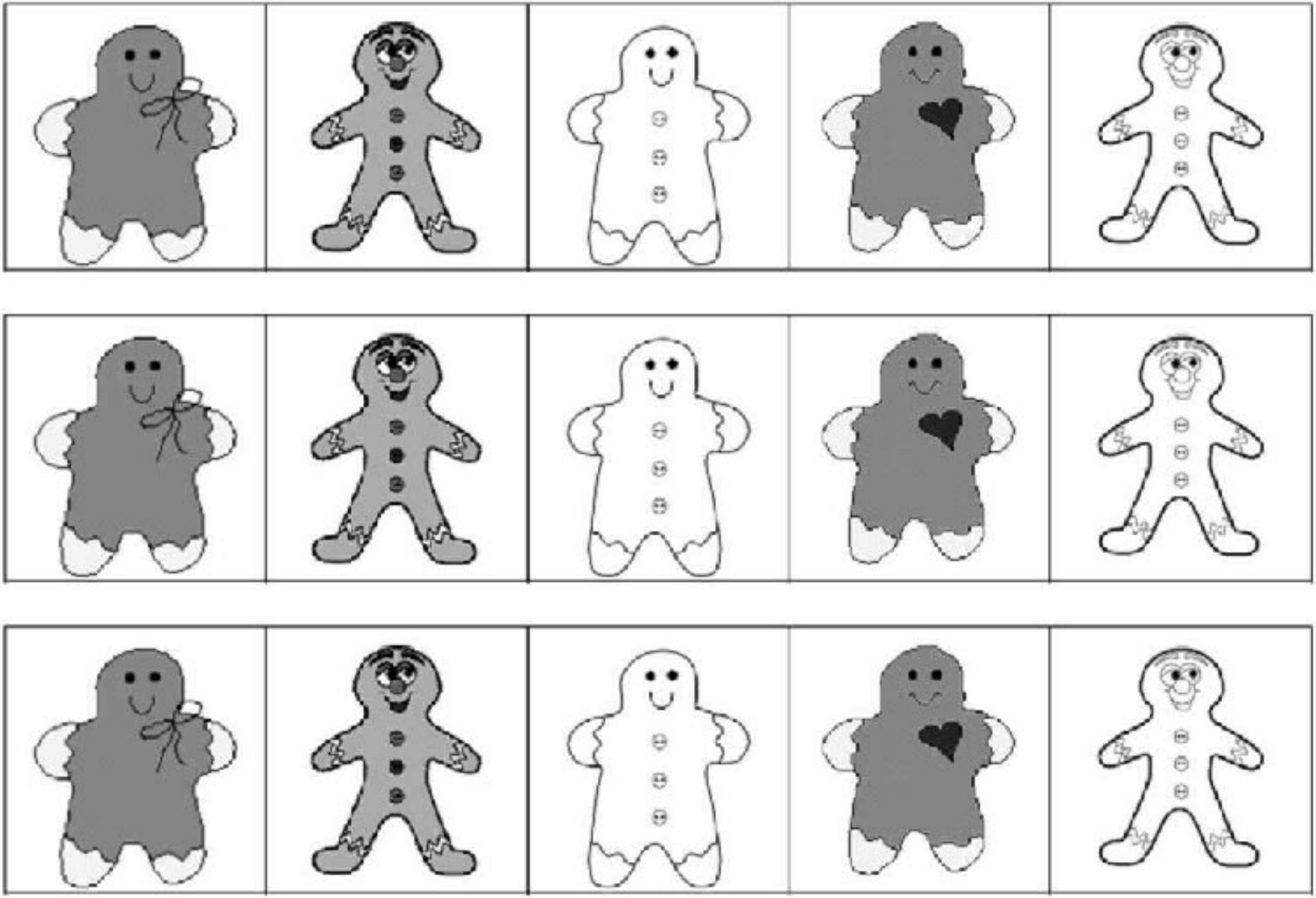


Date .....

Mon prénom ✎ .....

☺ 😐 ☹

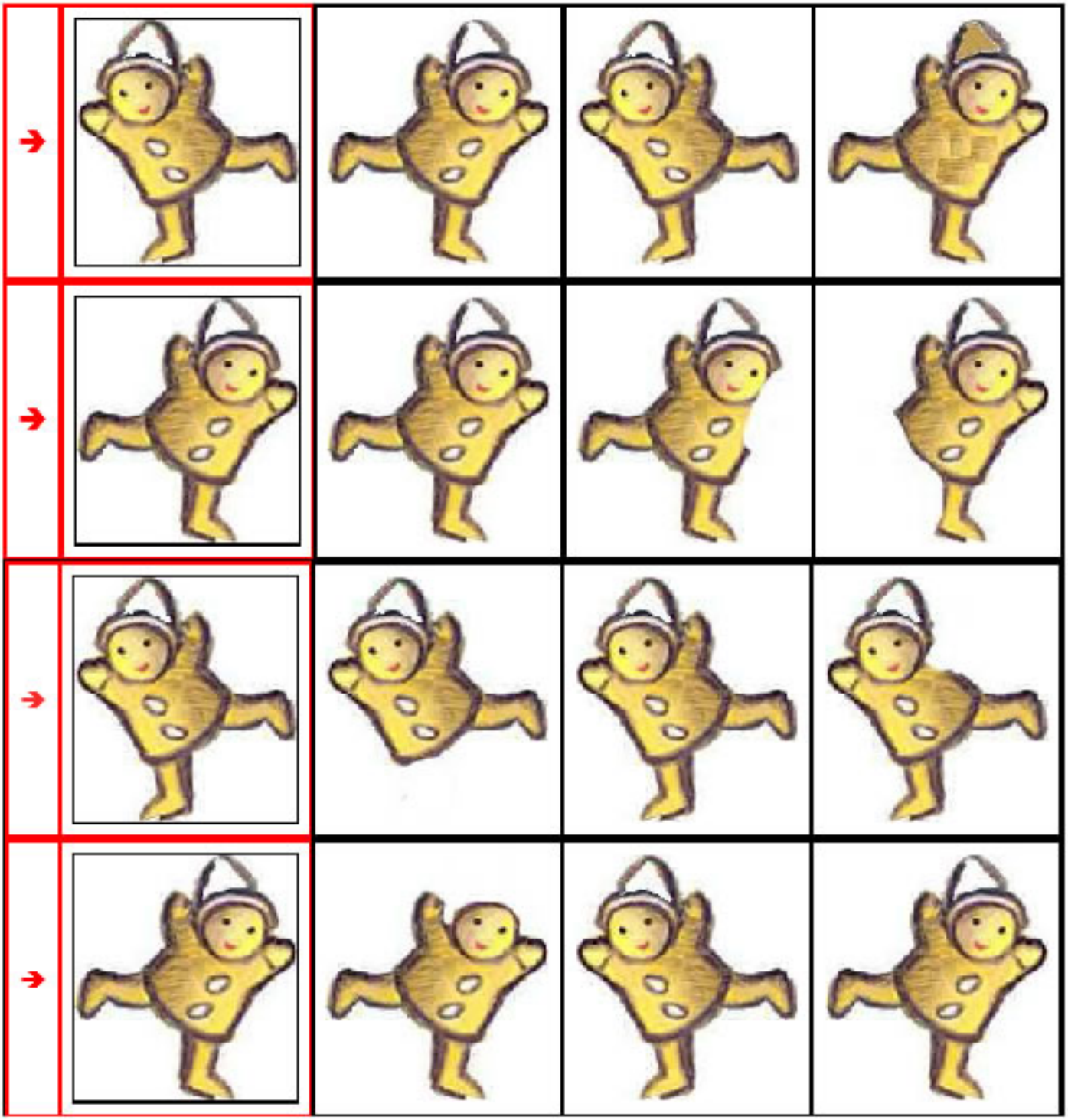
Découverte du monde
Objectif: Associer deux images identiques.
Consigne: Retrouve et colle le même bonhomme que le modèle.



Date .....

Mon prénom .....

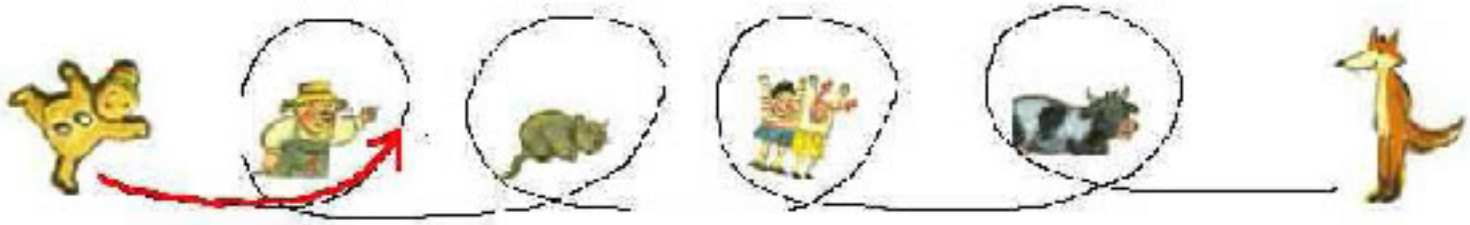
Objectif: Observation du schéma corporel.
Consigne: Dans chaque ligne entoure le même bonhomme que le modèle.

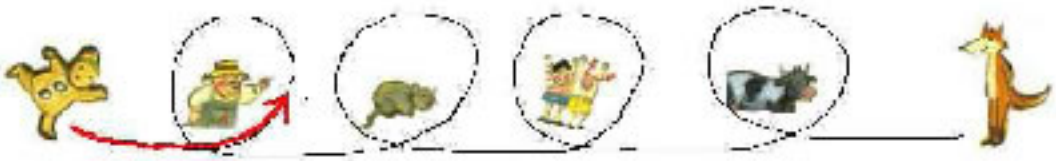


Date .....

Mon prénom .....

Graphime
Objectif: Dessiner des boucles.
Consigne: L'homme de pain d'épice fait le tour de ceux qui veulent l'attraper.





Date .....

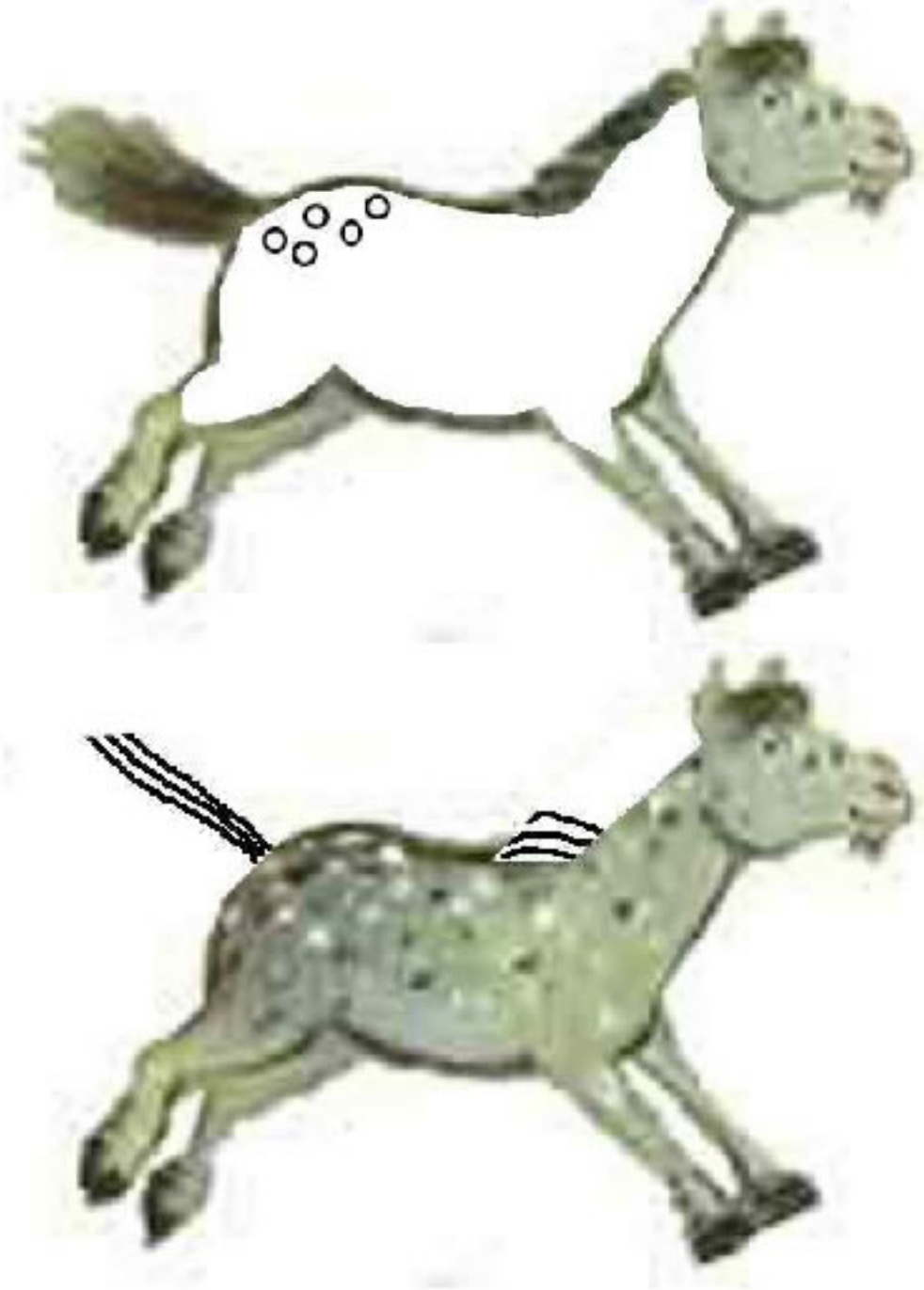
Mon prénom ✎ .....

Graphime
Objectif: Remplir une surface limitée de graphismes simples.
Consigne: Continue de décorer le bonhomme de pain d'épice.

Date .....

Mon prénom ✎ .....

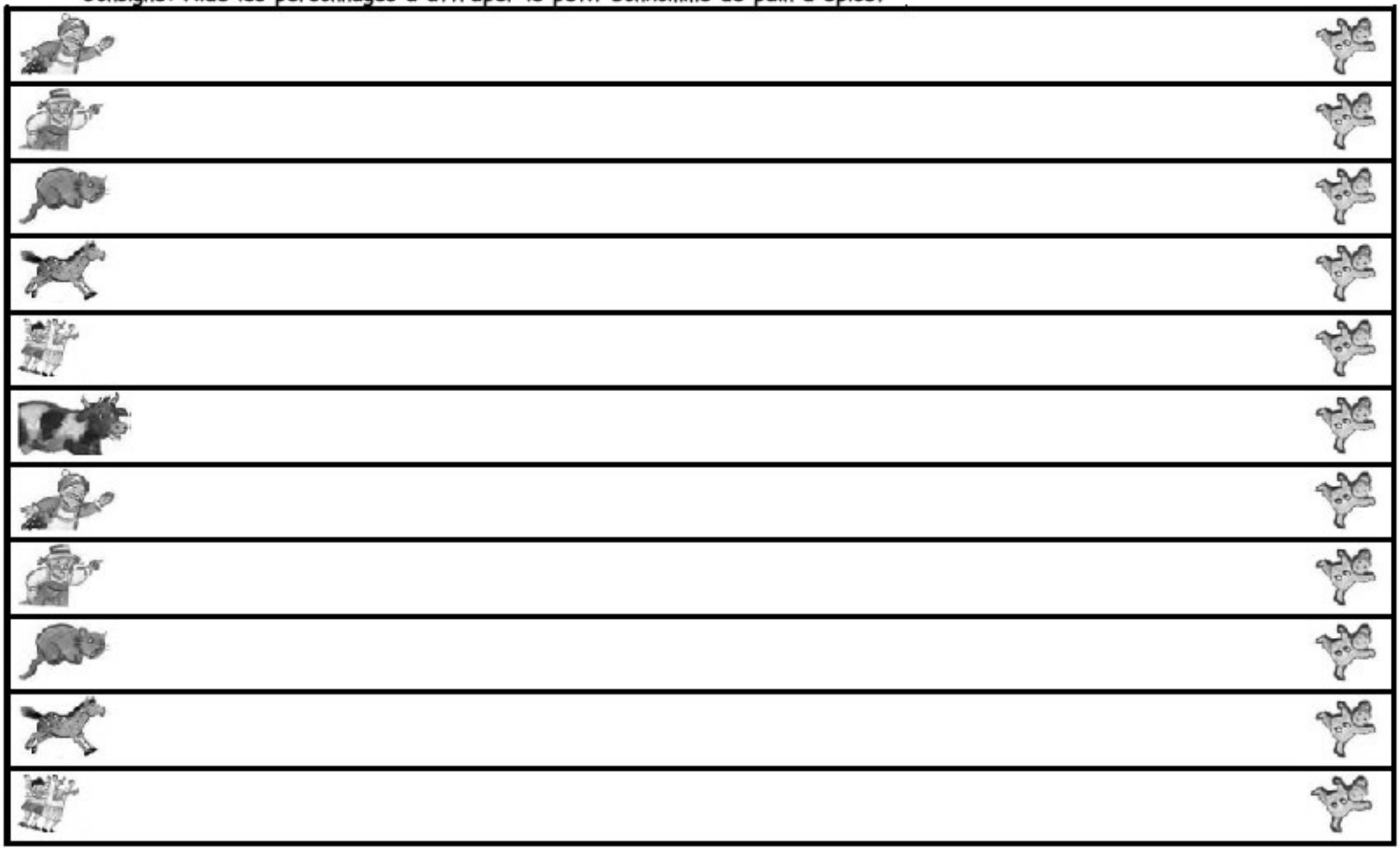
Graphisme
Objectif: Remplir une surface limitée de graphismes simples.
Consigne: Continue les taches de la jument puis sa crinière et sa queue.



Date .....

Mon prénom .....

Objectif:Tracer des lignes horizontales.
Consigne: Aide les personnages à attraper le petit bonhomme de pain d'épice.

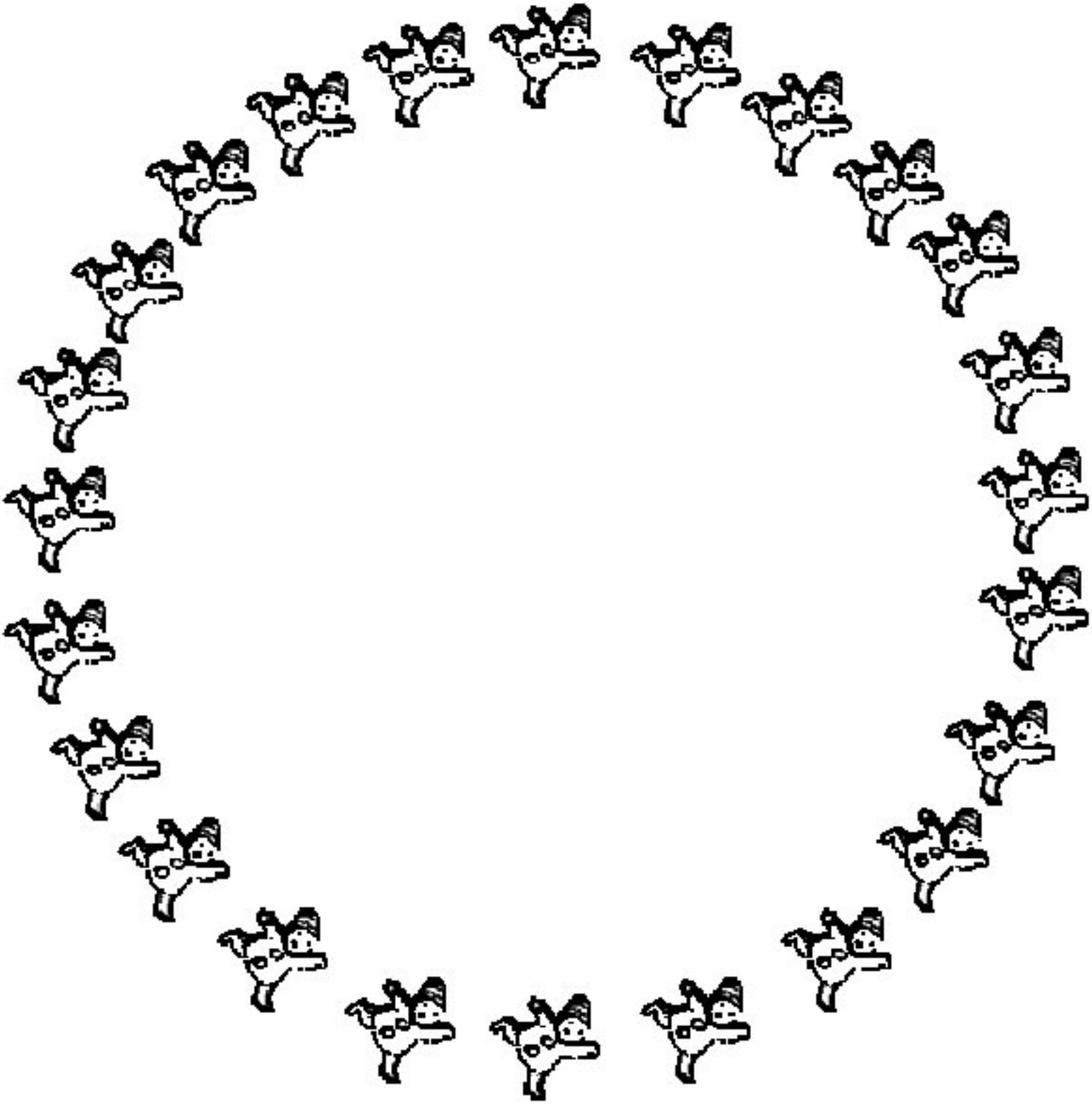


Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Réaliser des algorithmes simples.
Consigne: Colorie les petits bonhommes en respectant le modèle.

☺ 😐 ☹

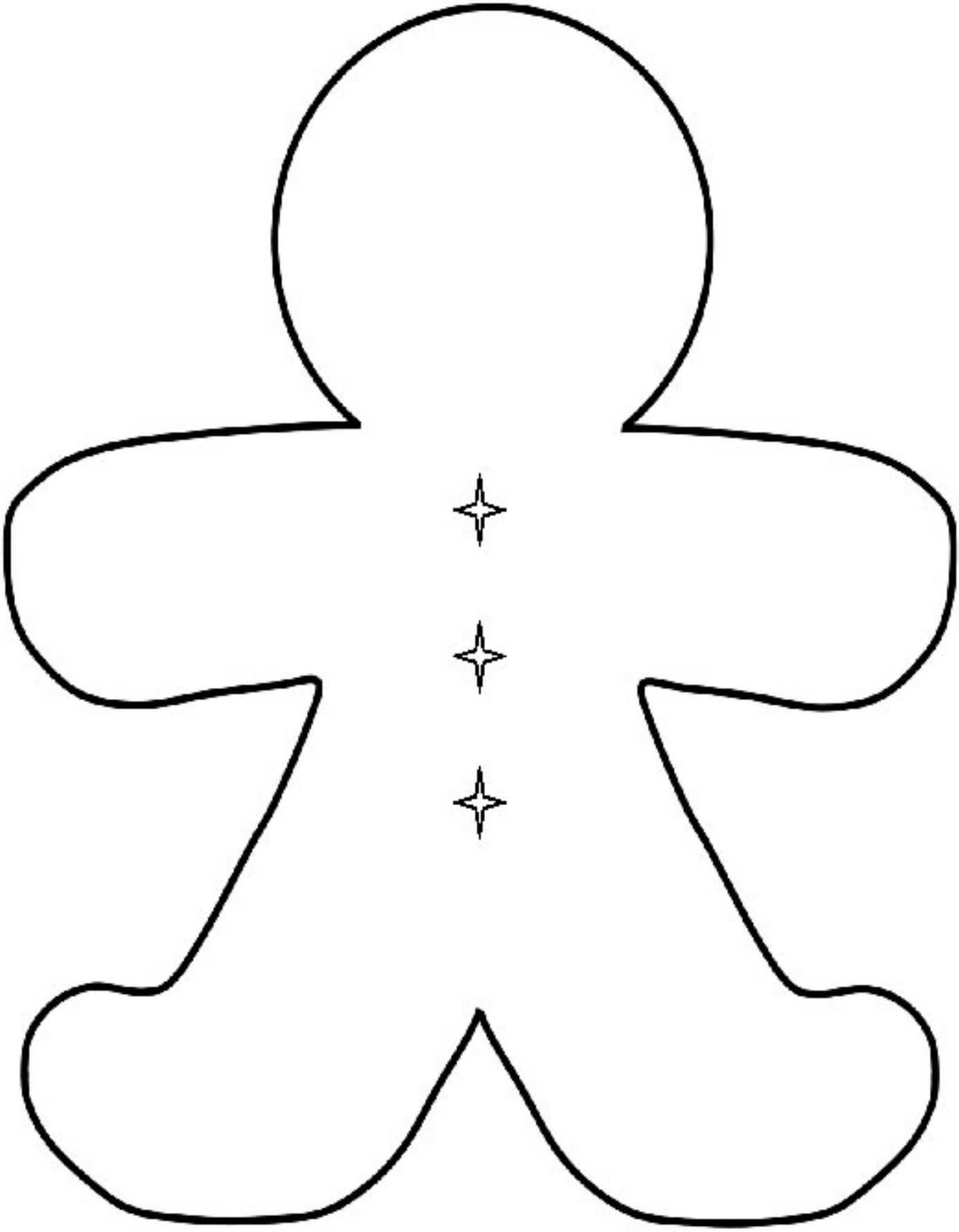


Date .....

Mon prénom ✎ .....

Maths

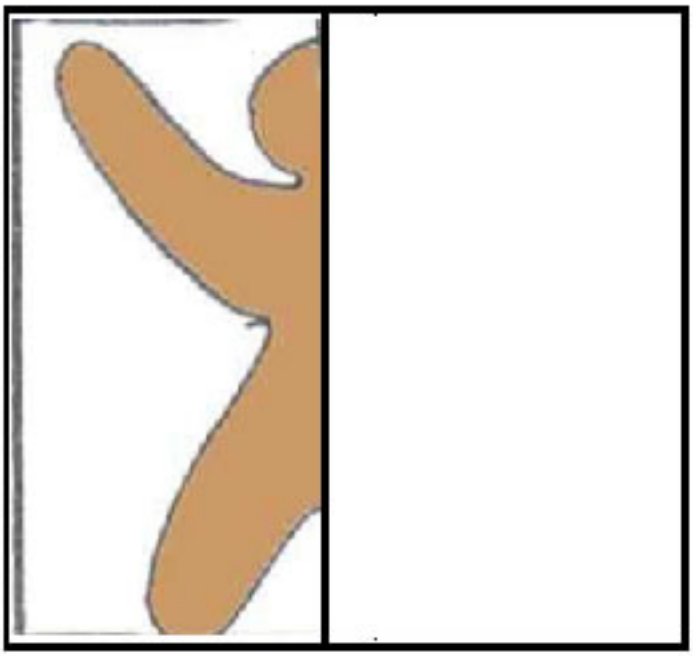
Consigne: Complète le bonhomme de pain d'épice. Deux gommettes pour les yeux; trois gommettes pour les boutons du costume.

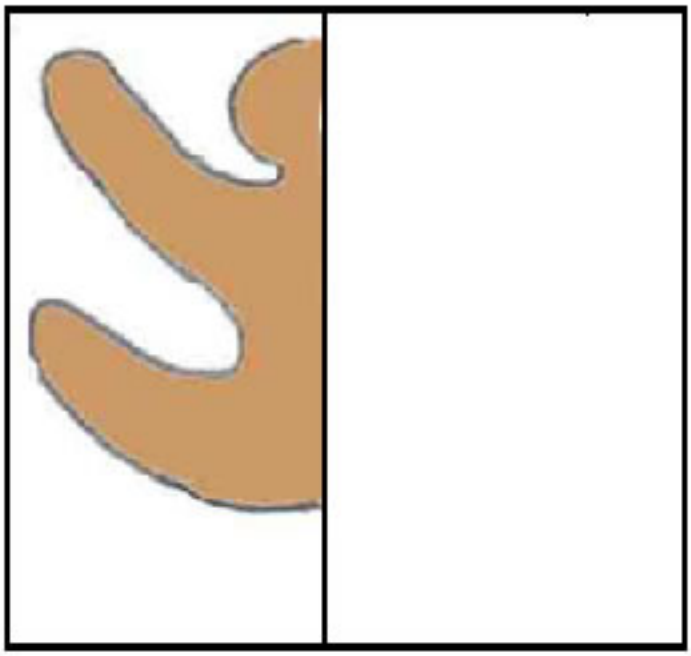


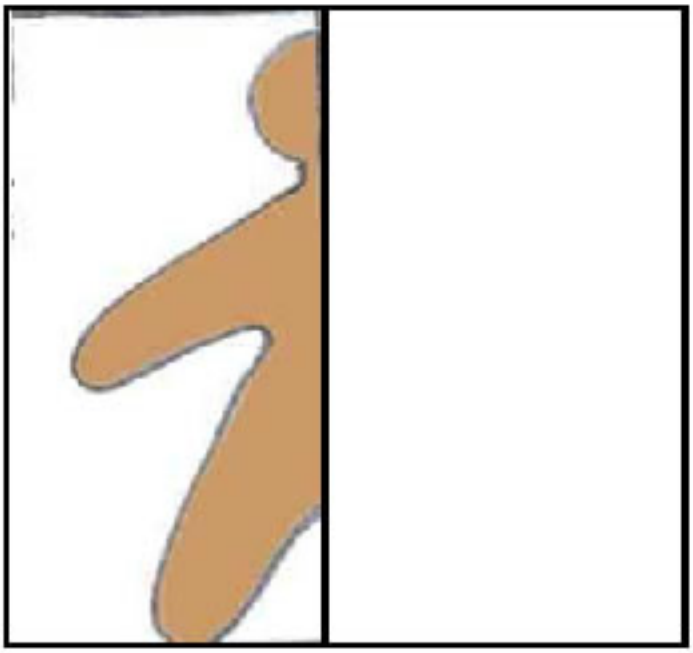
Date .....

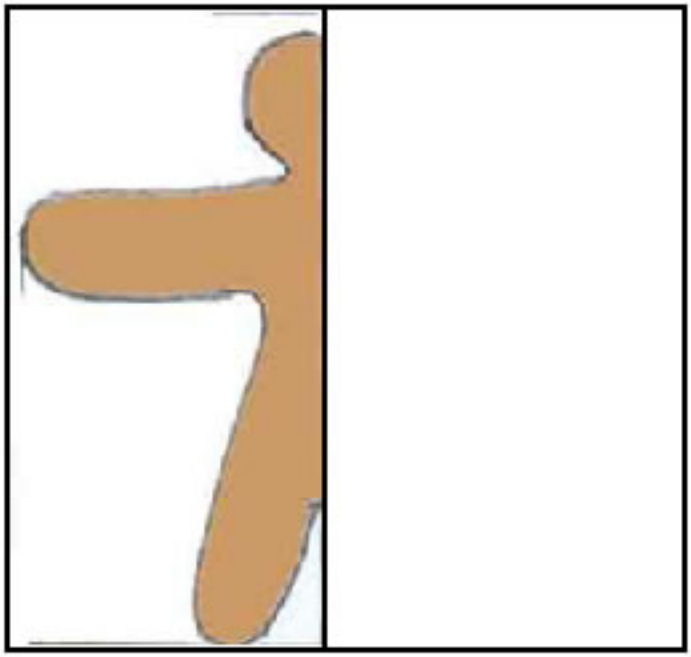
Mon prénom .....

Maths
Objectif: Symétrie axe vertical.
Consigne: Colle les deux moitiés de bonhomme identiques.

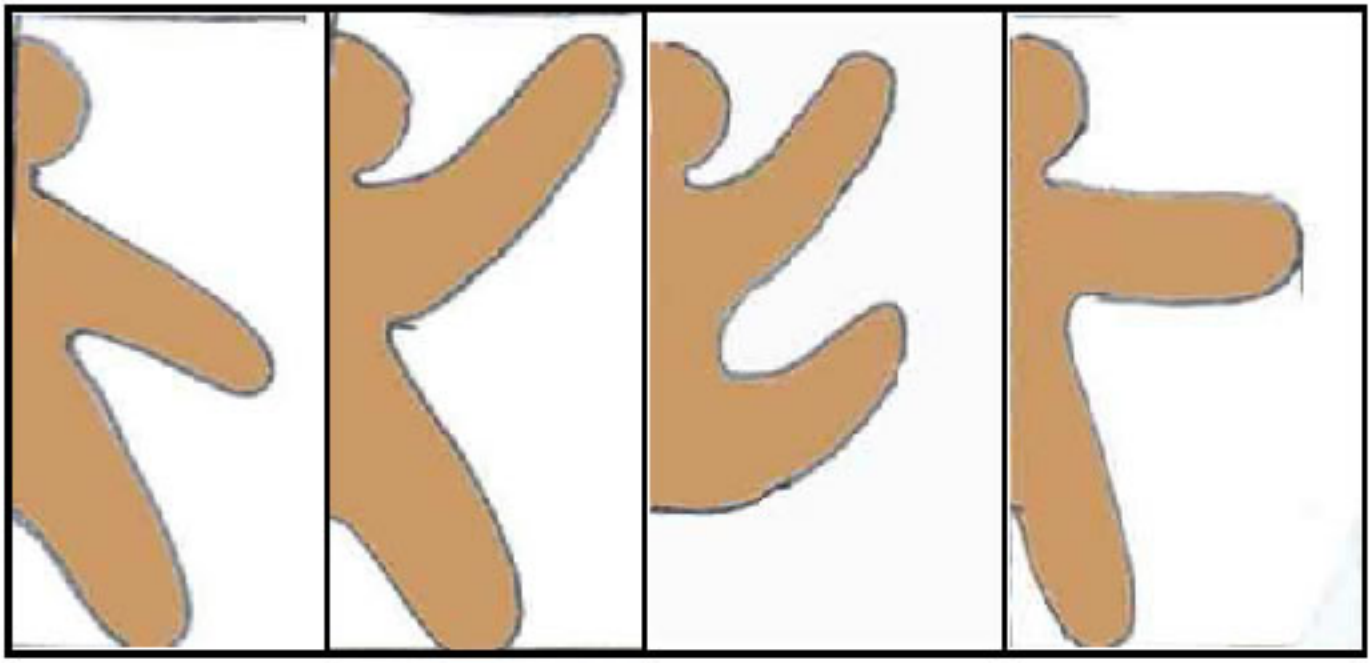








Images à decouper.

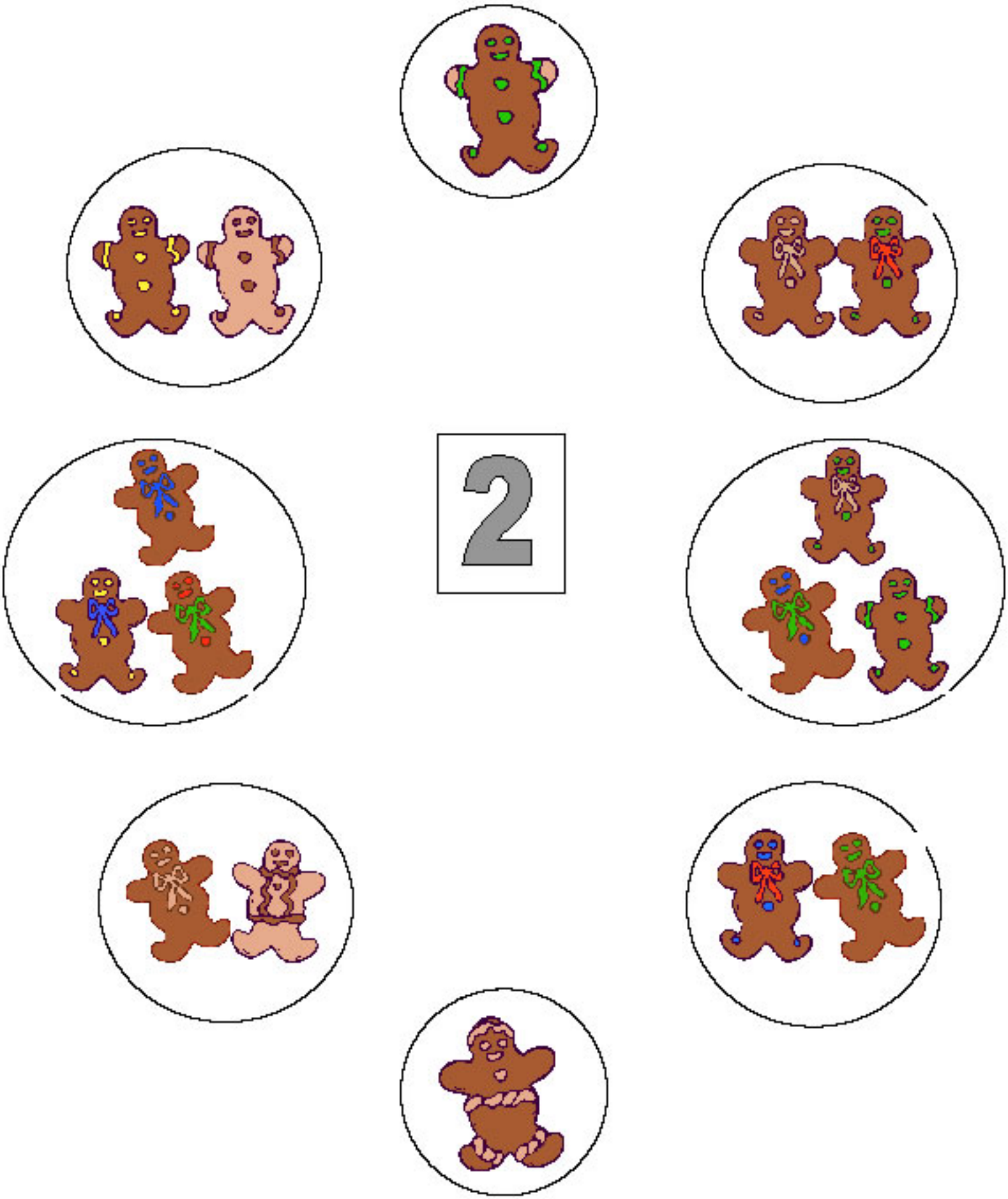


Date .....

Mon prénom .....

Maths / Numération

Consigne: Relie tous les ensembles de deux éléments à l'étiquette 2.

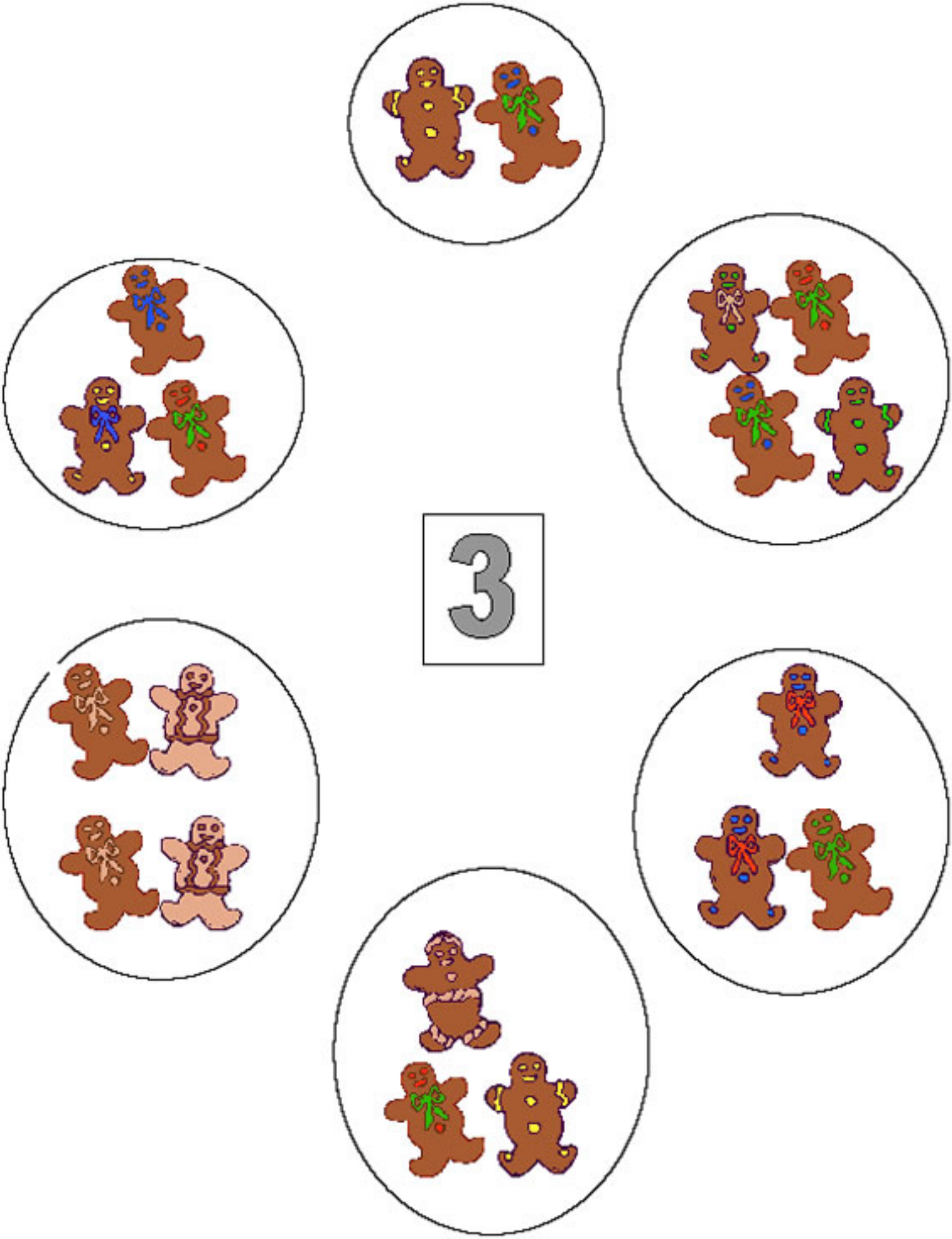


Date .....

Mon prénom .....

Maths / Numération

Consigne: Relie tous les ensembles de deux éléments à l'étiquette 3.

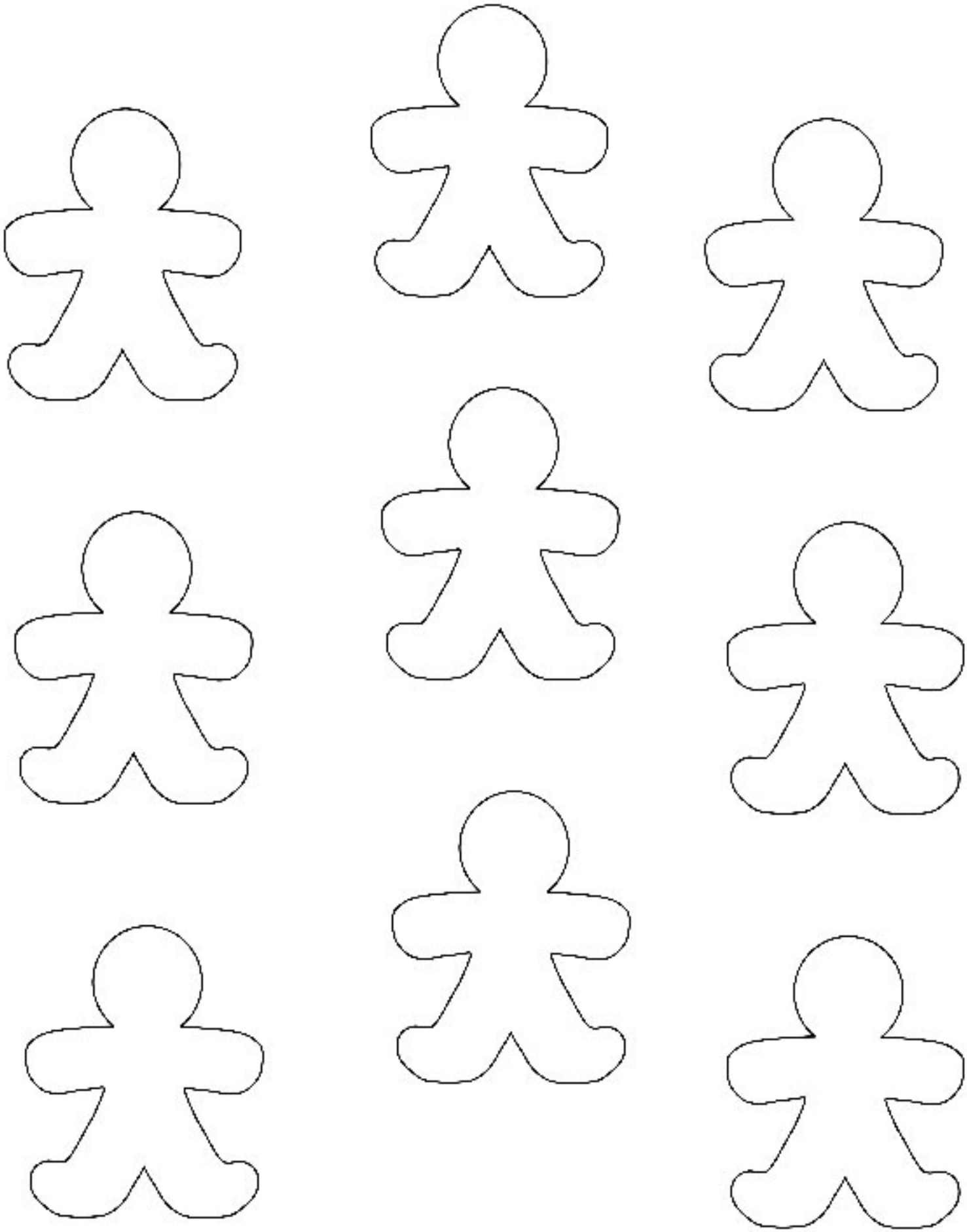


Date .....

Mon prénom .....

Maths

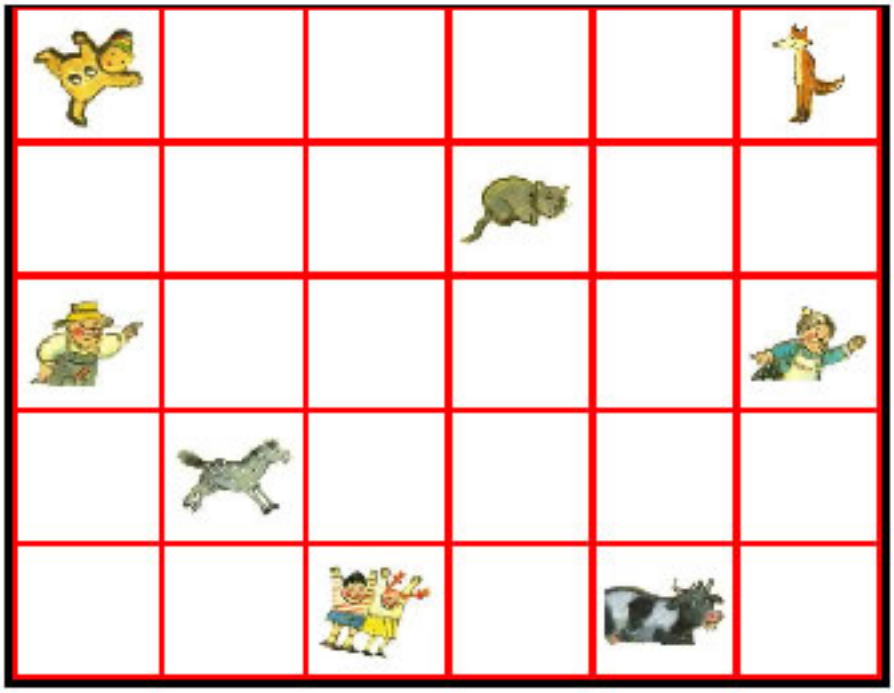
Consigne: Dessine 4 boutons sur chaque bonhomme.

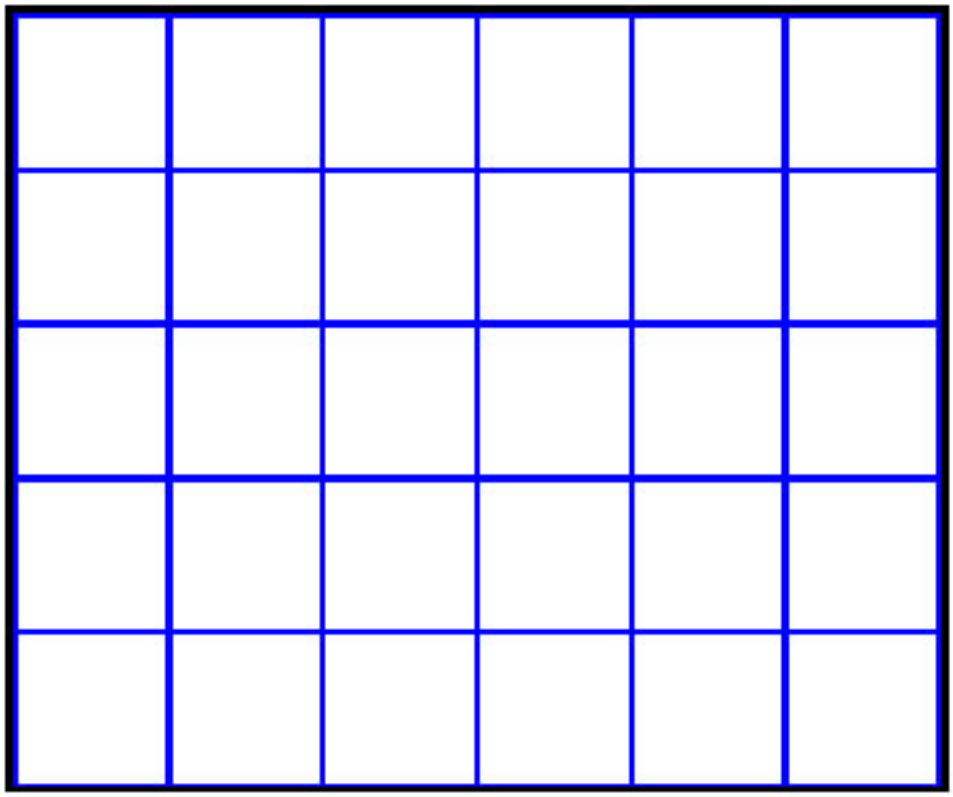


Date .....

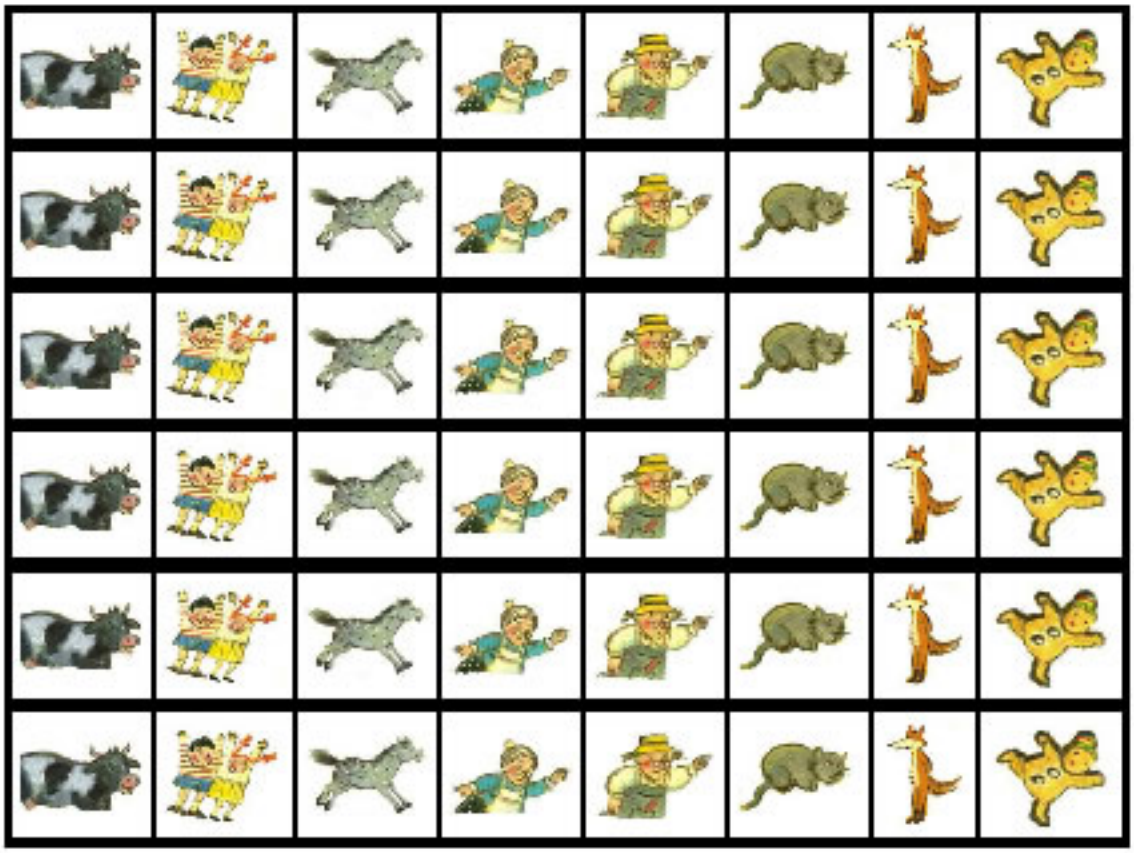
Mon prénom .....

Maths
Objectifs: Homothétie, reproduire un quadrillage, orientation dans l'espace.
Consigne: Replace les images du tableau rouge dans le tableau bleu aux mêmes endroits.





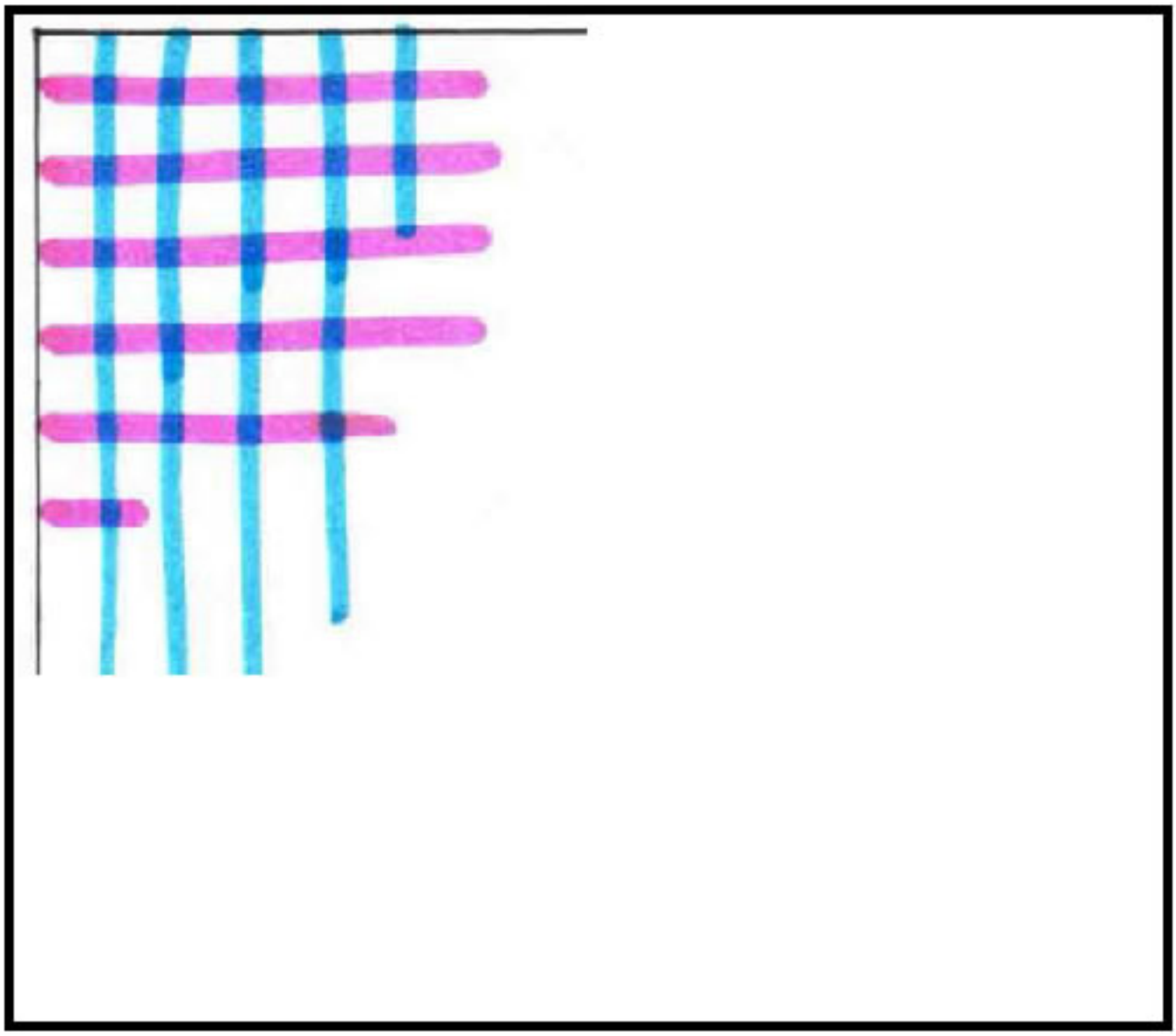
Images à decouper pour 6 enfants.



Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Faire des lignes horizontales et verticales pour obtenir un quadrillage.
Consigne: Continue le quadrillage de la couverture de hipic le hérisson en rose pour les traits "couchés" et en bleu pour les traits "debout".



Date .....

Mon prénom .....

Aprentissage Langage / Lecture
Consigne: Reconstiruer le titre.

A trois

on a moins froid

a	moins	on
A	trois	froid

Date .....

Mon prénom .....

Aprentissage Langage / Lecture
Consigne: Découpe et colle les noms des animaux sous leur image.

colle

découpe

LAPIN	hérisson	écureuil
HERISSON	lapin	ECUREUIL

Date .....

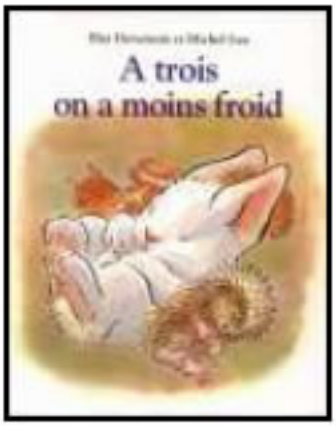
Mon prénom .....

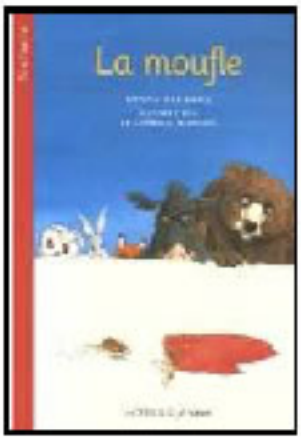
Objectif: Orientation dans l'espace, tenir un livre dans le bon sens, identifier et positionner le titre du livre.
Consigne: Fais un joli cadre avec des gommettes autour du livre que est dans le bon sens.

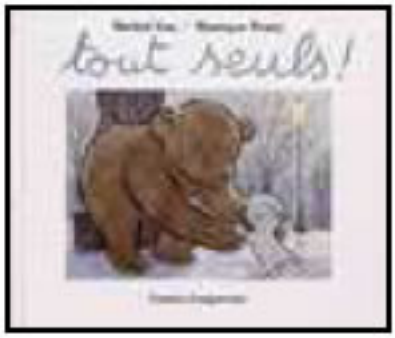
Date .....

Mon prénom .....

Discrimination visuelle.
Consigne: Colle des gommettes autour du livre "A trois, on a moins froid".







HERISSON

hérisson

LAPIN

lapin

ECUREUIL

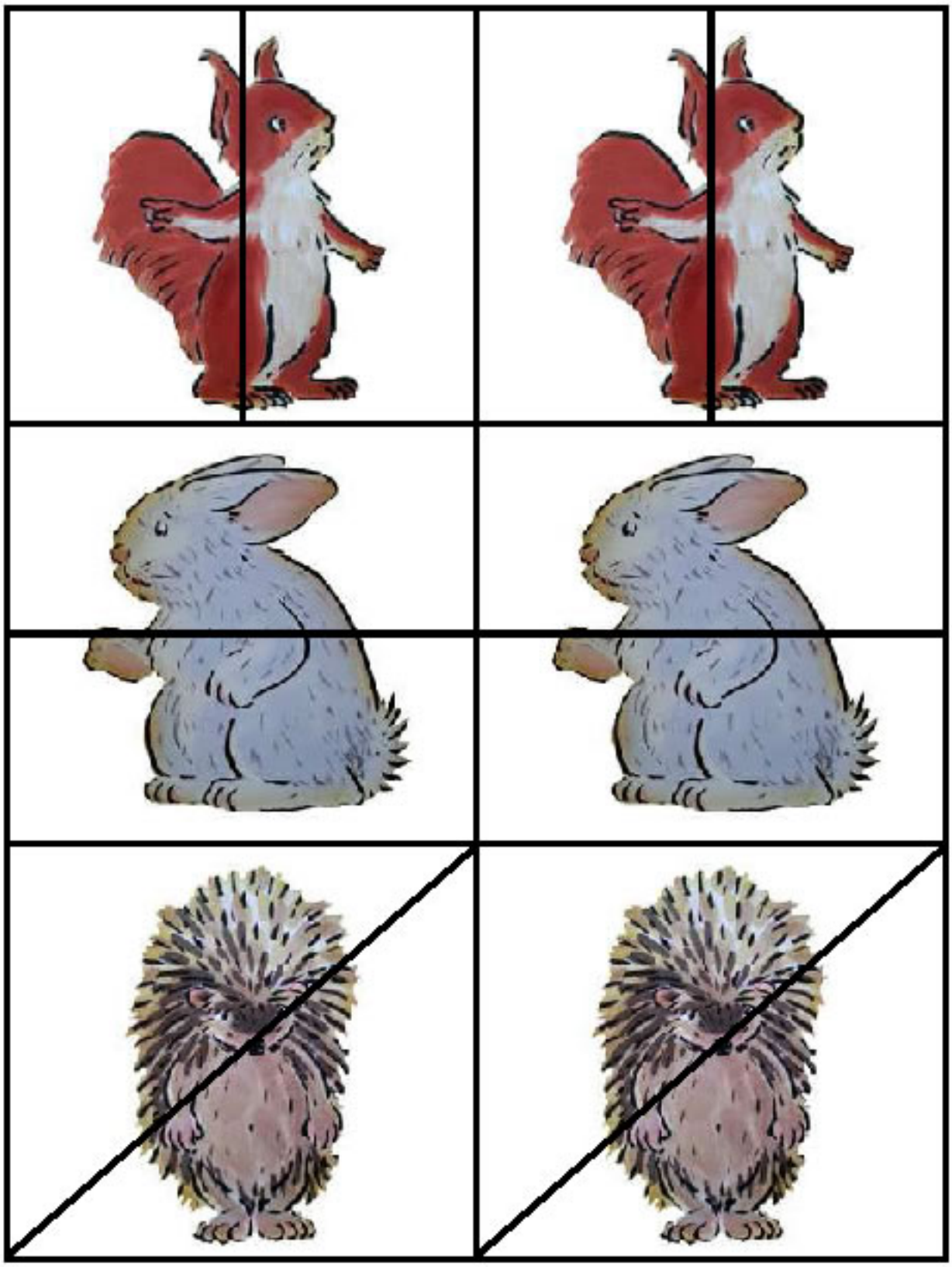
écureuil

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Consigne: Reconstitue les animaux (mini puzzles de 2 pièces).

✂----------pour 2 enfants----------



Date .....

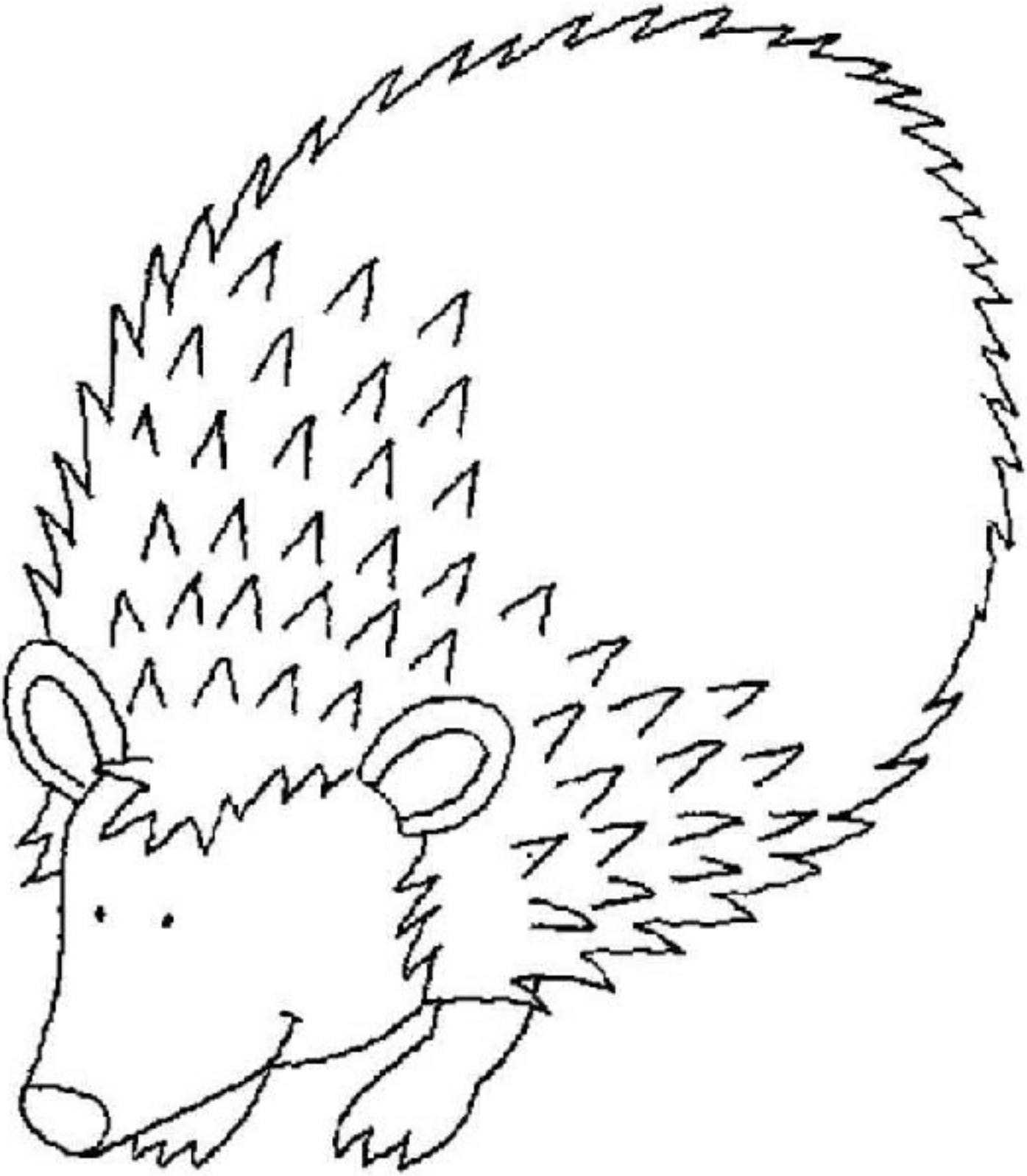
Mon prénom ✎ .....

Coloriage Hérisson

Date .....

Mon prénom ✎ .....

Objectif: Petits traits.
Objectif: Continue les piquants du hérisson.



Date .....

Mon prénom ✎ .....

Coloriage Lapin

Date .....

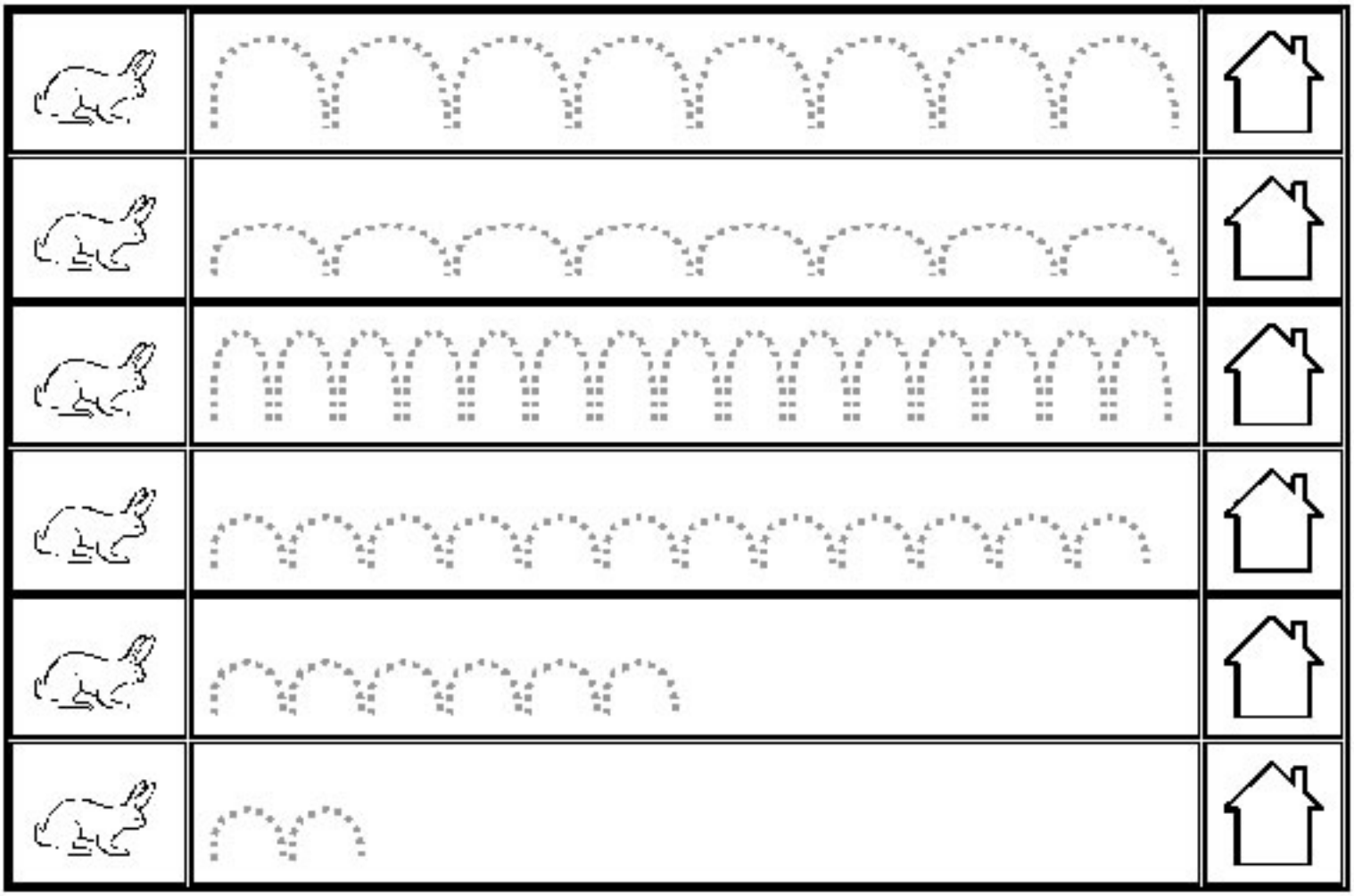
Mon prénom .....

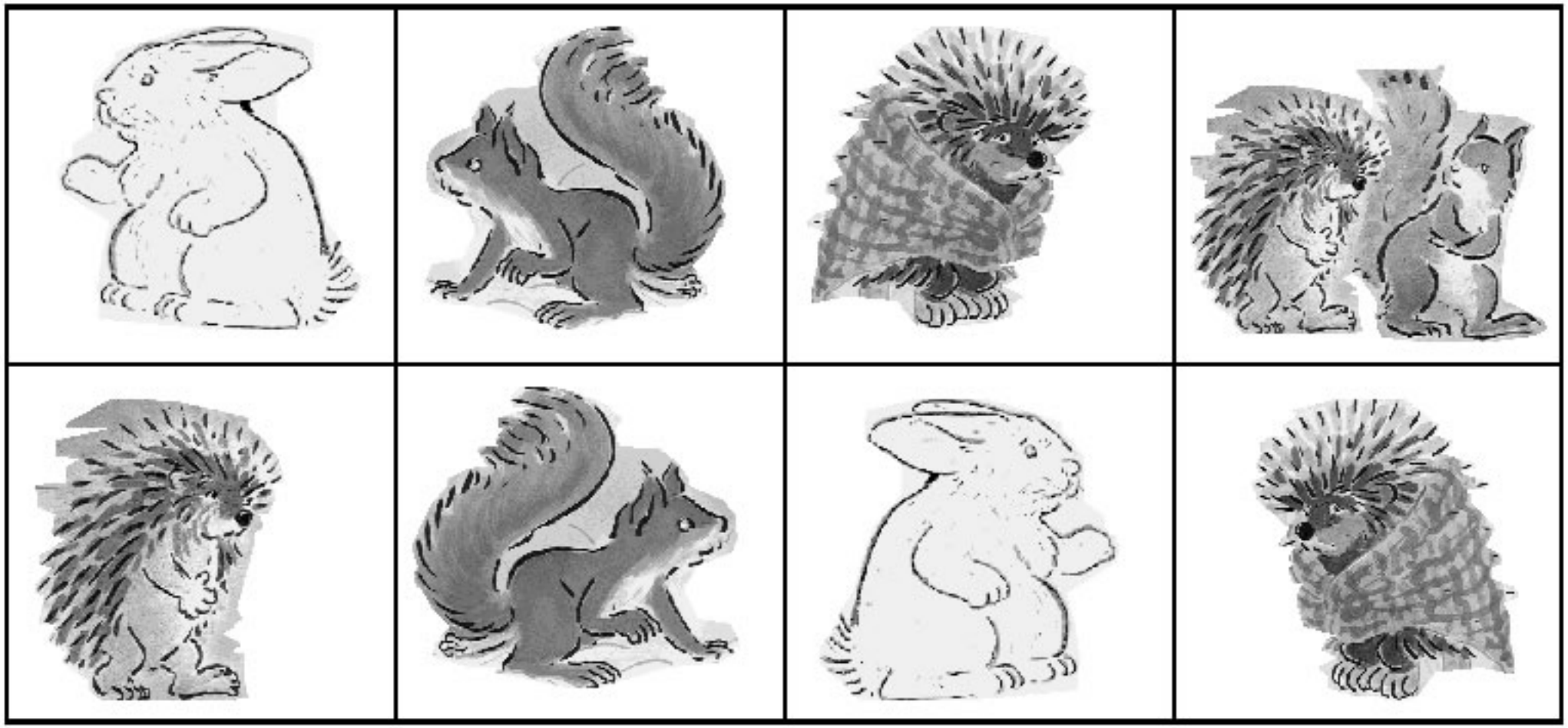
Consigne: Tracer des lignes en restant dans le chemin.

Date .....

Mon prénom .....

Graphisme
Objectif: Faire un trace horizontal, continu, dans le sens de l'écritures, en formant des ponts réguliers.
Consigne: Le lapin saute pour aller dans sa maison, repasse sur ses traces.





Date .....

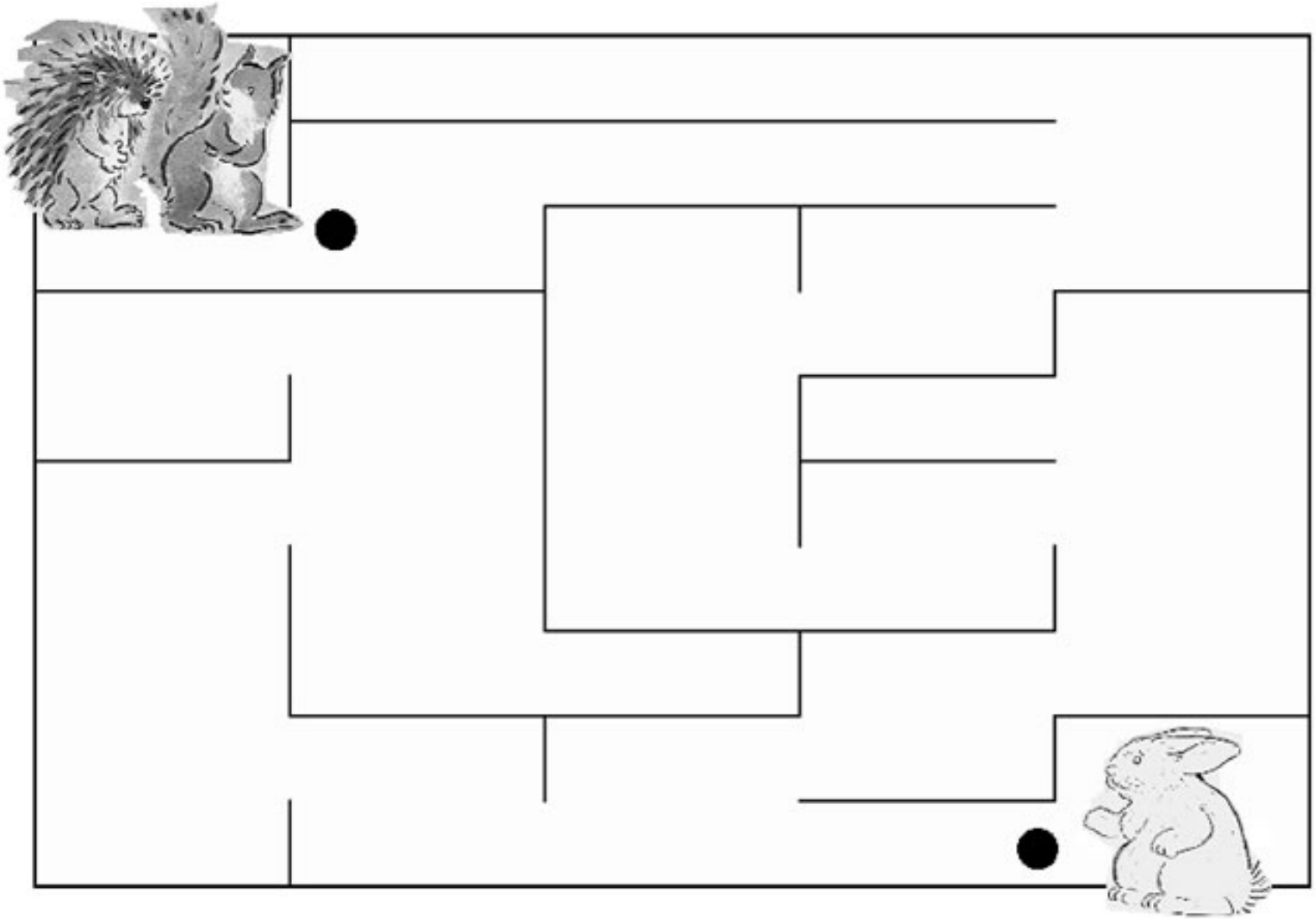
Mon prénom .....

Objectif: Orientation gauche, droite.
Consigne: Va chercher les images qu'il te faut pour compléter ce loto.
Attention les images doivent être identiques!

Date .....

Mon prénom .....

Consigne: Aide nous deux amis à aller voir Touffu le lapin. Trace le chemin que tu as trouvé.



Date .....

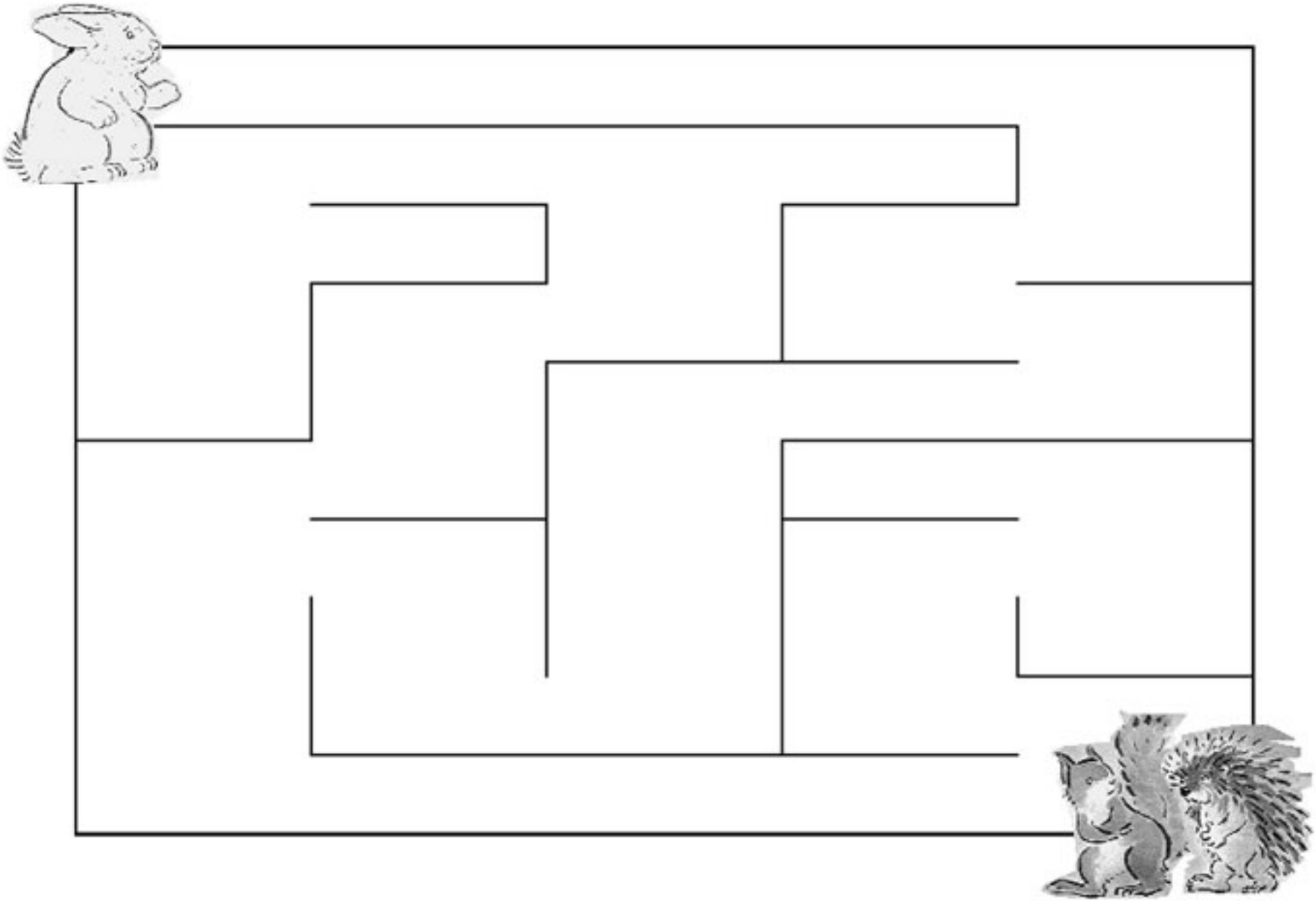
Mon prénom .....

Objectif: Orientation gauche, droite.
Consigne: Va chercher les images qu'il te faut pour compléter ce loto.
Attention les images doivent être identiques!

Date .....

Mon prénom .....

Consigne: Aide nous deux amis. Trace le chemin que tu as trouvé.



Date .....

Mon prénom .....

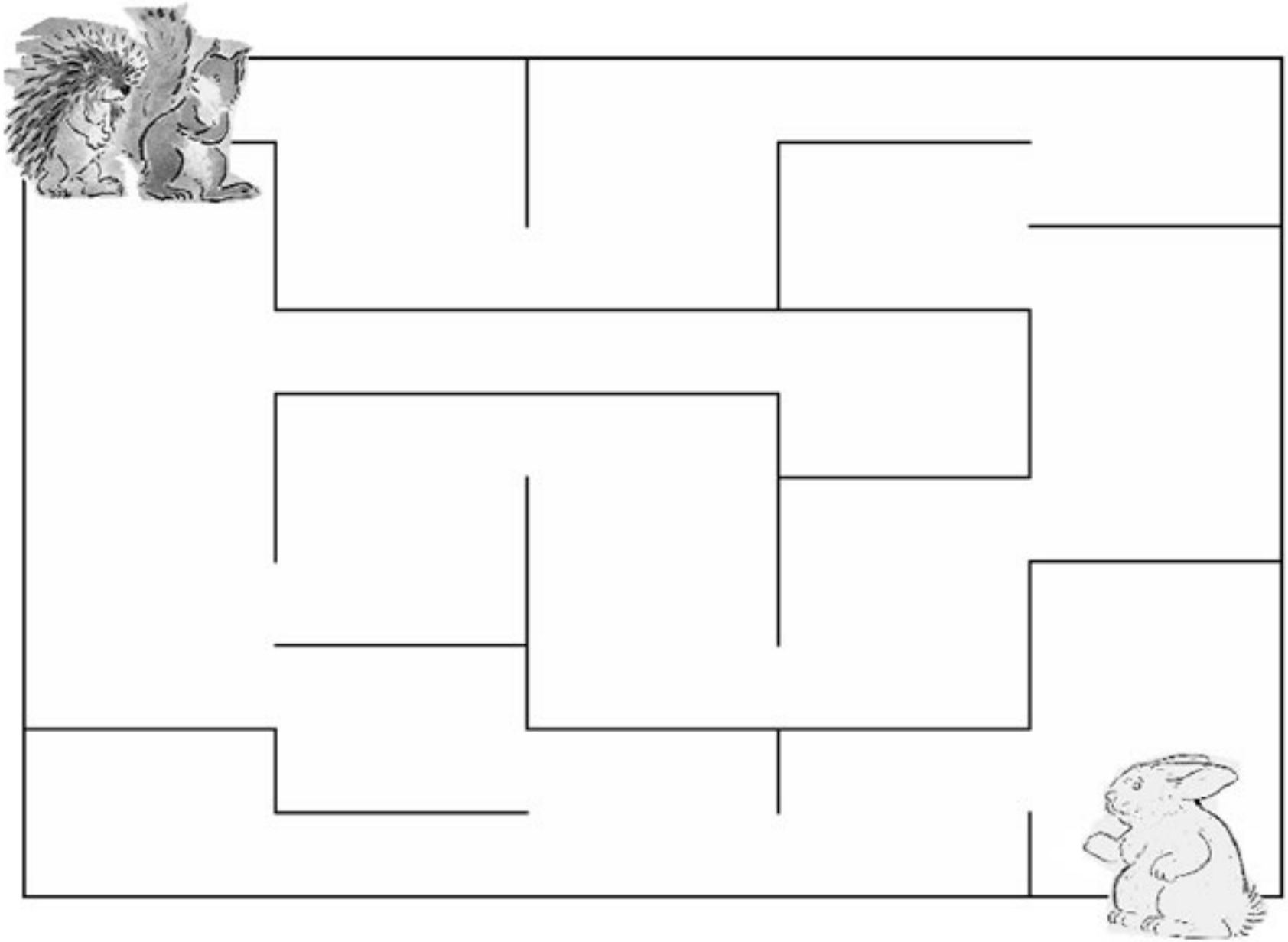
Objectif: Perception des textures

Consigne: Entoure en rouge ce qui est doux et en bleu ce qui est piquant.

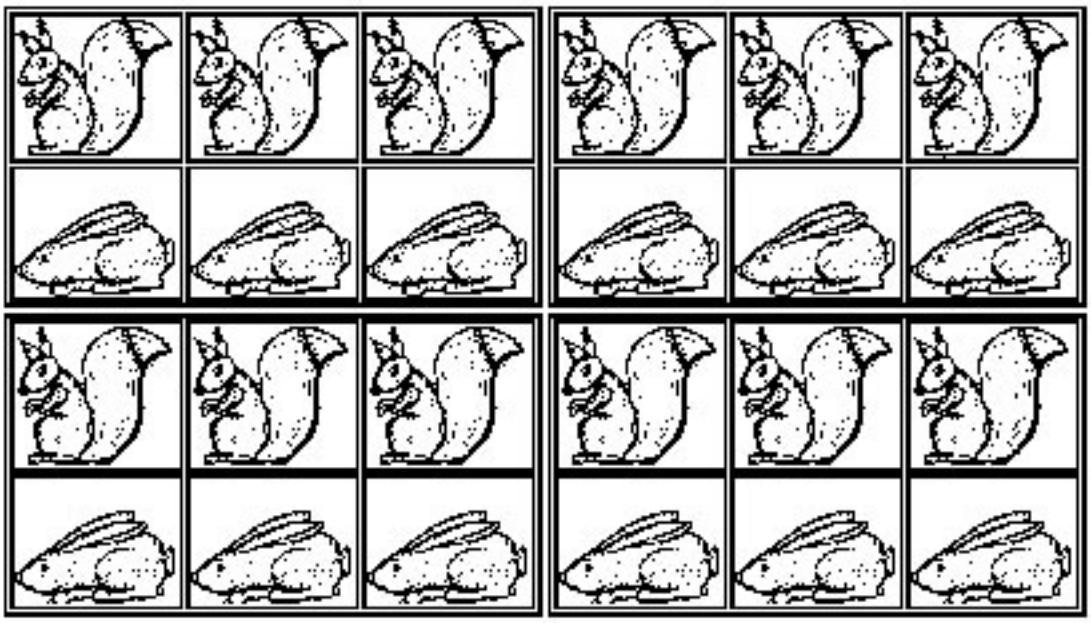
Date .....

Mon prénom ✎ .....

Consigne: Aide nous deux amis. Trace le chemin que tu as trouvé.



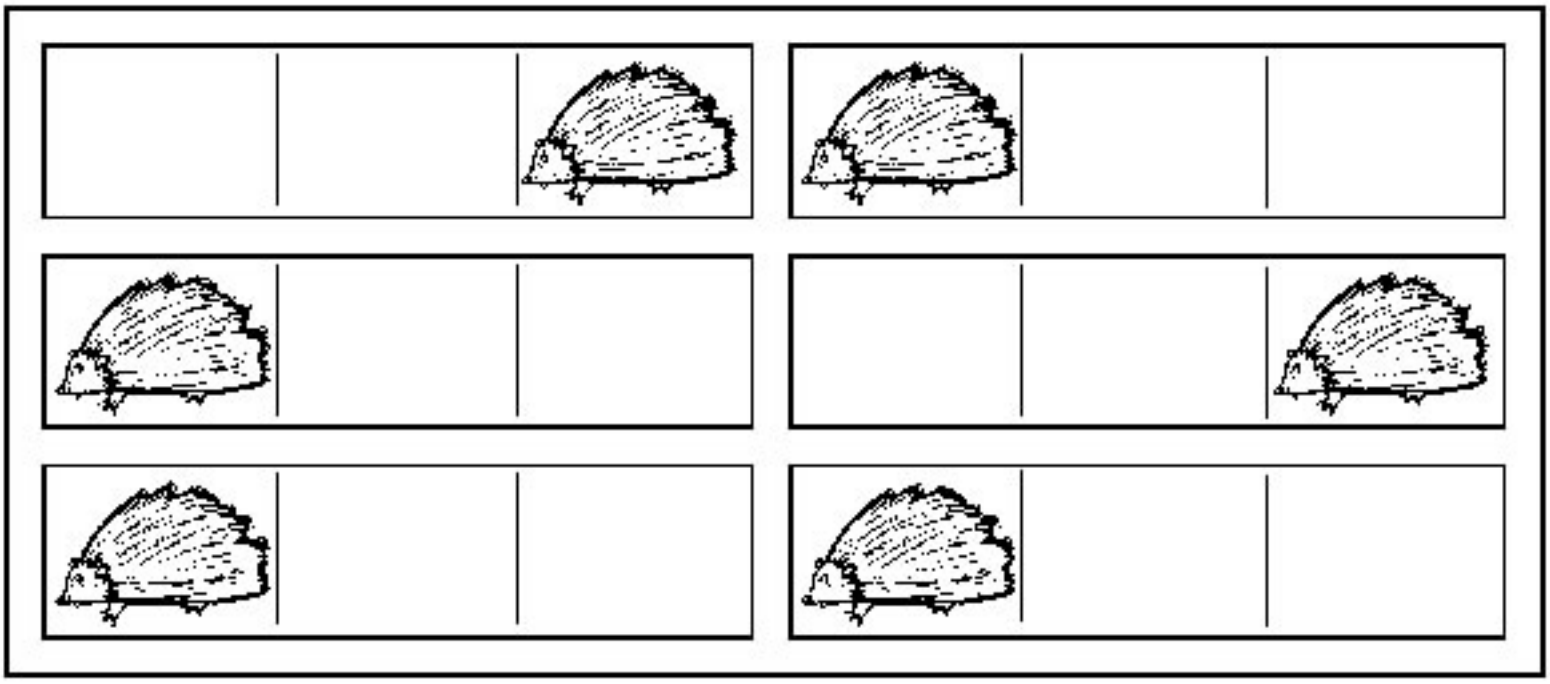
Images à decouper (4 séries).



Date .....

Mon prénom .....

Objectif: Perception des positions "entre".
Consigne: Dans chaque case, continue de coller les animaux de l'histoire en mettant toujours le lapin entre le hérisson et l'écureuil.

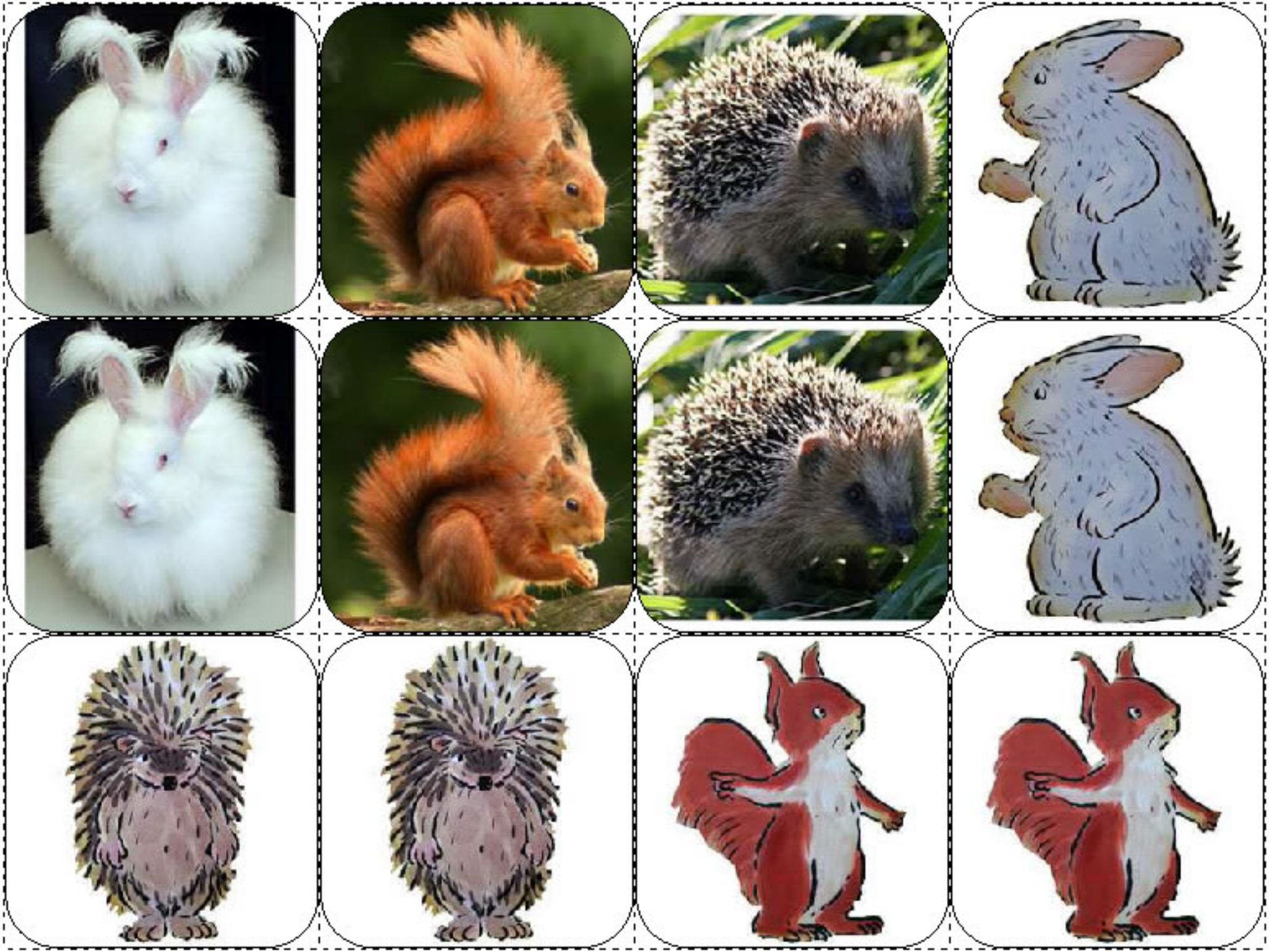


Date .....

Mon prénom ✎ .....

Consigne: Retrouver les personnages de l'histoire "A trois on a moins froid". Colori-les.

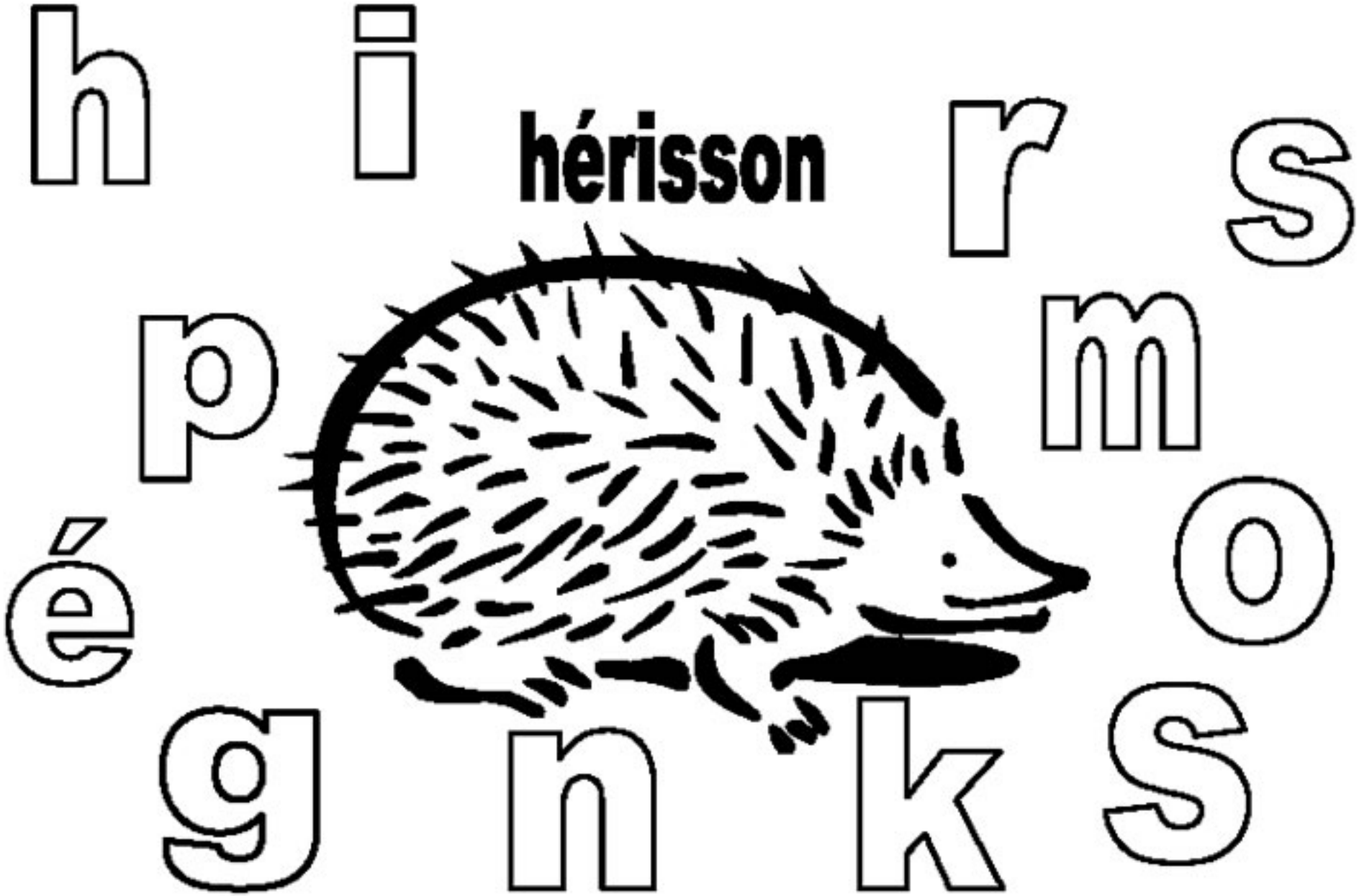
HERISSON	**HERISSON**	hérisson	hérisson
ECUREUIL	**ECUREUIL**	écureuil	écureuil
LAPIN	**LAPIN**	lapin	lapin



Date .....

Mon prénom .....

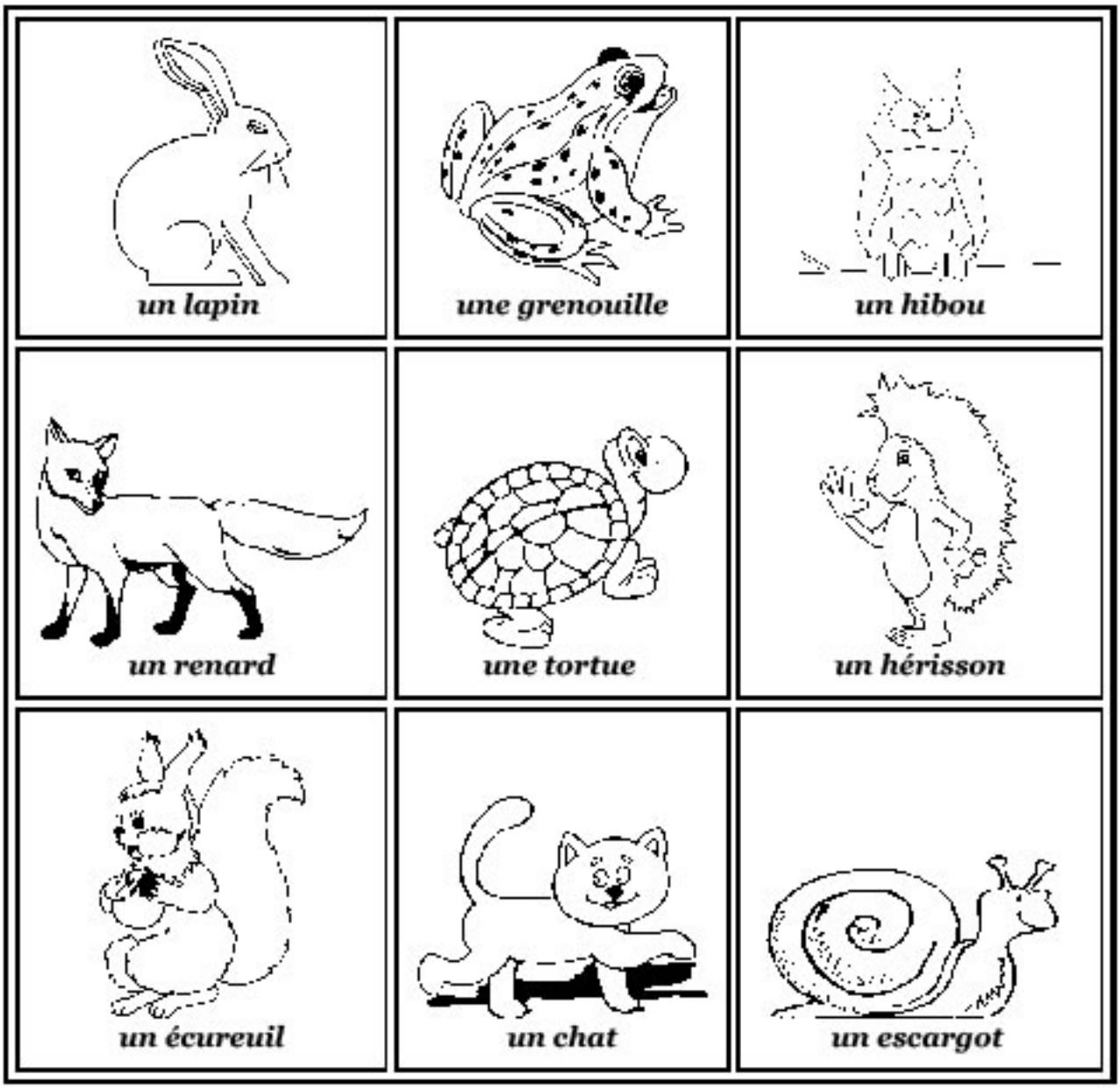
Consigne: Retrouver les lettres du mot hérisson.



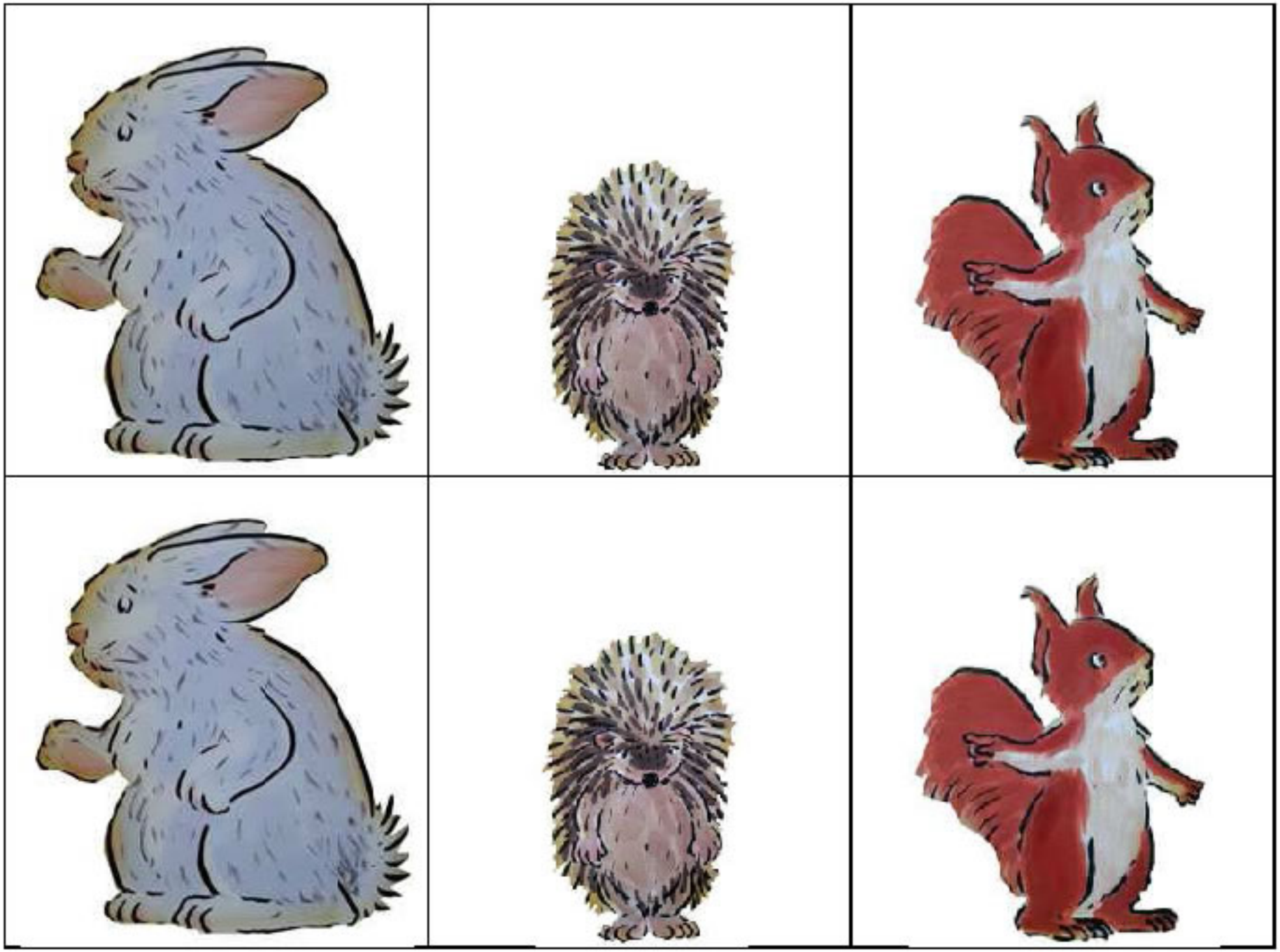
Date .....

Mon prénom .....

Aprentissage Langage / Lecture
Objectif: Retrouver les personnages d'une histoire.
Consigne: Retrouve les animaux de l'histoire et colorie-les.



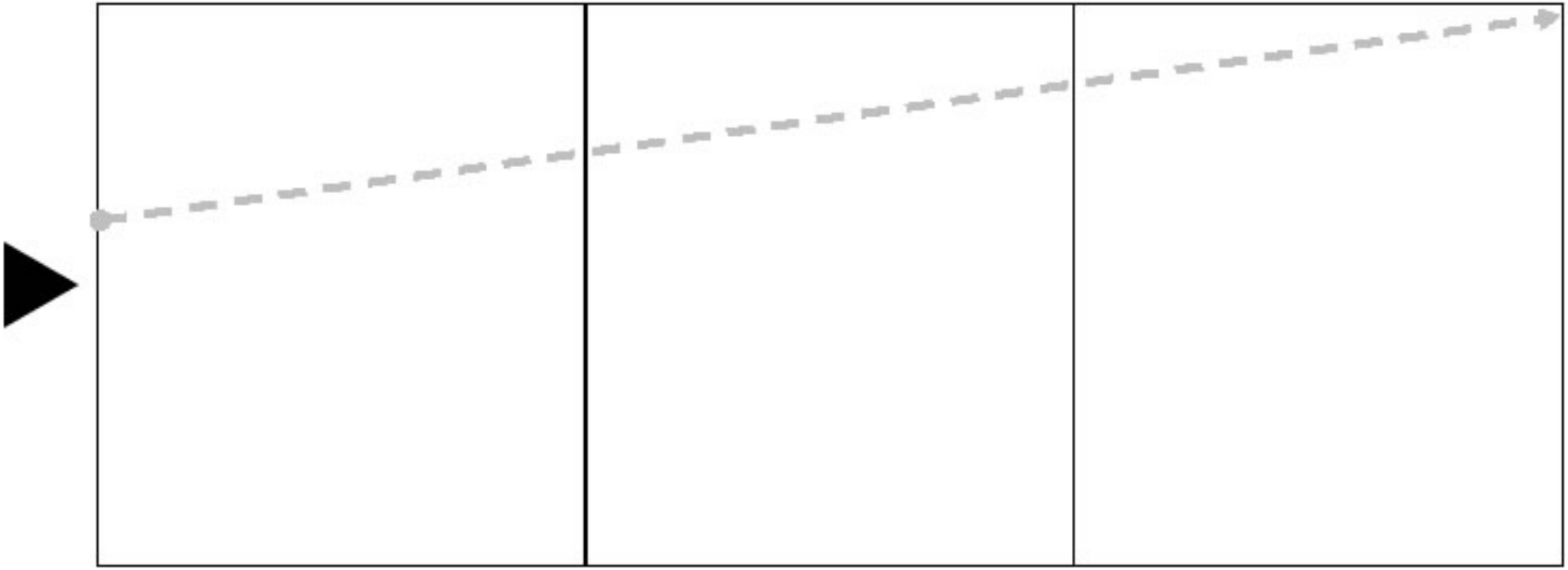
✂----------pour 2 enfants----------



Date .....

Mon prénom .....

Consigne: Replace les 3 personnages par ordre de taile (du plus petit au plus grand).



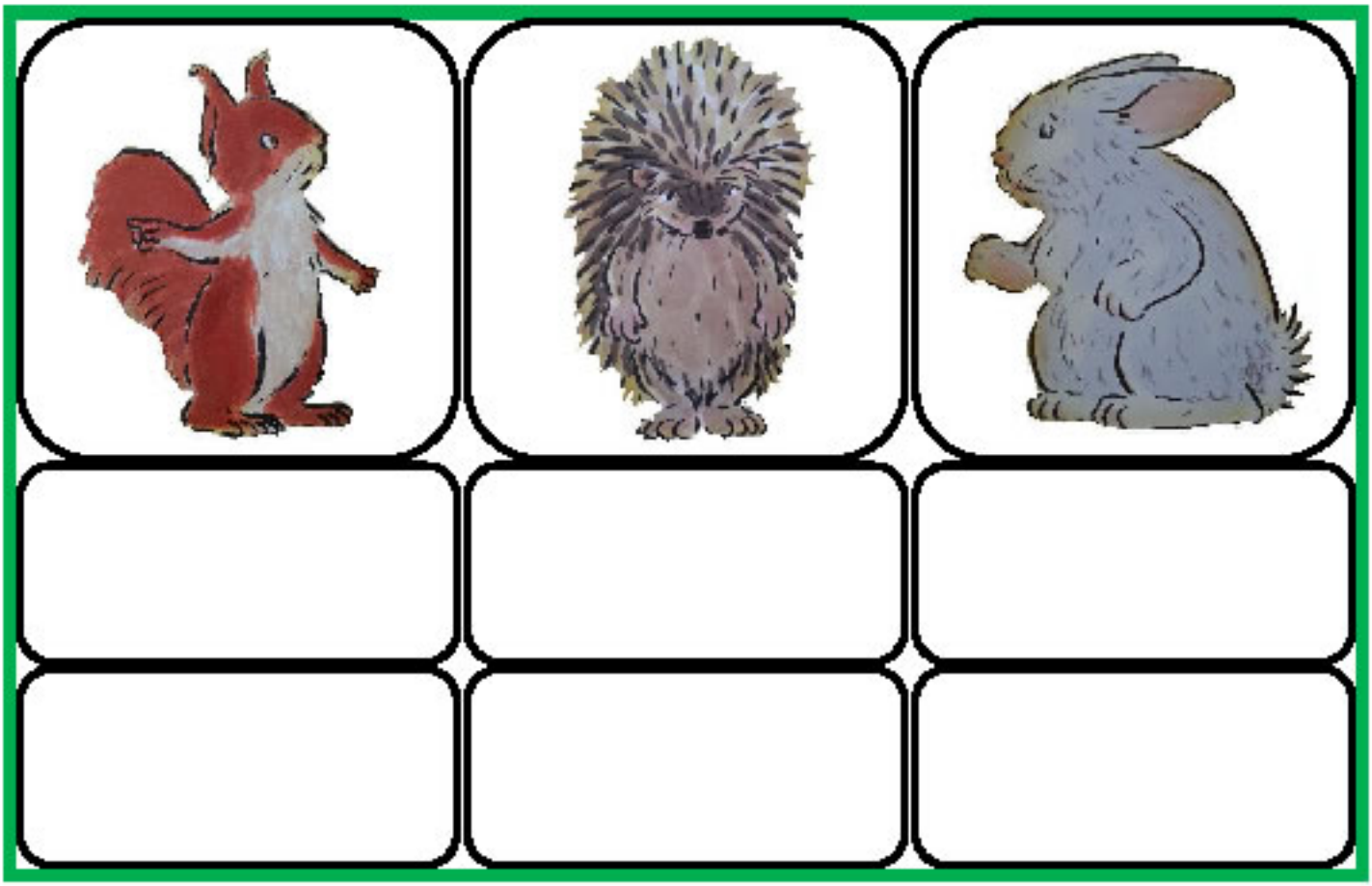
LAPIN	LAPIN	LAPIN
LAPIN	LAPIN	LAPIN
HERISSON	HERISSON	HERISSON
HERISSON	HERISSON	HERISSON
ECUREUIL	ECUREUIL	ECUREUIL
ECUREUIL	ECUREUIL	ECUREUIL
lapin	lapin	lapin
lapin	lapin	lapin
hérisson	hérisson	hérisson

hérisson	hérisson	hérisson
écureuil	écureuil	écureuil
écureuil	écureuil	écureuil
lapin	lapin	lapin
lapin	lapin	lapin
hérisson	hérisson	hérisson
hérisson	hérisson	hérisson
écureuil	écureuil	écureuil
écureuil	écureuil	écureuil

Date .....

Mon prénom .....

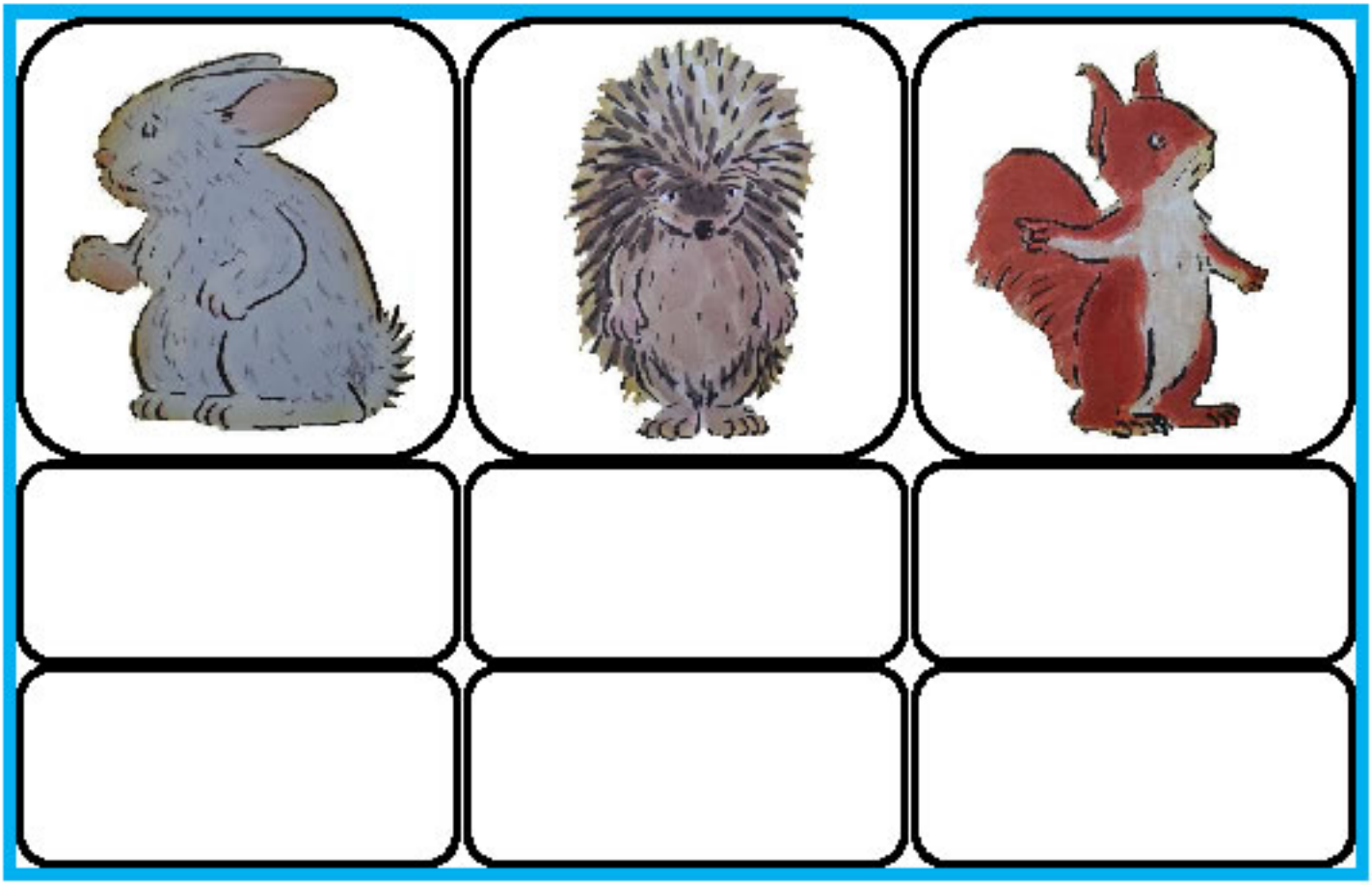
Aprentissage Langage / Lecture
Consigne: Colle les noms des animaux sous leur image.



Date .....

Mon prénom .....

Aprentissage Langage / Lecture
Consigne: Colle les noms des animaux sous leur image.



Date .....

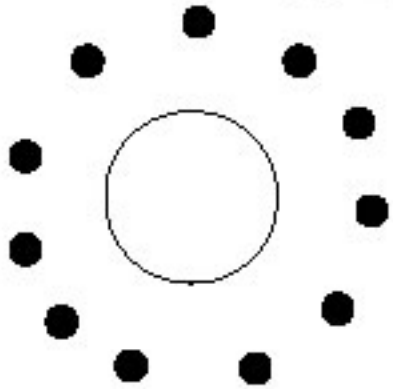
Mon prénom .....

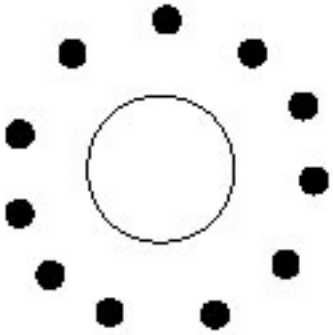
Aprentissage Langage / Lecture
Consigne: Colle les noms des animaux sous leur image.

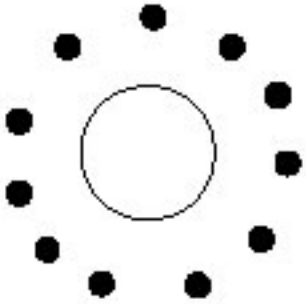
Date .....

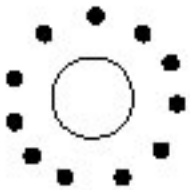
Mon prénom .....

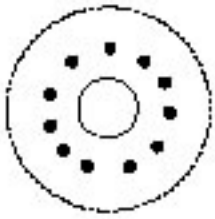
Graphisme / Les Boucles

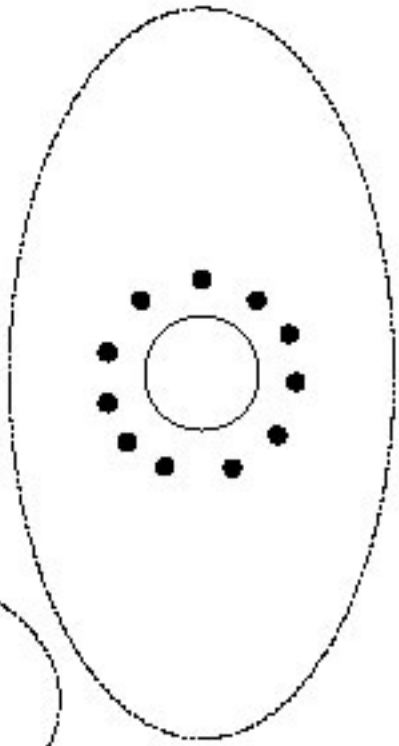


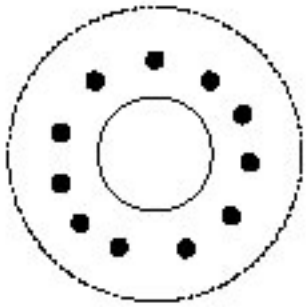


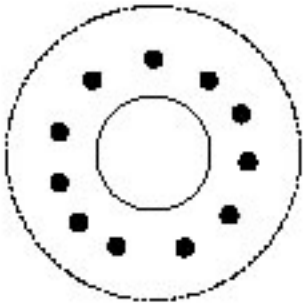


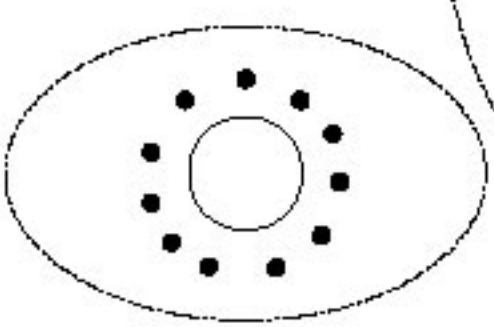


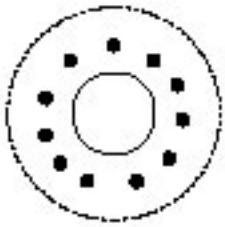








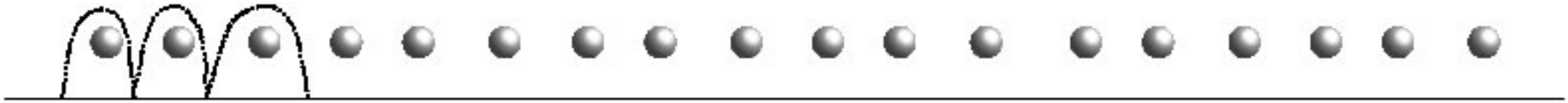


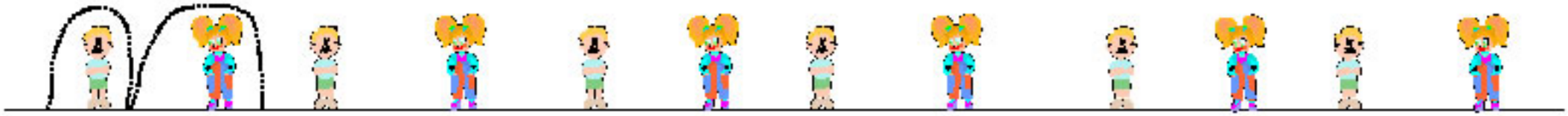


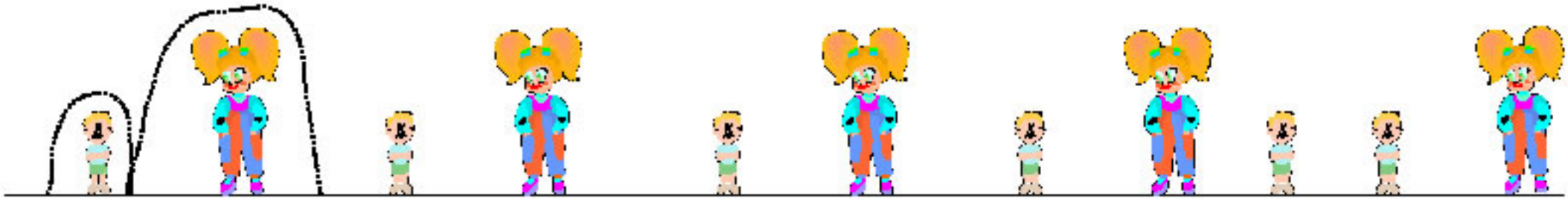
Date .....

Mon prénom .....

Graphisme



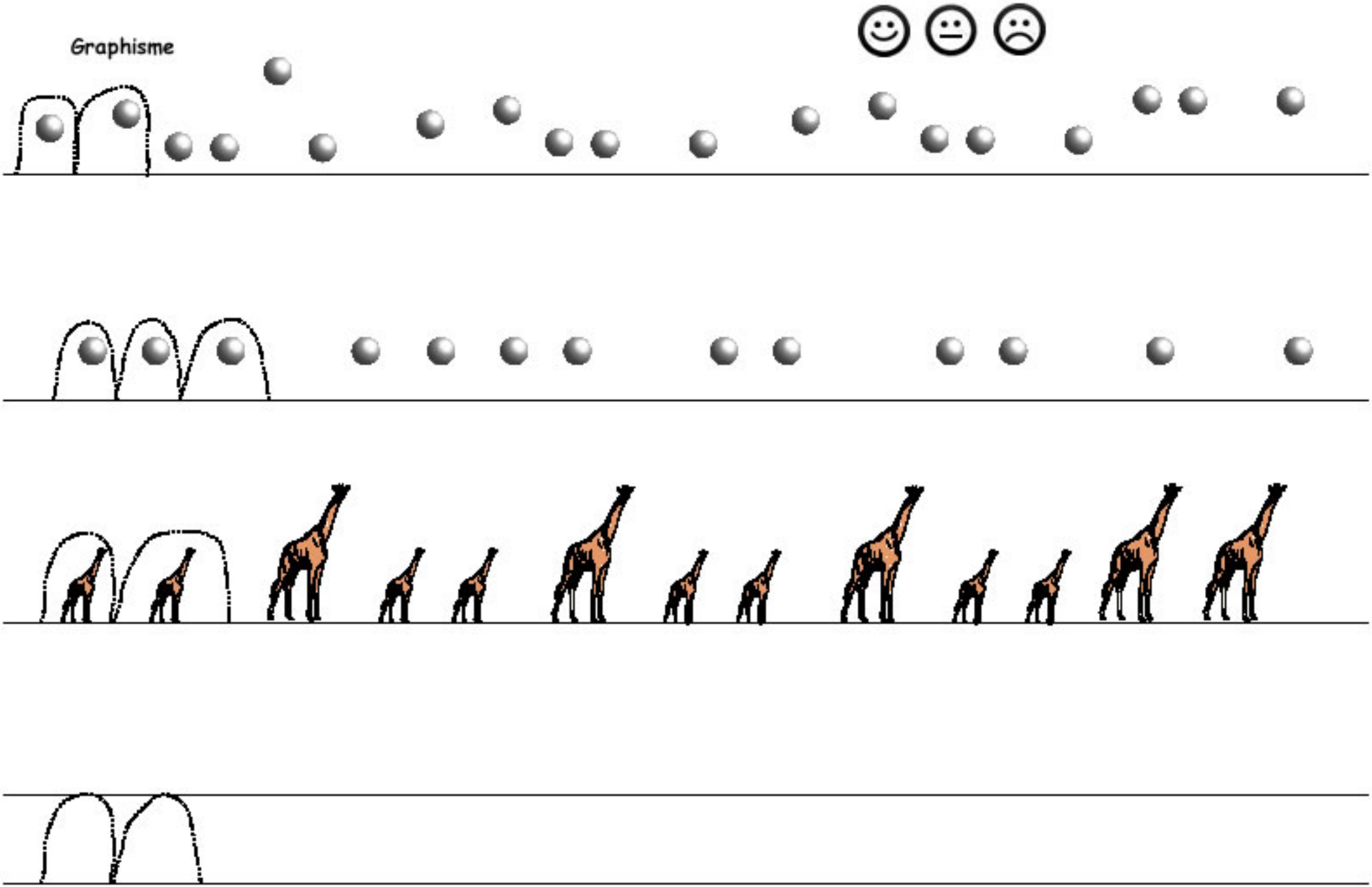




Date .....

Mon prénom .....

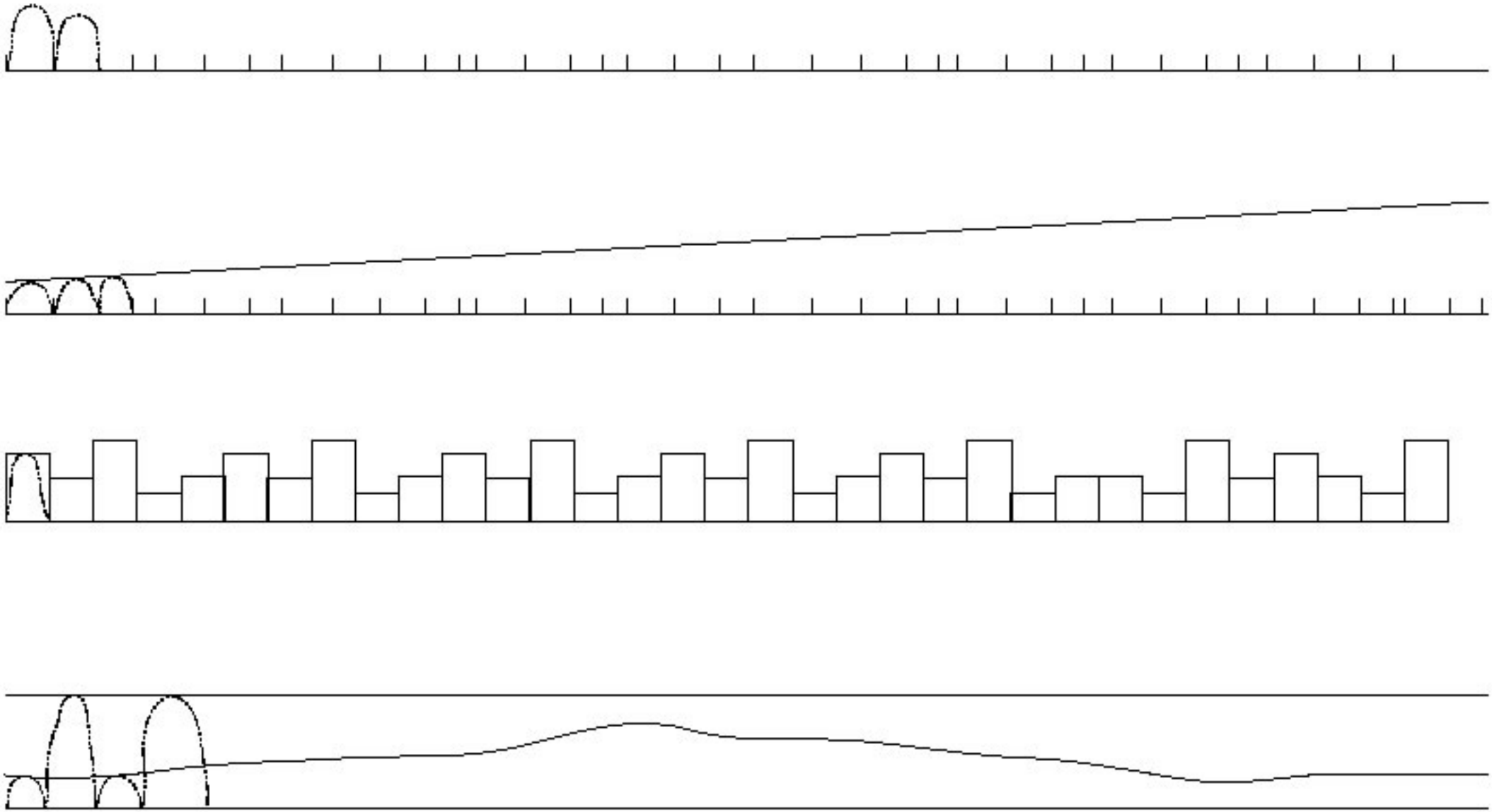
Graphisme



Date .....

Mon prénom .....

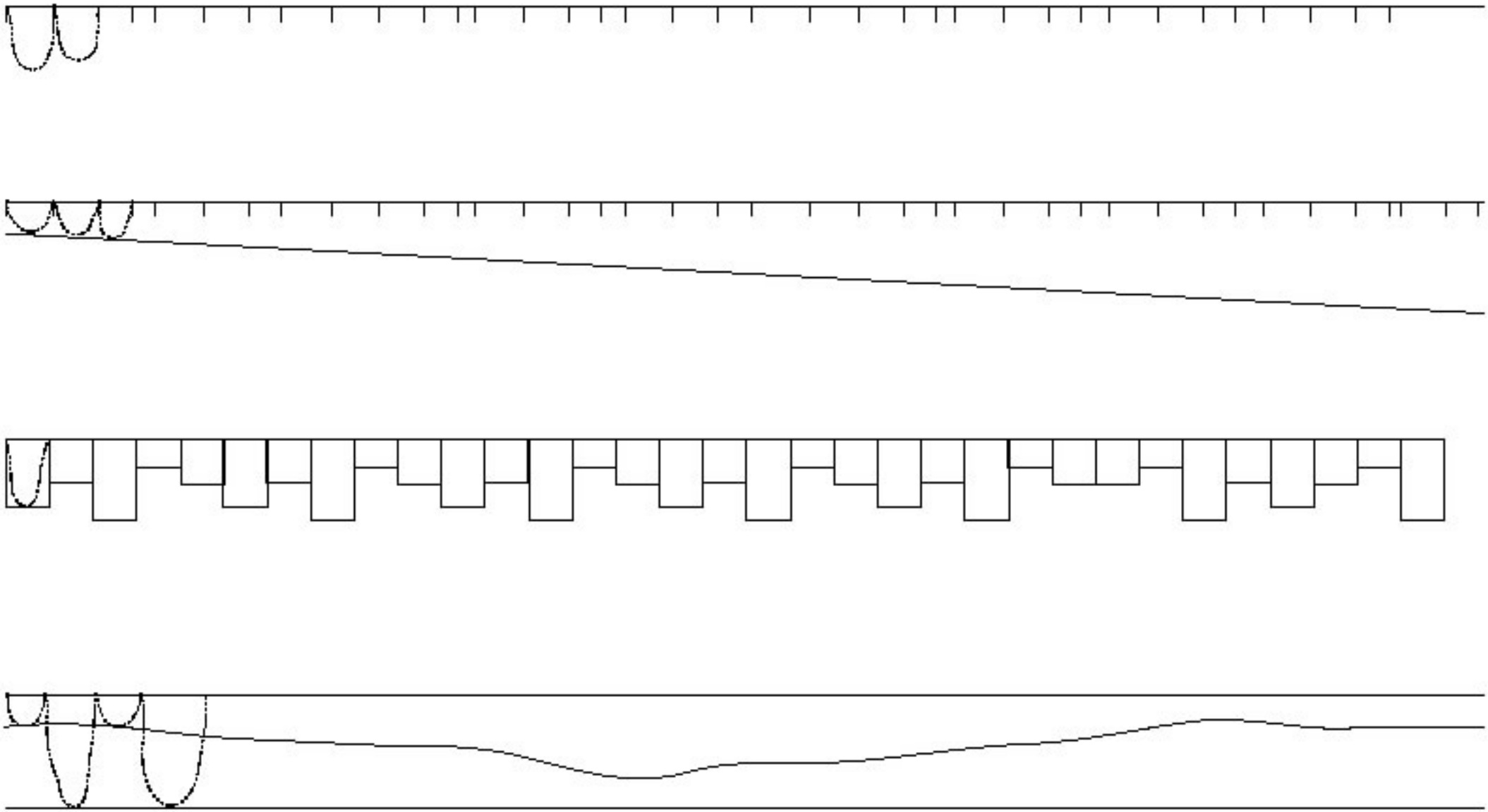
Graphisme



Date .....

Mon prénom .....

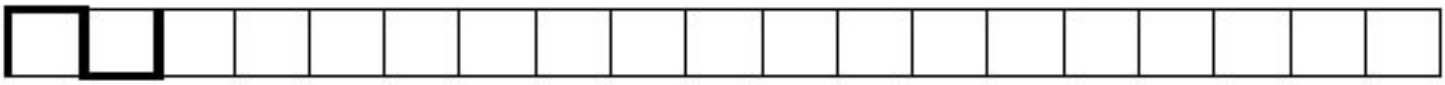
Graphisme

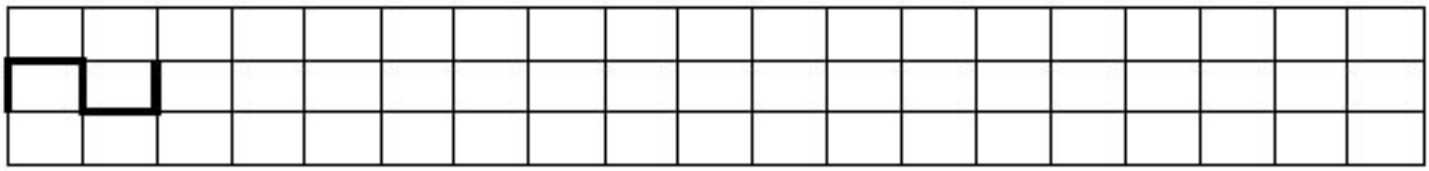


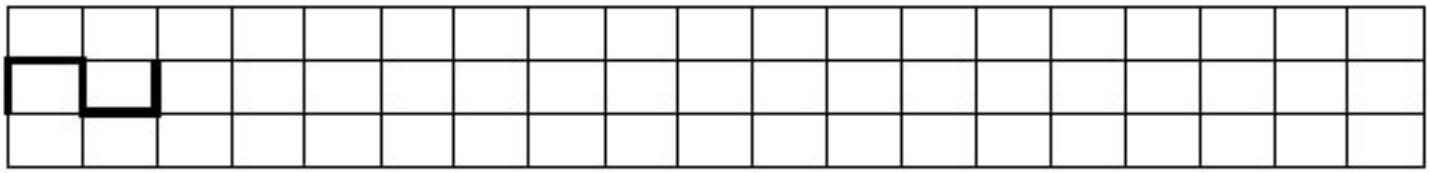
Date .....

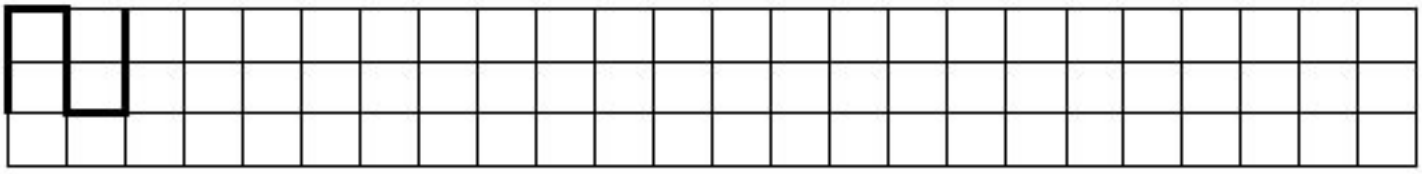
Mon prénom .....

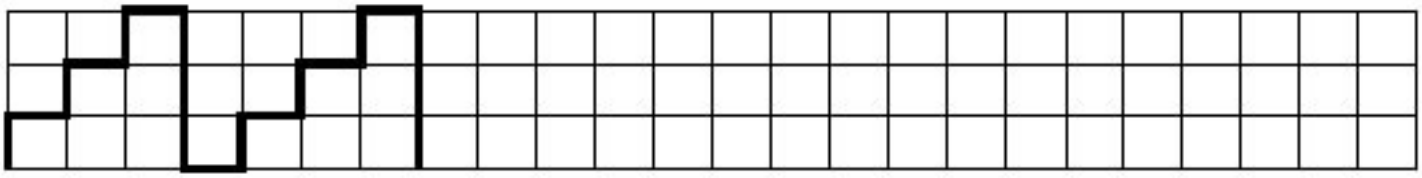
Graphisme







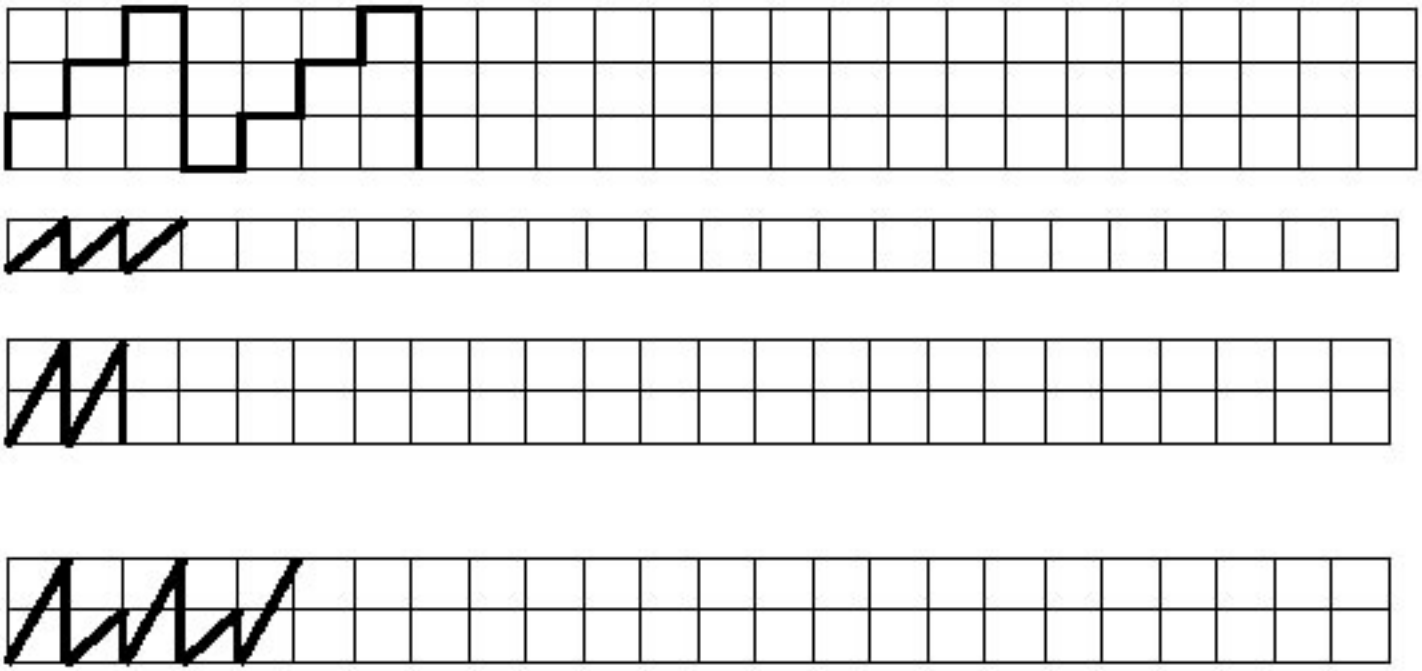


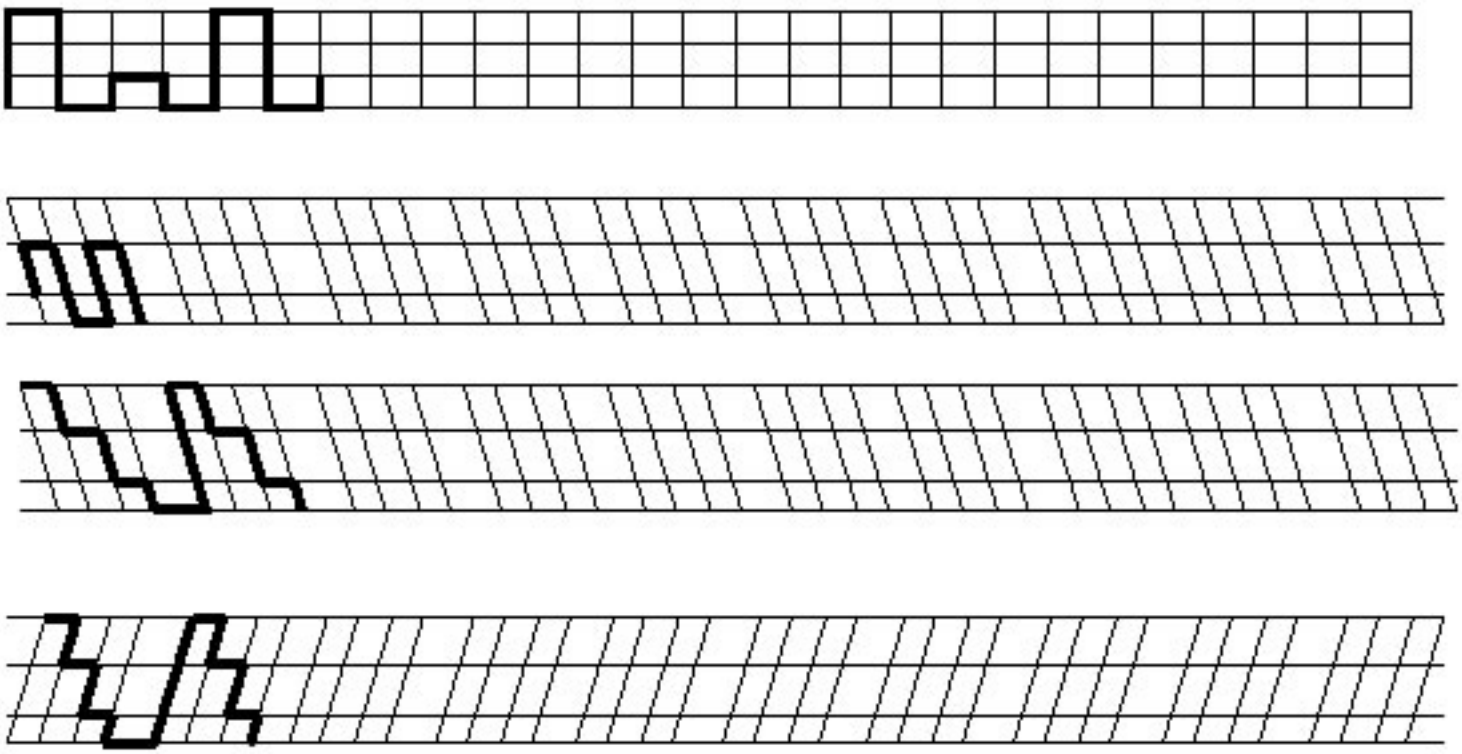


Date .....

Mon prénom .....

Graphisme

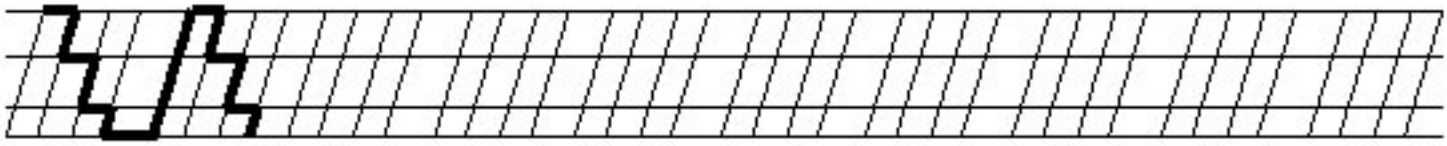


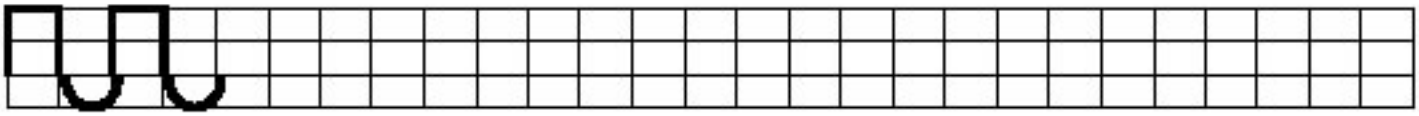


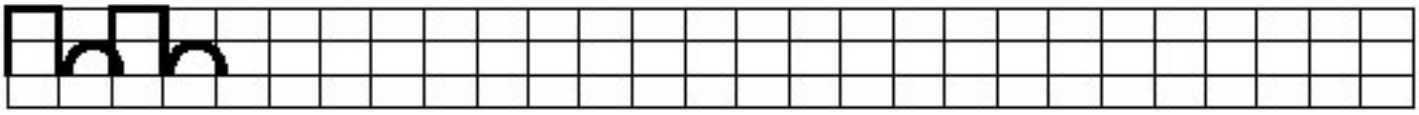
Date .....

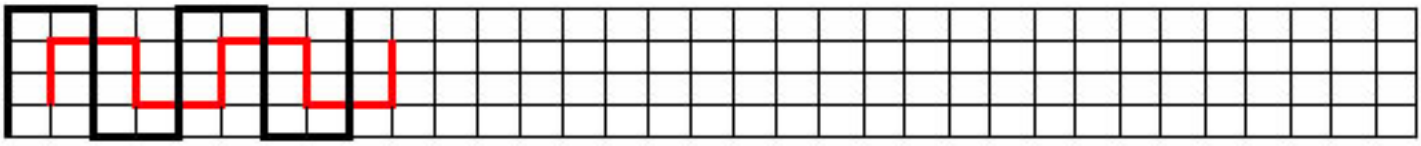
Mon prénom .....

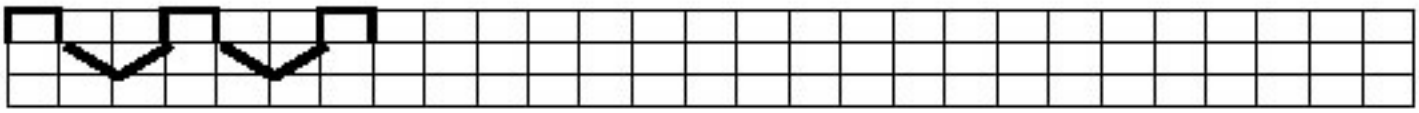
Graphisme

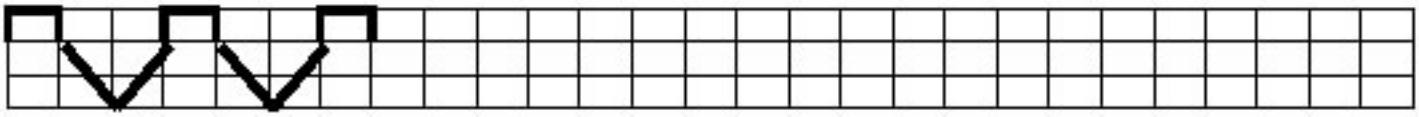


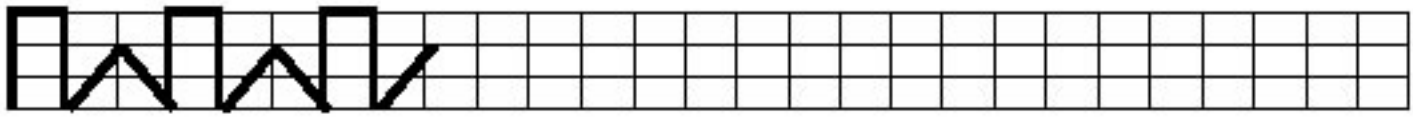


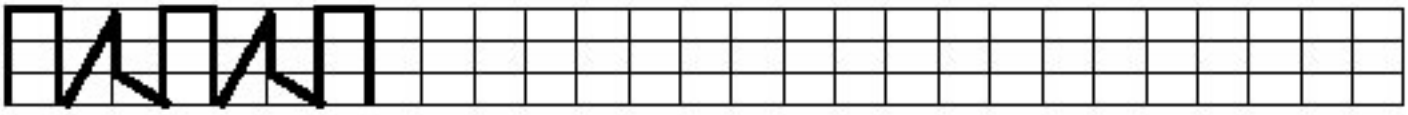








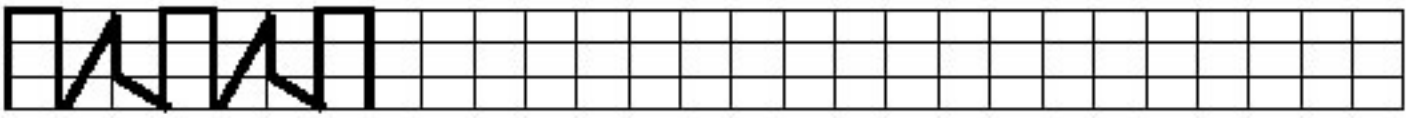


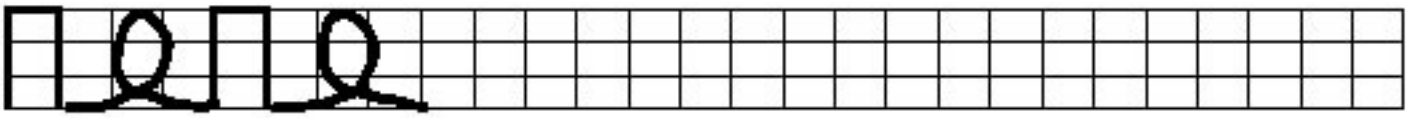


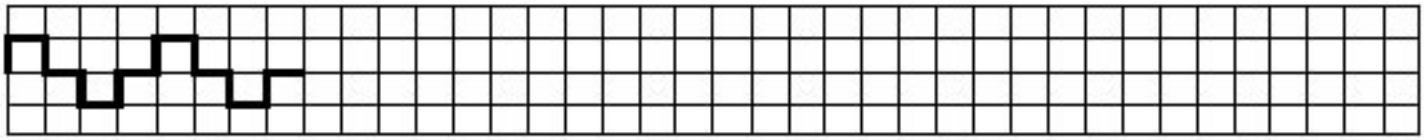
Date .....

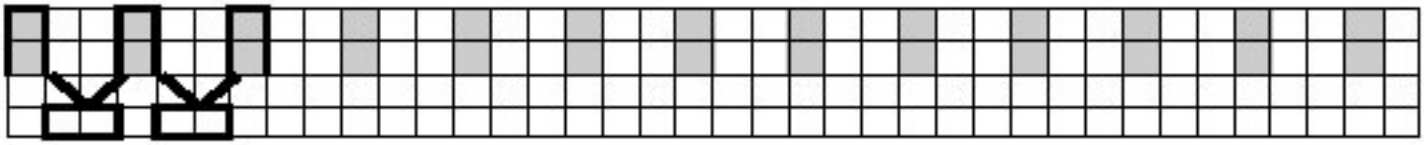
Mon prénom .....

Graphisme





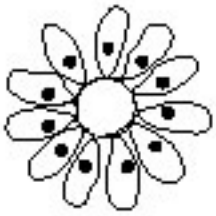


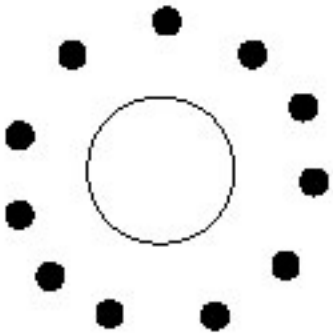


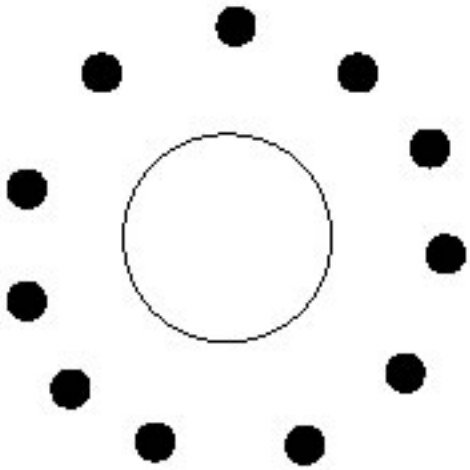
Date .....

Mon prénom .....

Graphisme / Les Boucles



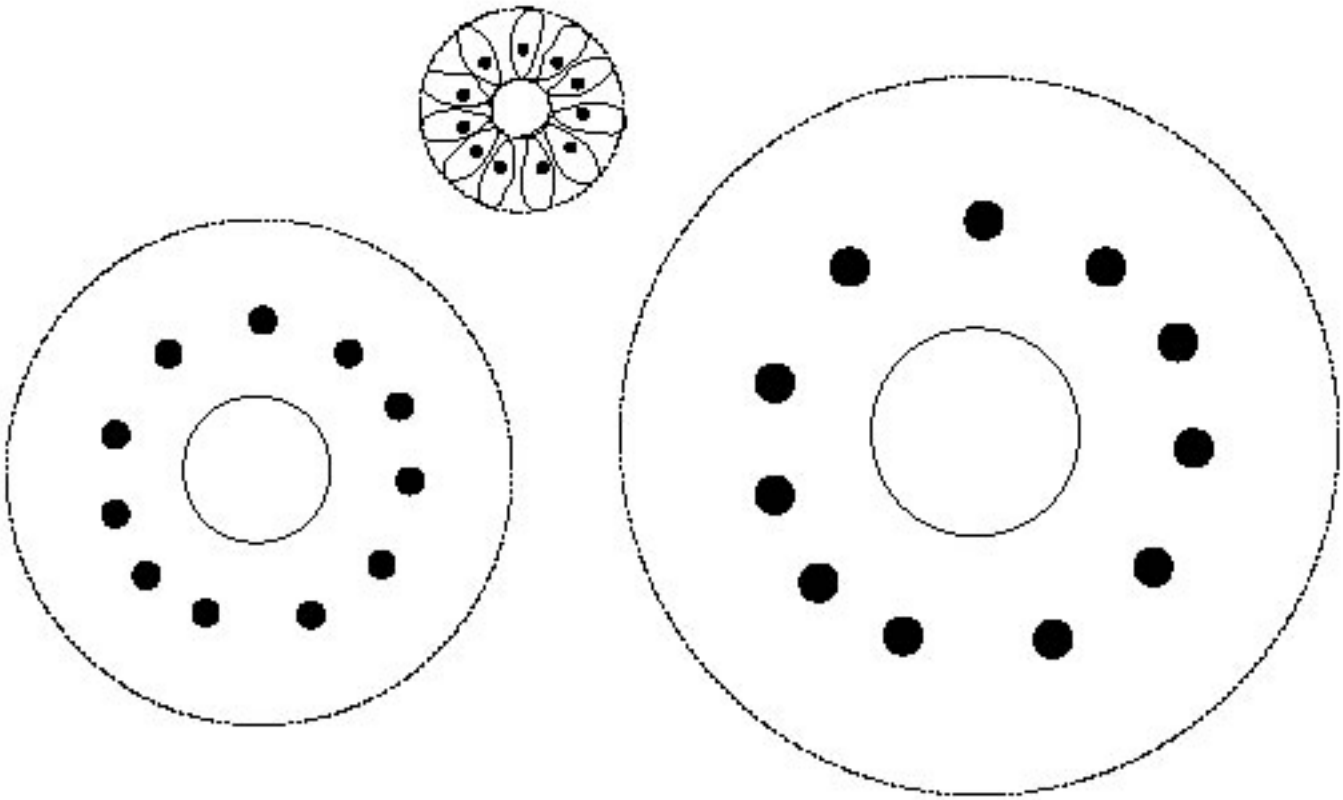




Date .....

Mon prénom .....

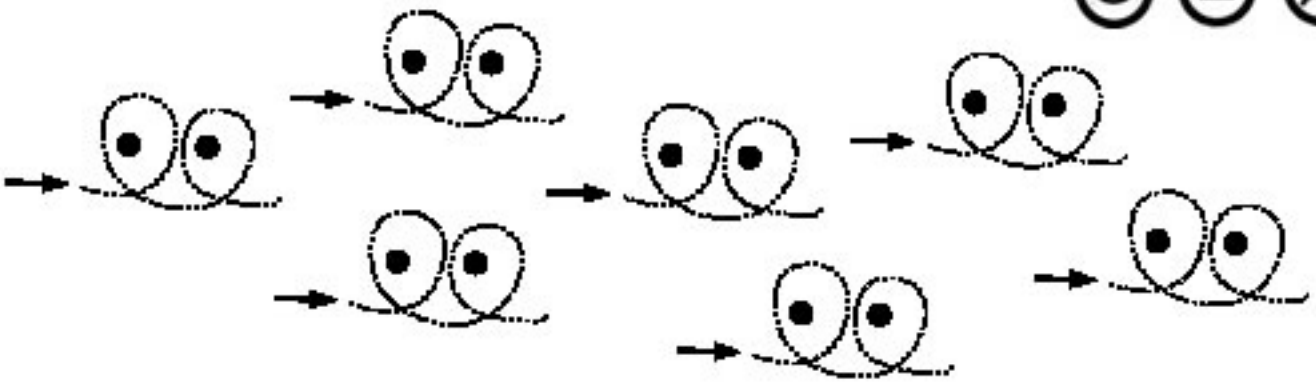
Graphisme / Les Boucles

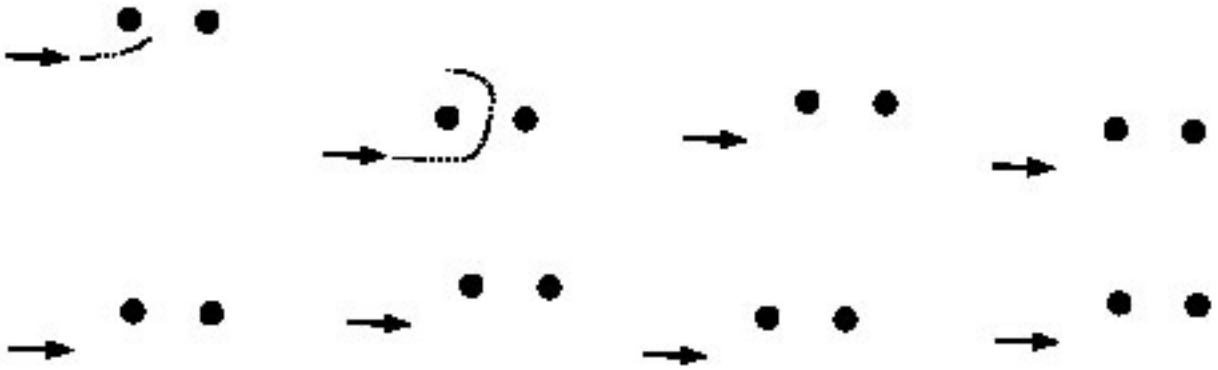


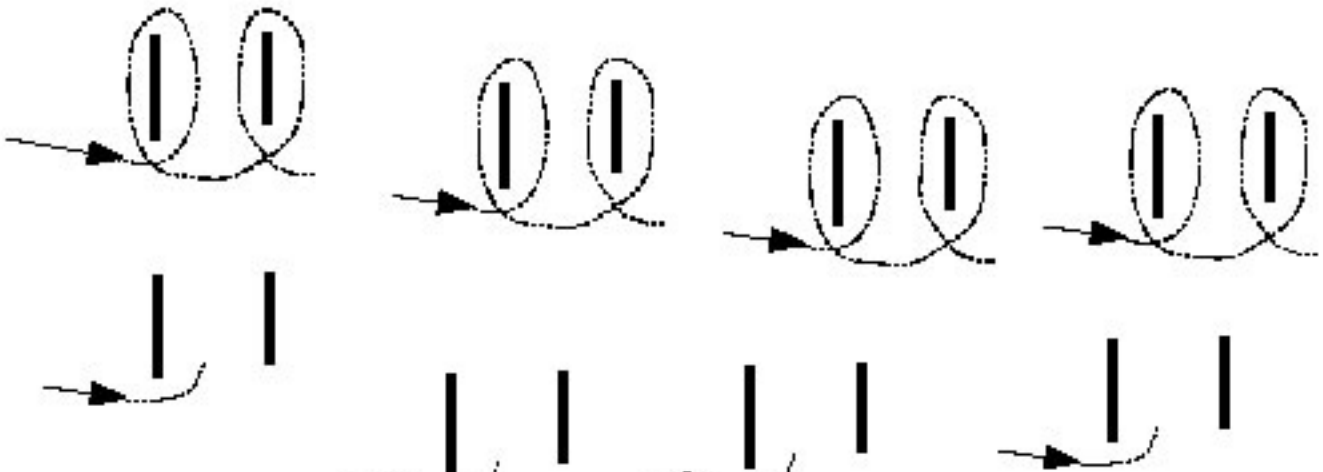
Date .....

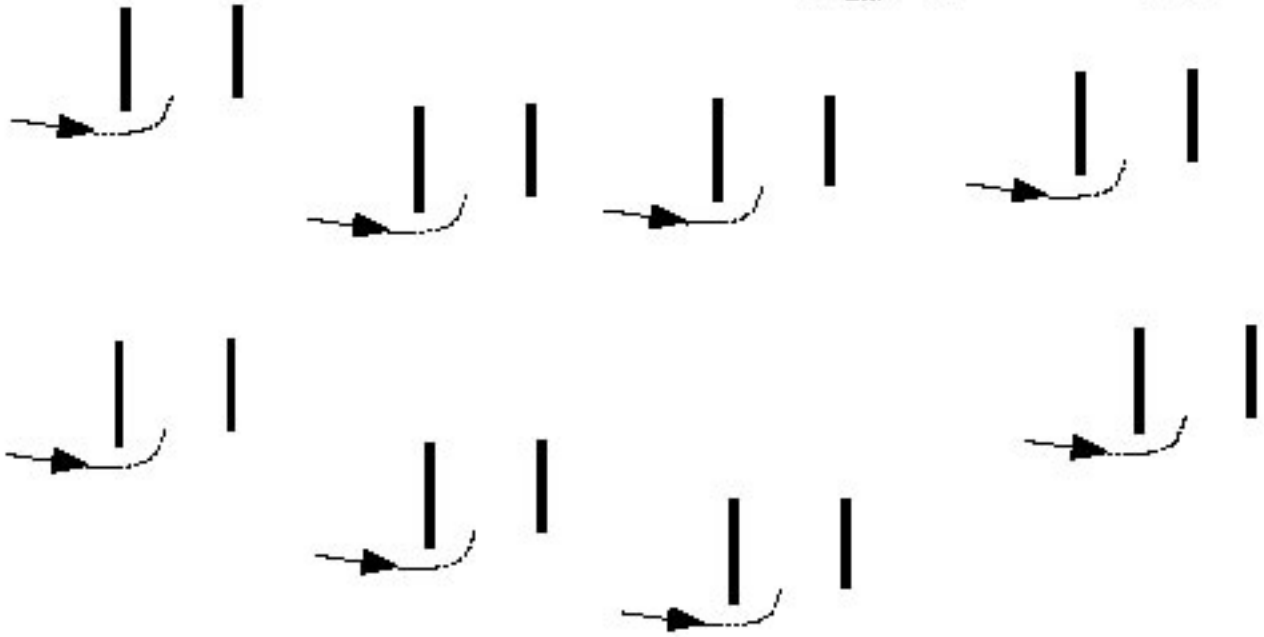
Mon prénom .....

Graphisme





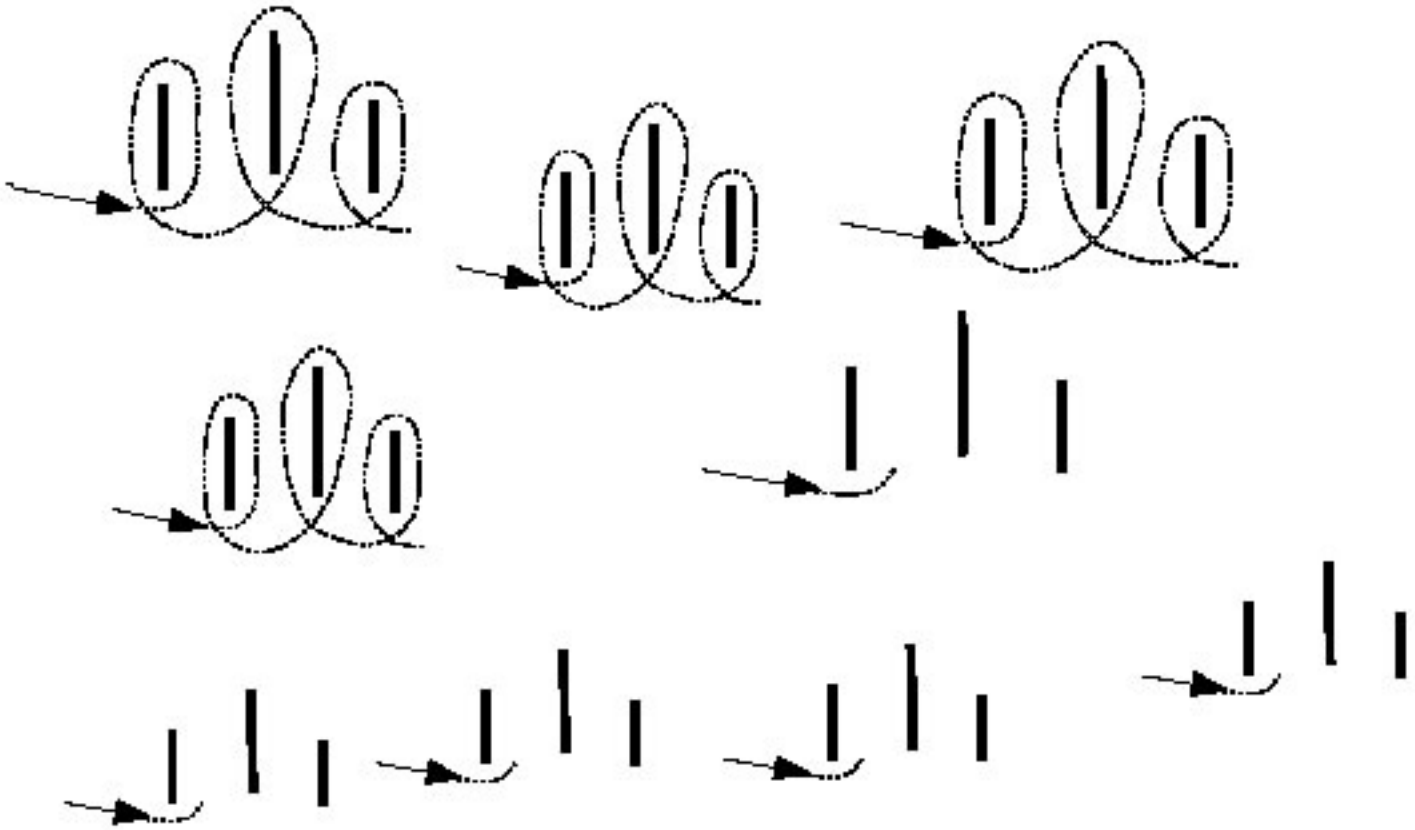


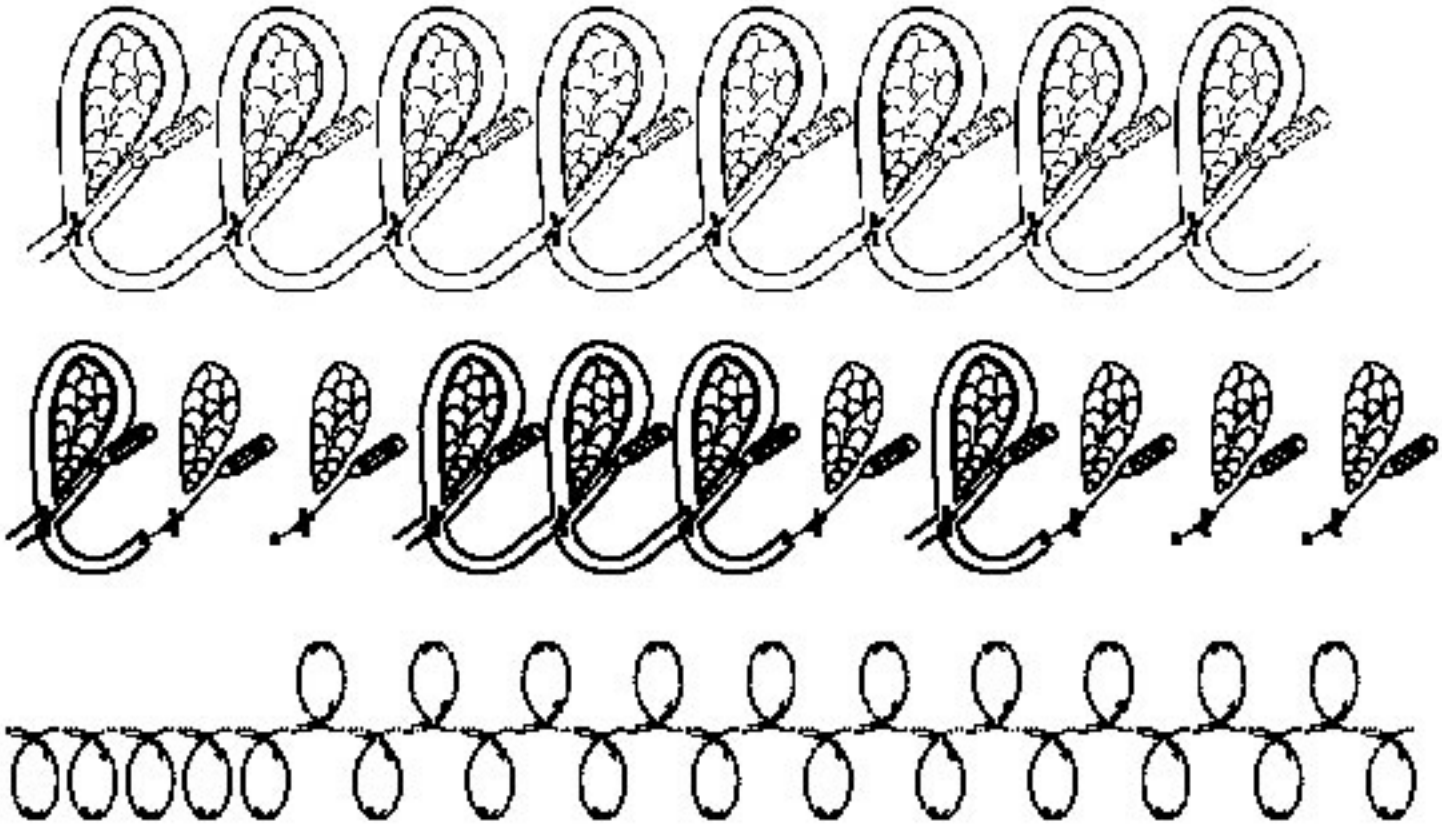


Date .....

Mon prénom .....

Graphisme / Les Boucles





Date .....

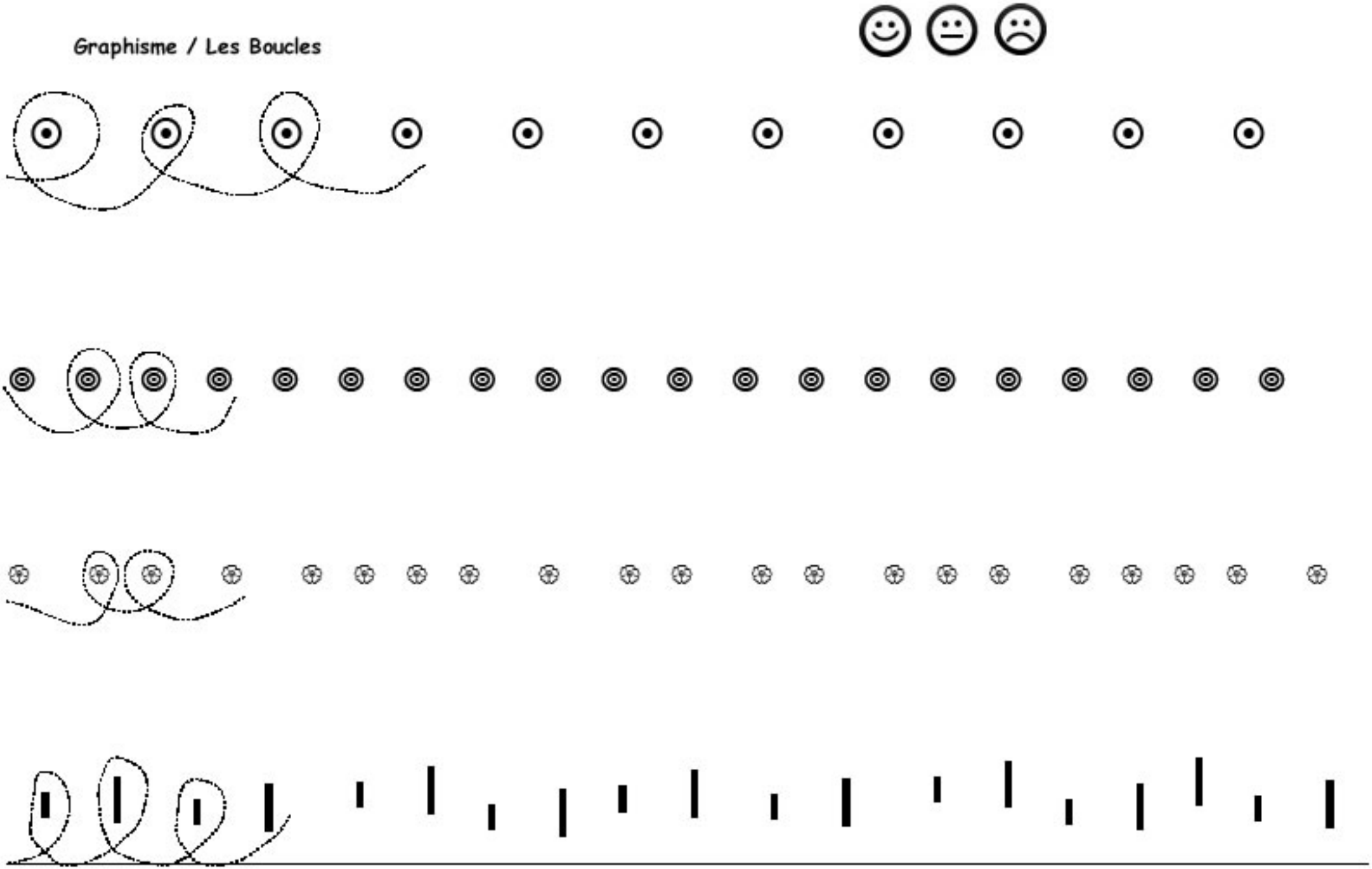
Mon prénom .....

Graphisme / Les Boucles

Date .....

Mon prénom .....

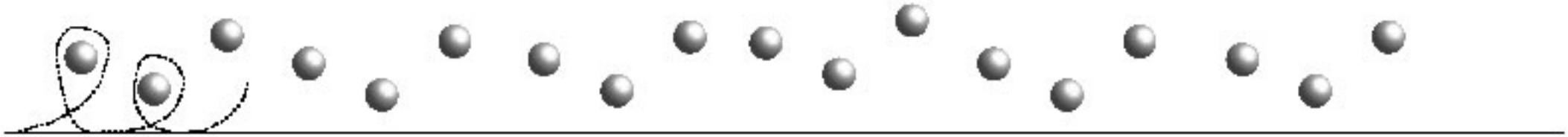
Graphisme / Les Boucles

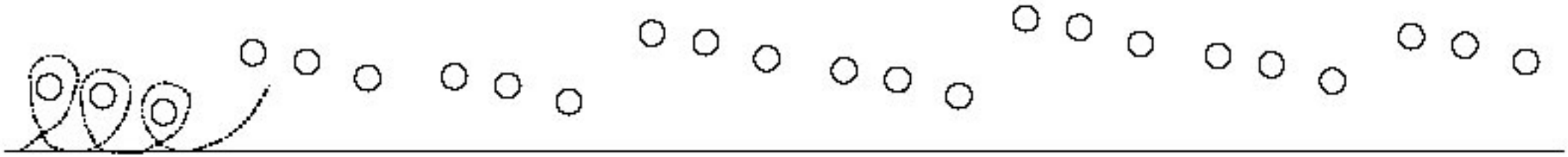


Date .....

Mon prénom .....

Graphisme / Les Boucles

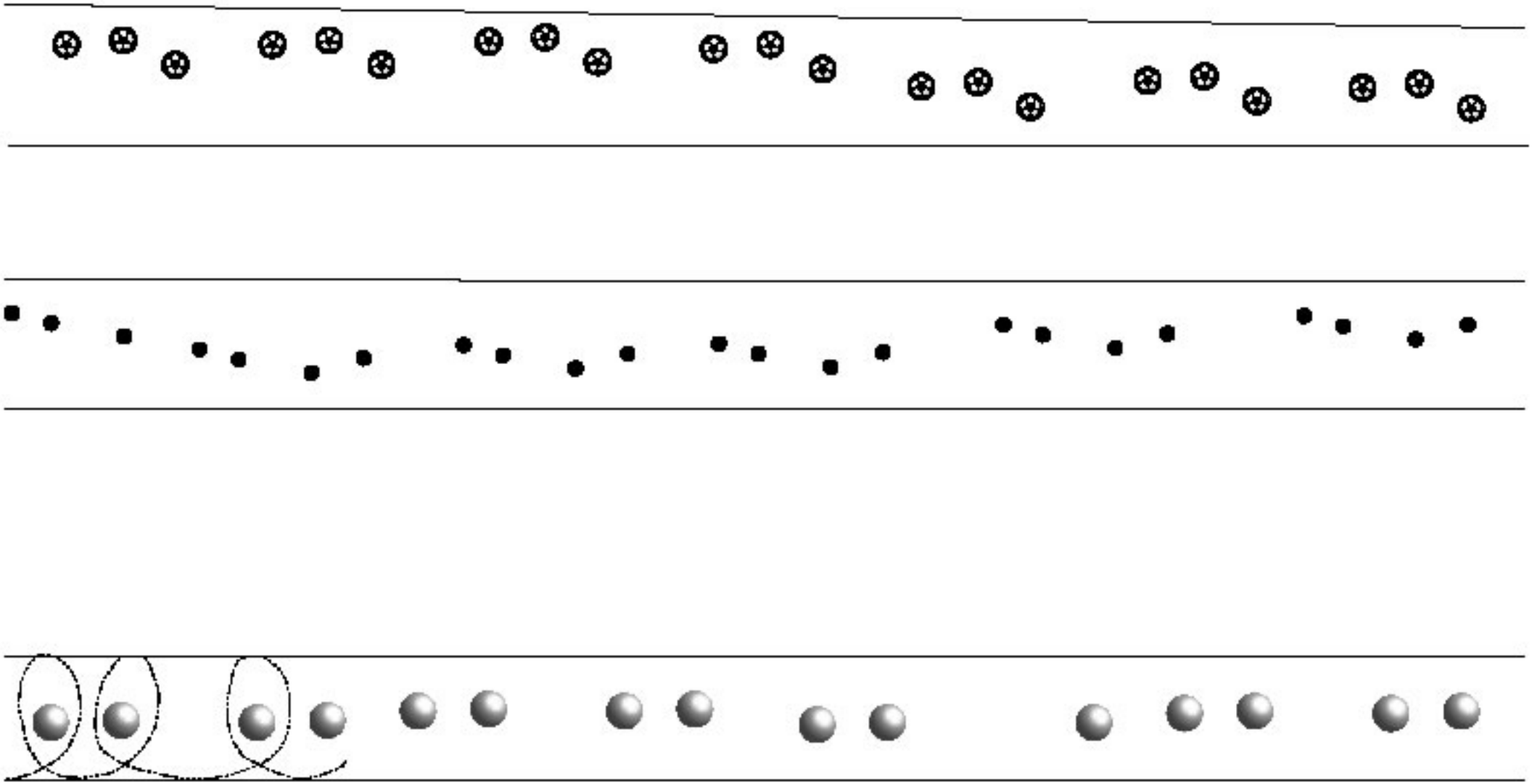




Date .....

Mon prénom .....

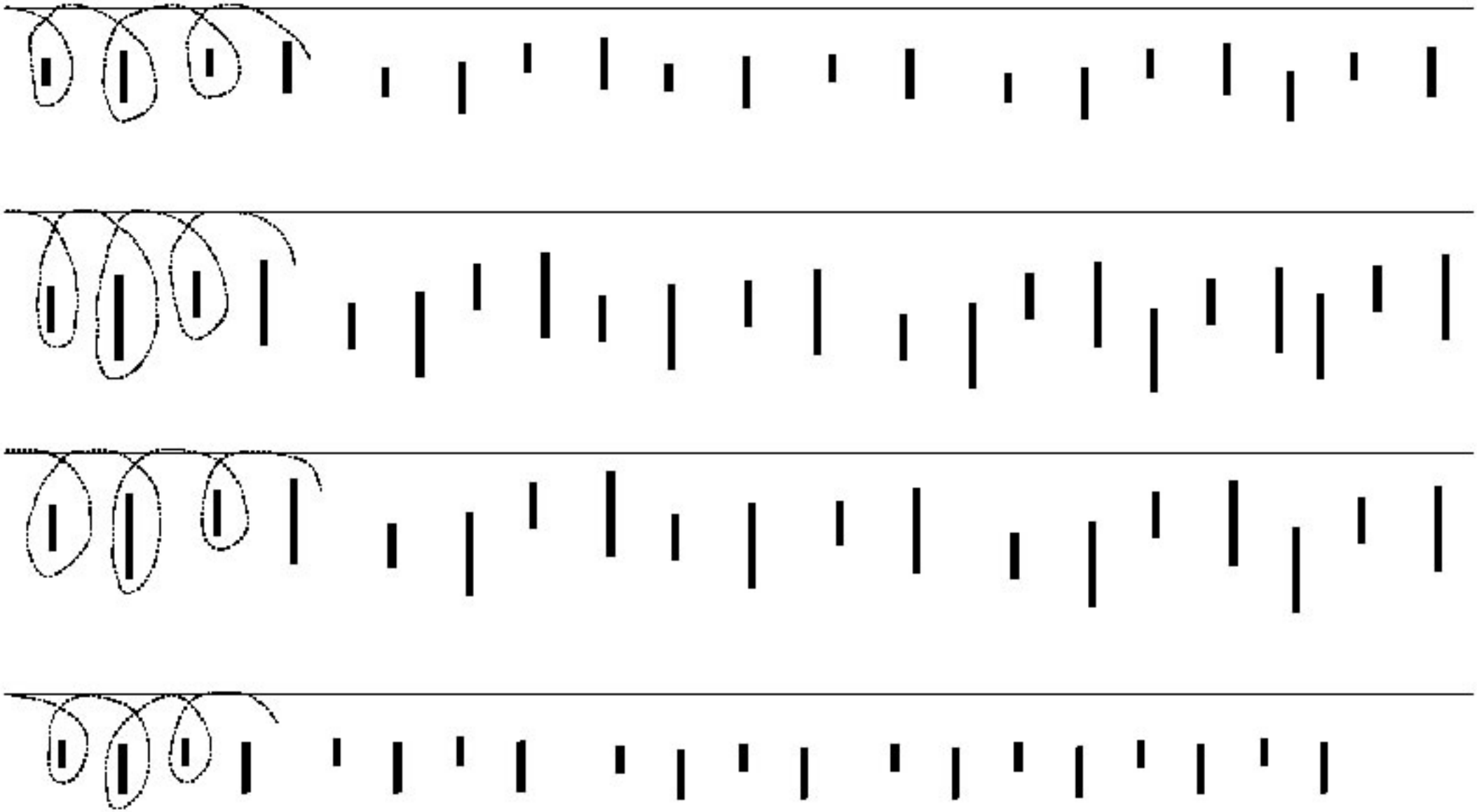
Graphisme / Les Boucles



Date .....

Mon prénom .....

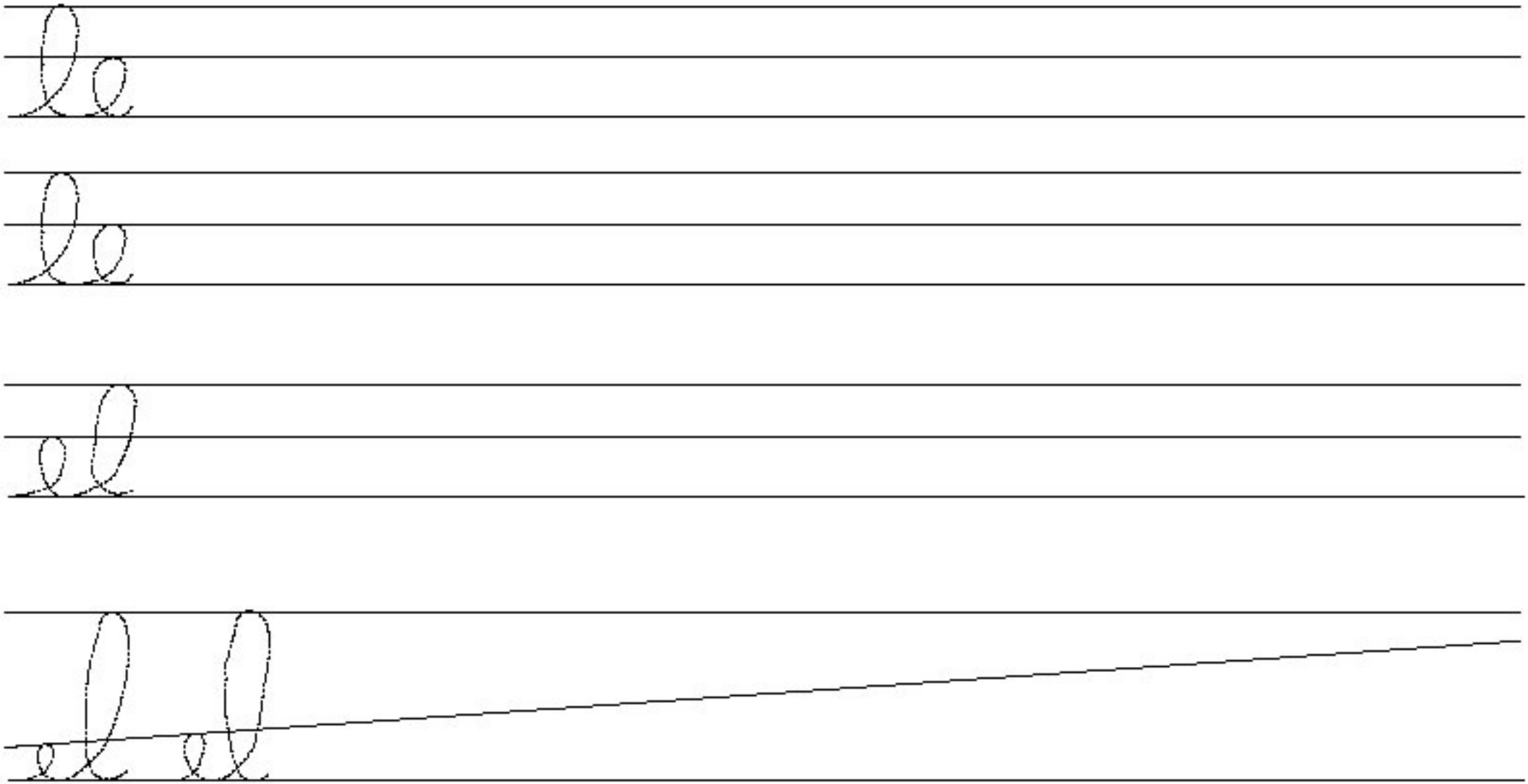
Graphisme / Les Boucles



Date .....

Mon prénom .....

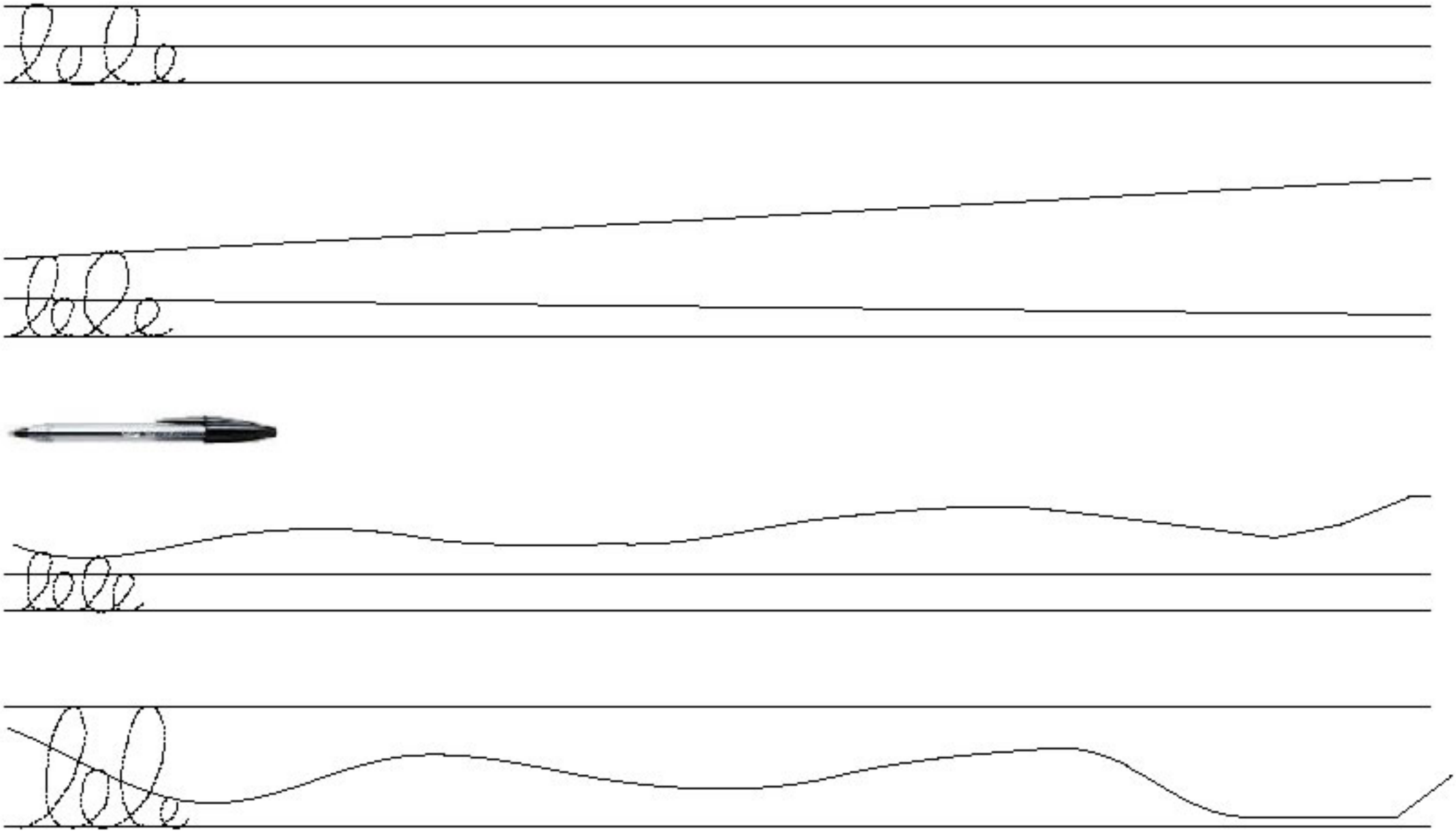
Graphisme / Les Boucles



Date .....

Mon prénom .....

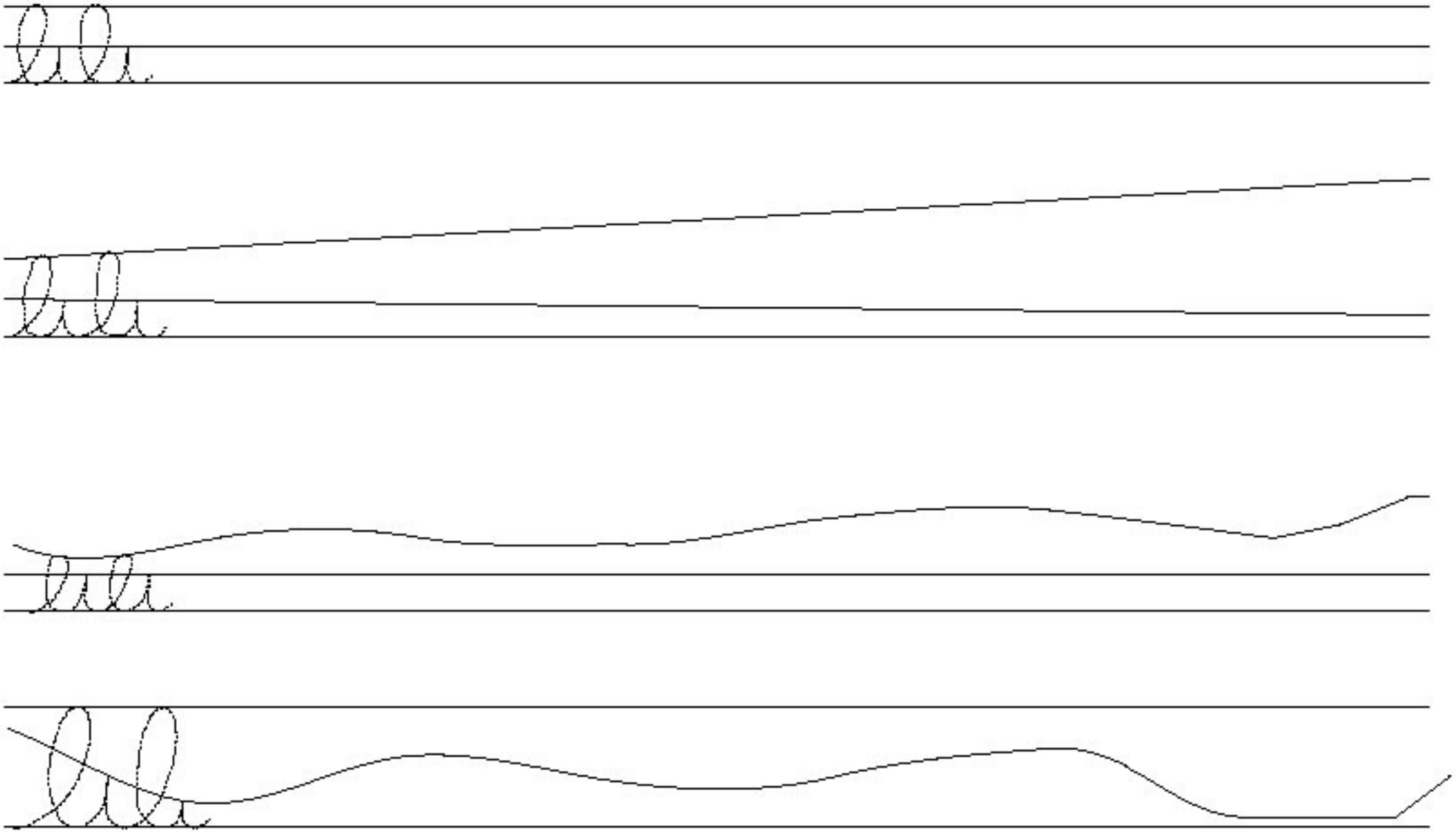
Graphisme / Les Boucles



Date .....

Mon prénom .....

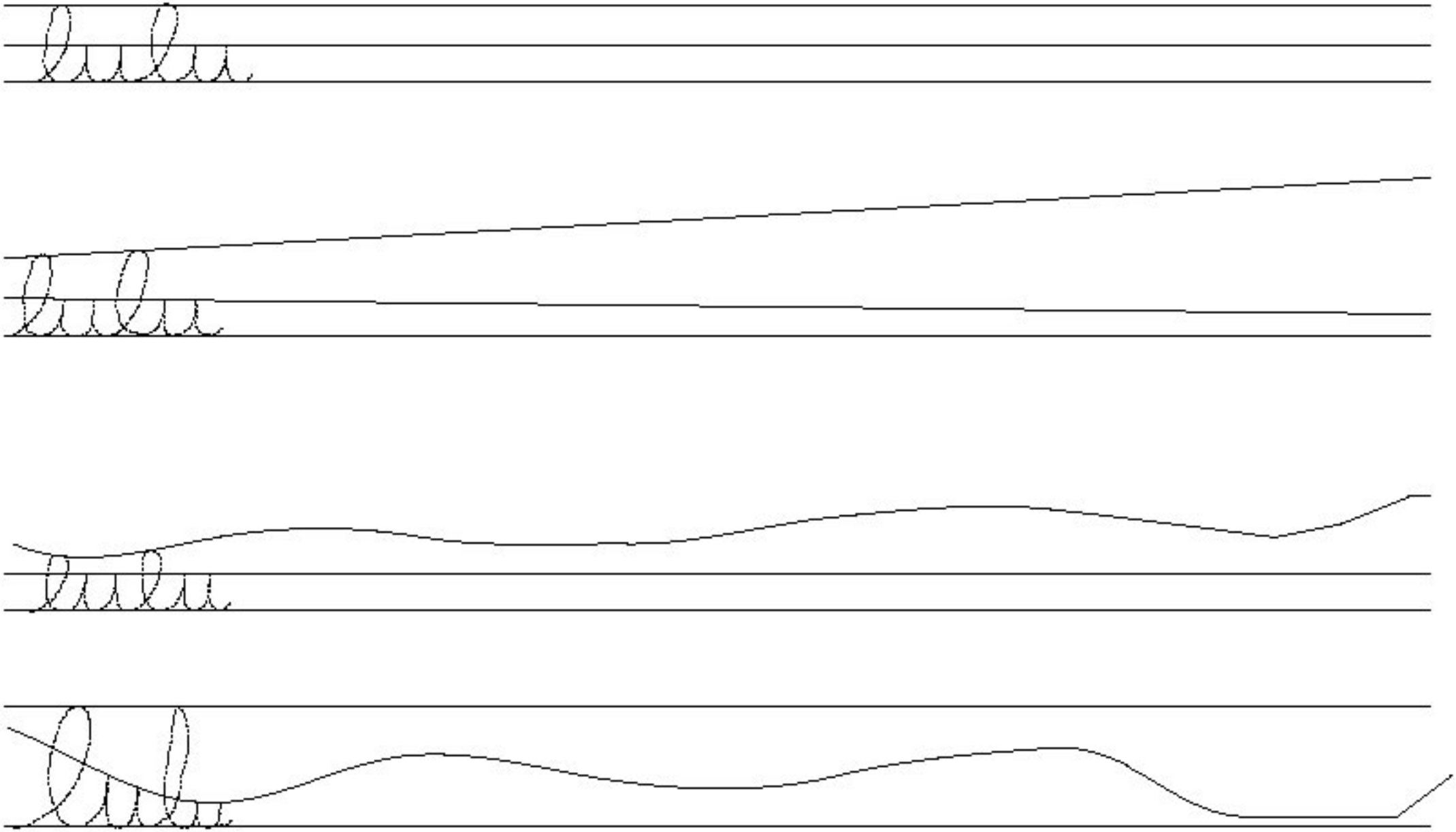
Graphisme / Les Boucles



Date .....

Mon prénom .....

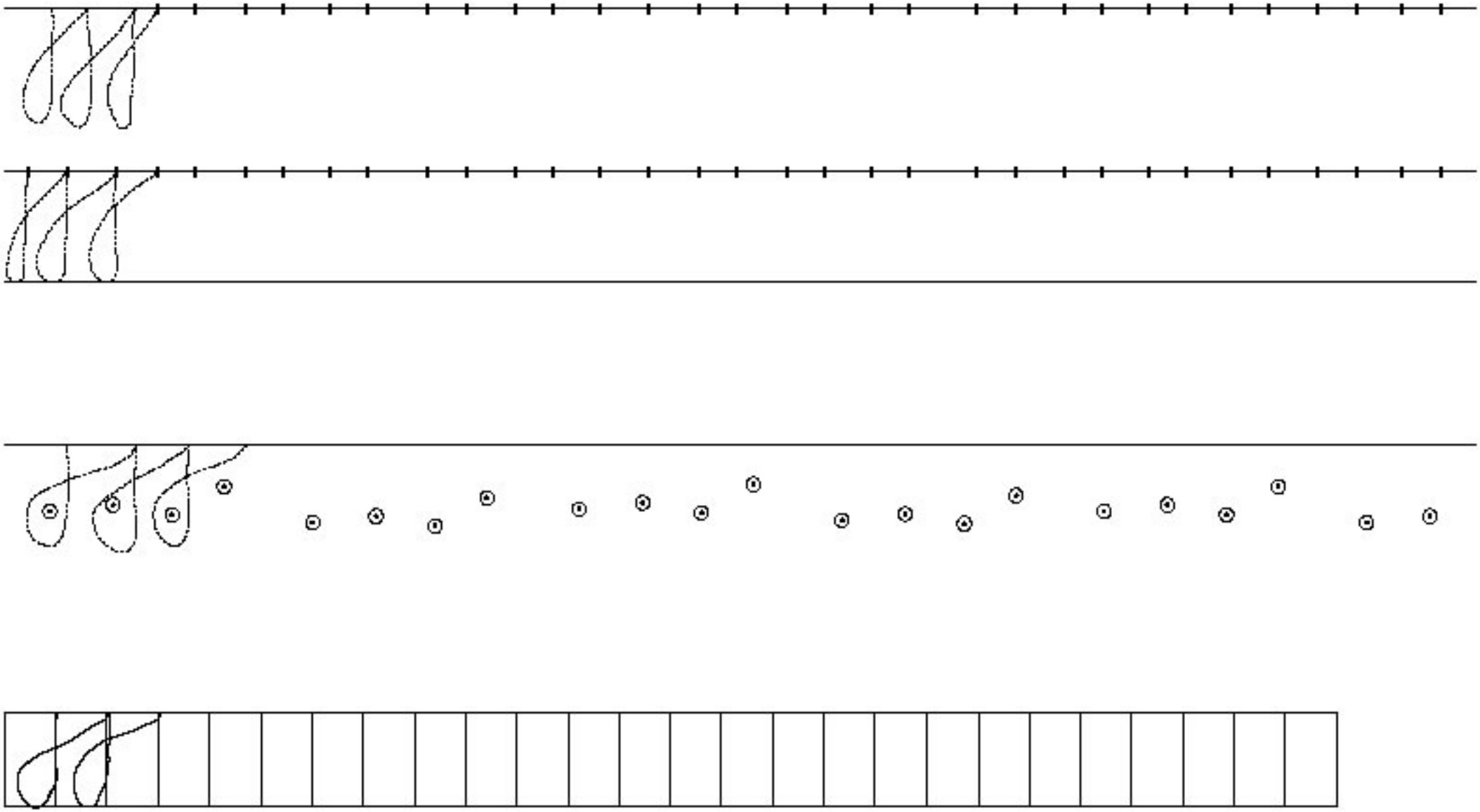
Graphisme / Les Boucles



Date .....

Mon prénom .....

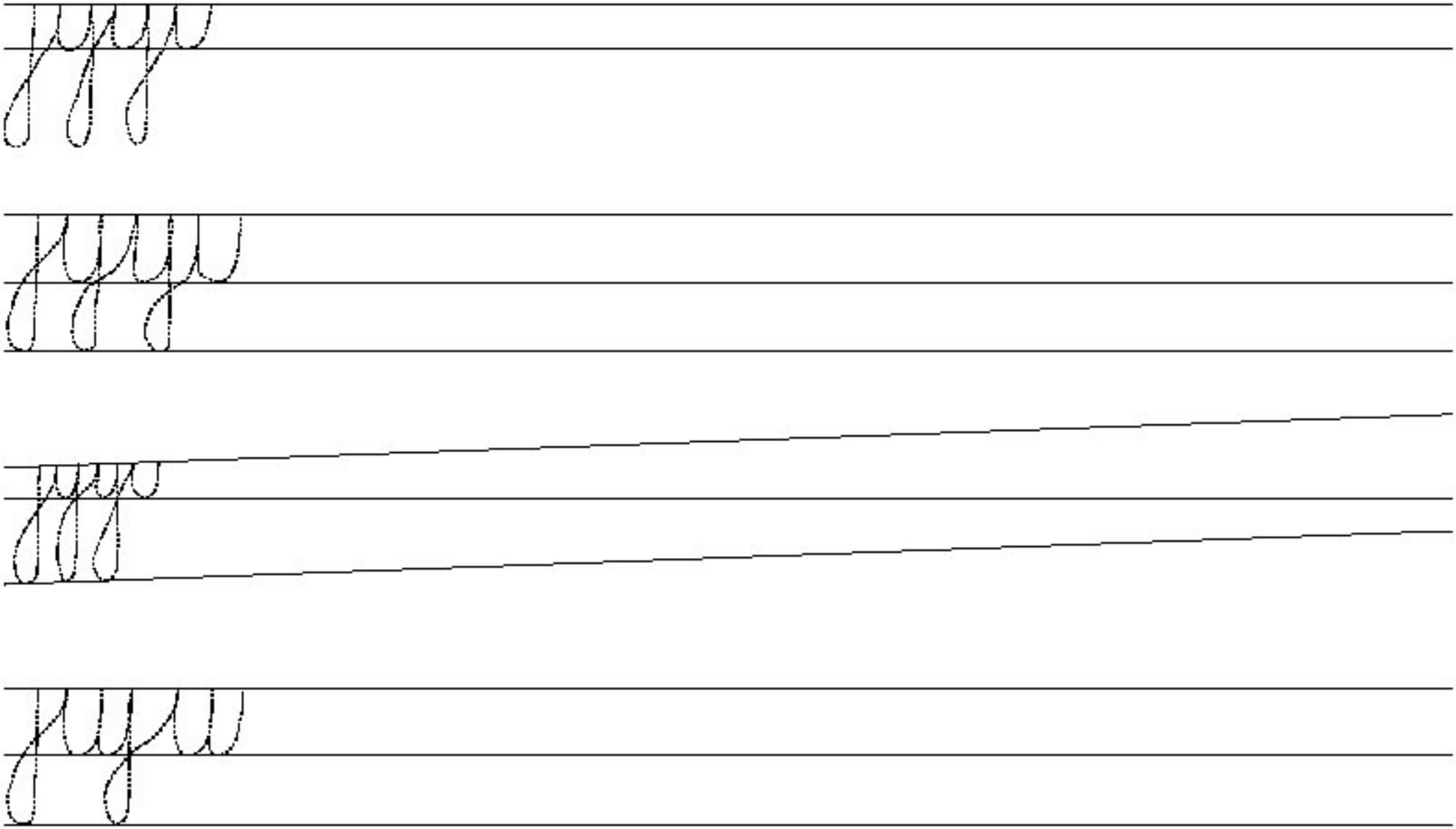
Graphisme / Les Boucles



Date .....

Mon prénom .....

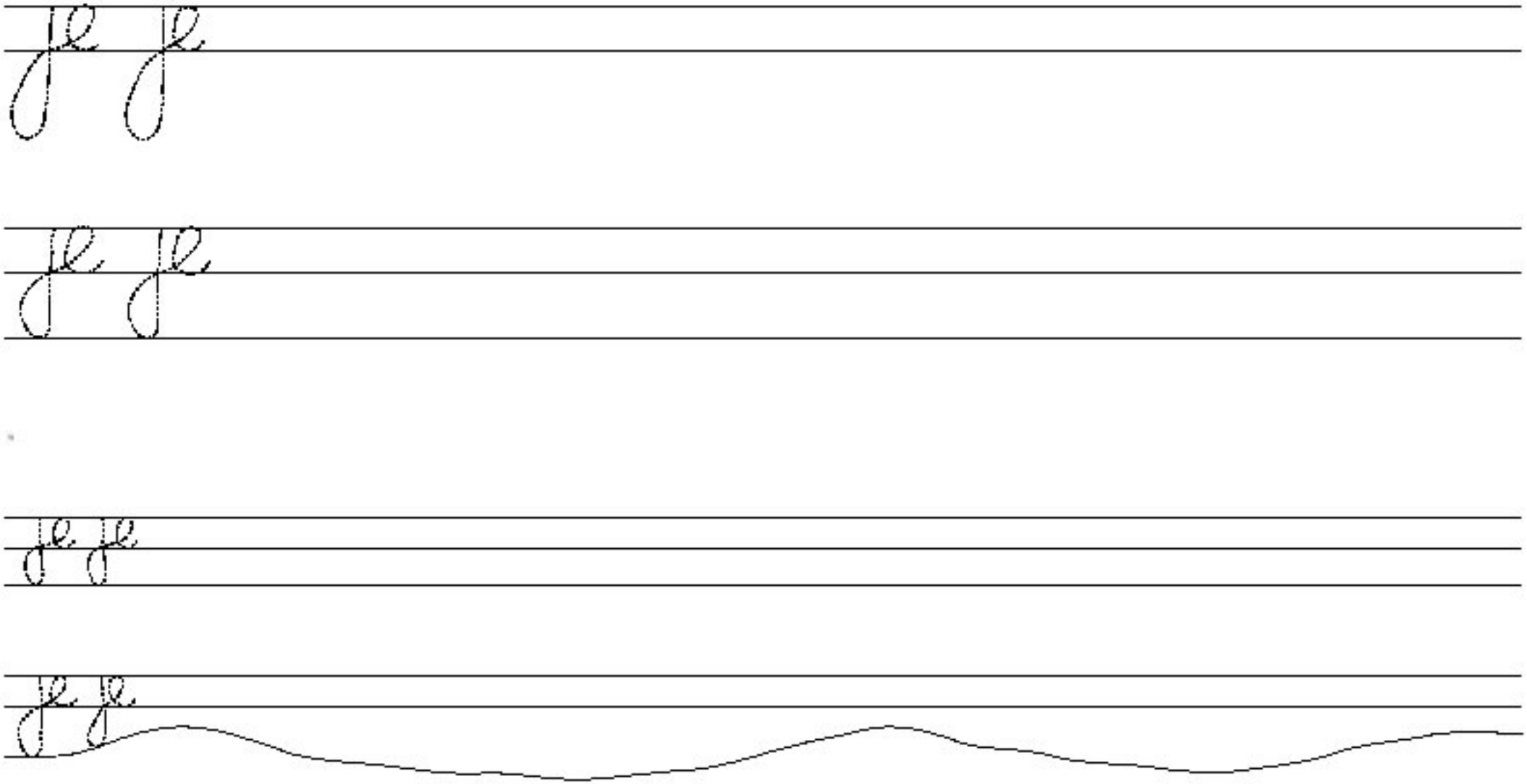
Graphisme / Les Boucles



Date .....

Mon prénom .....

Graphisme / Les Boucles



Date .....

Mon prénom .....

Graphisme / Chiffres

11

11

11

22

22

22

Date .....

Mon prénom .....

Graphisme / Chiffres

3 3

3 3

3

4 4

4 4

4

Date .....

Mon prénom .....

Graphisme / Chiffres

5 5

5 5

5 5

5

6 6

6 6

6 6

6

Date .....

Mon prénom .....

Graphisme / Chiffres

7 7

7 7

7

8 8

8 8

8

Date .....

Mon prénom .....

Graphisme / Chiffres

g g

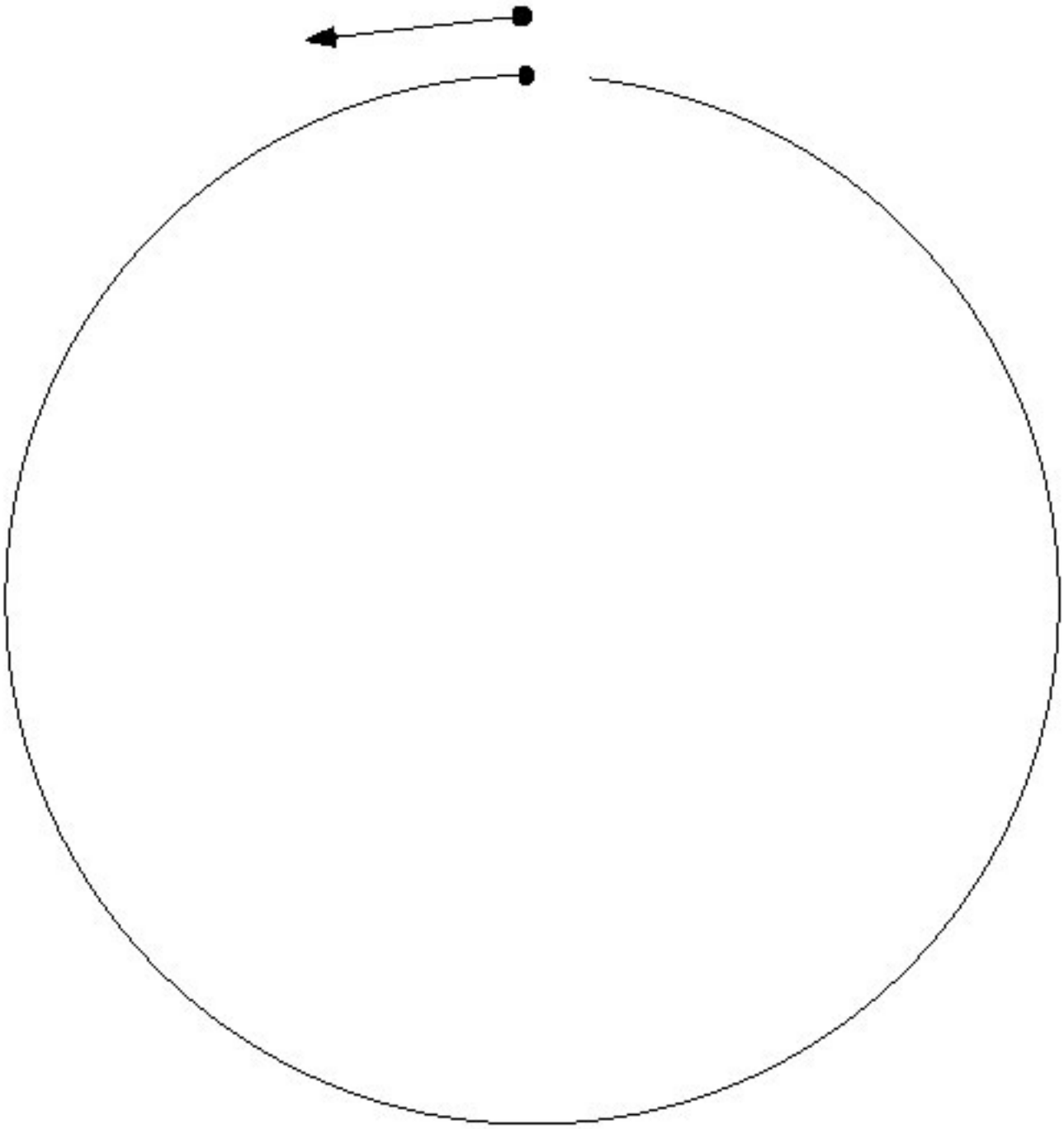
g g

g

Date .....

Mon prénom .....

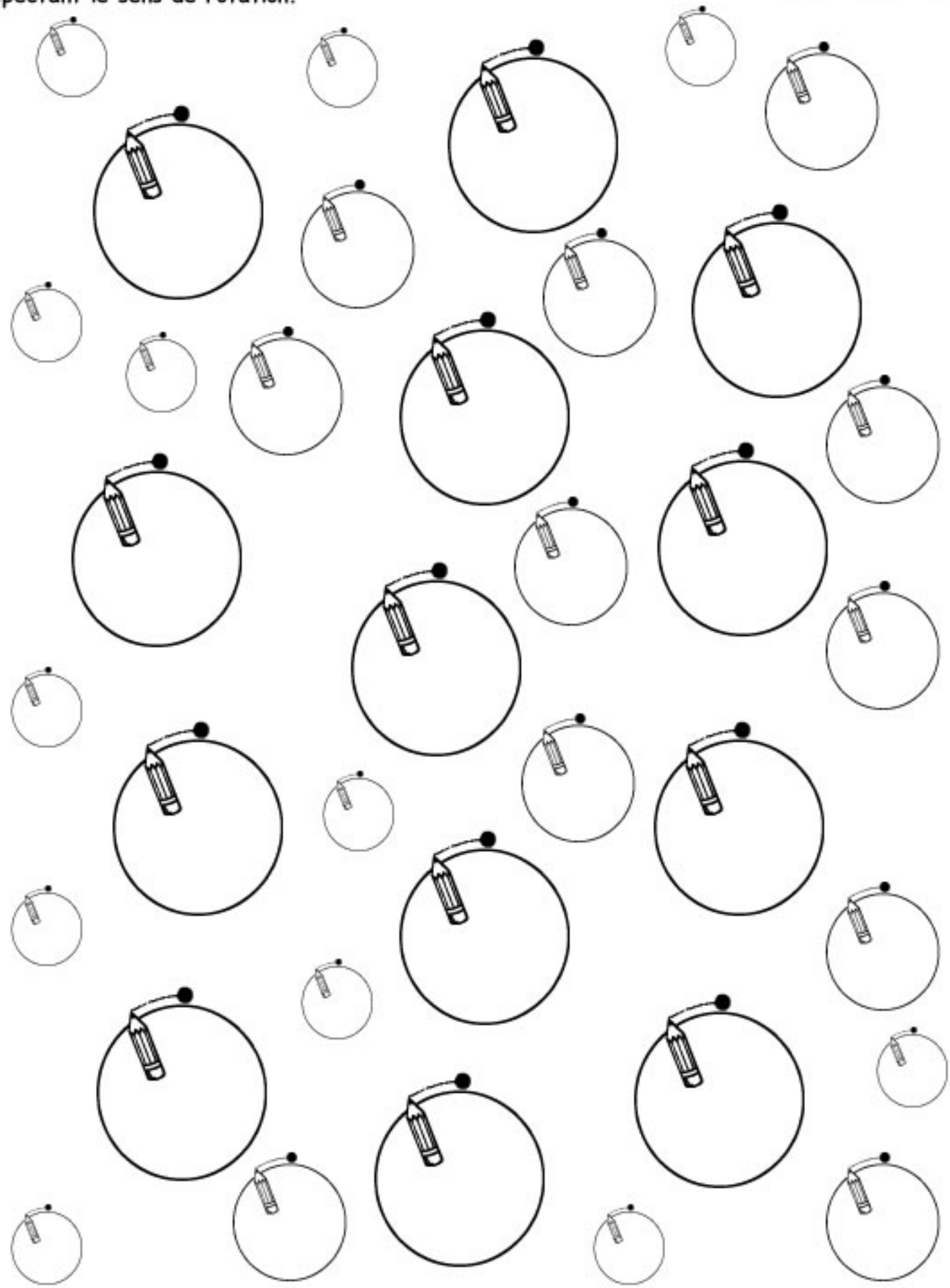
Graphisme / Ronds
Consigne: Recouvrir le tracé du rond en collant des papiers en respectant le sens.



Date .....

Mon prénom .....

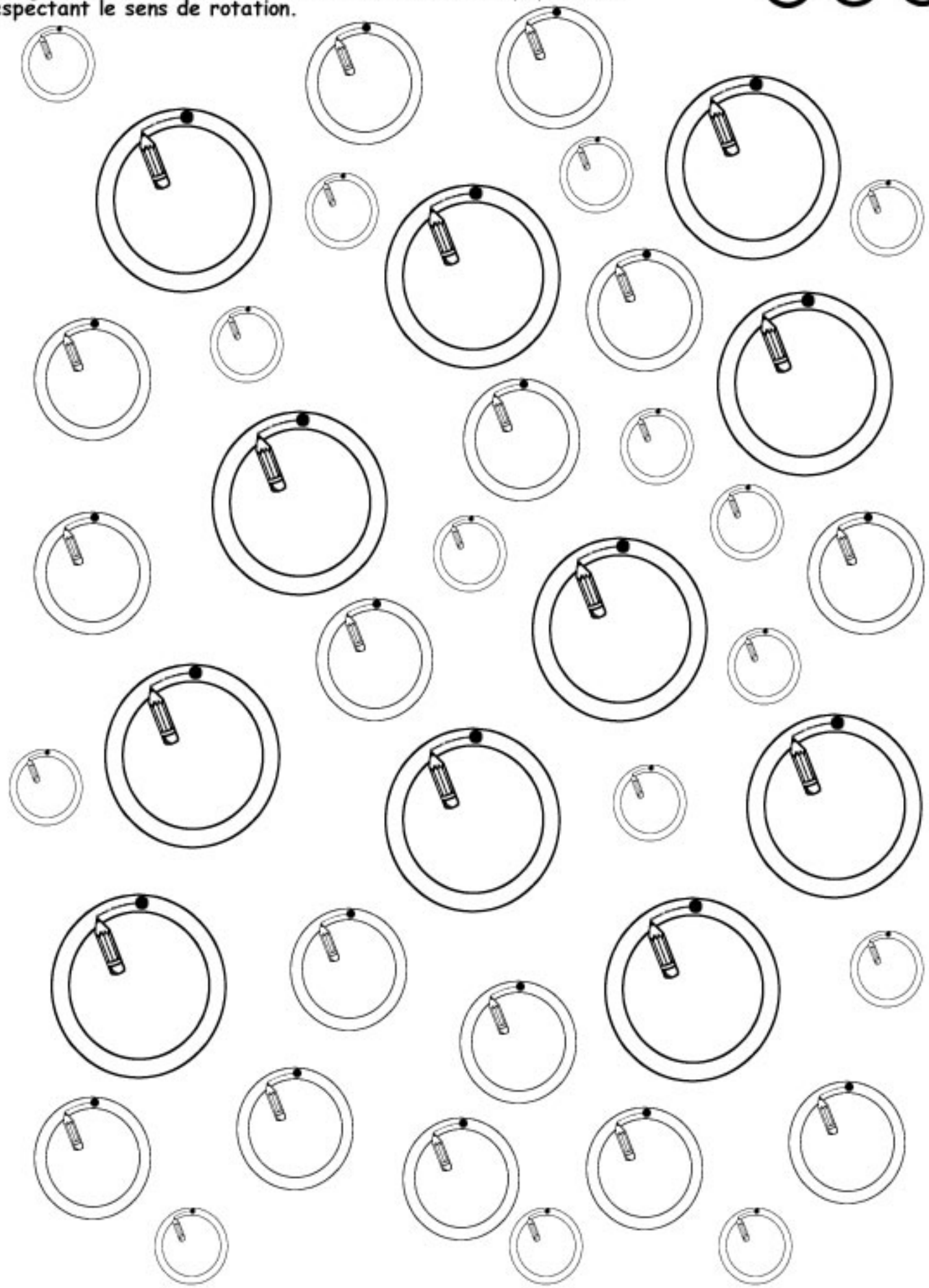
Graphisme / Ronds
Consigne: Faire un tracé dans le rond en collant des papiers en respectant le sens de rotation.



Date .....

Mon prénom .....

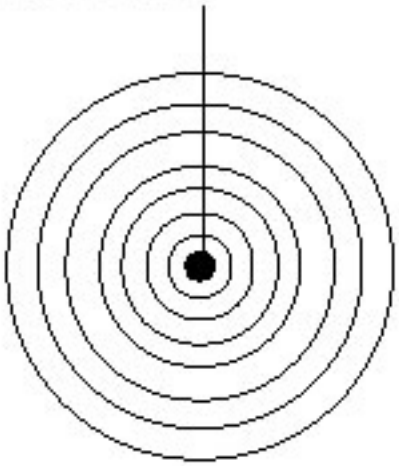
Graphisme / Ronds
Consigne: Faire un tracé dans le rond en collant des papiers en respectant le sens de rotation.



Date .....

Mon prénom .....

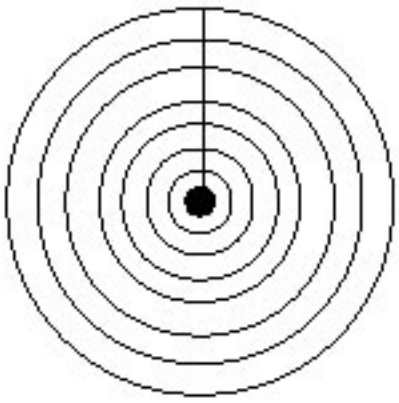
Graphisme / Ronds

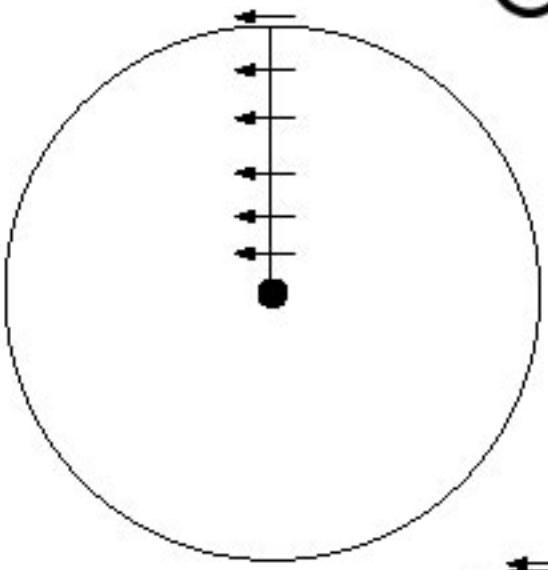


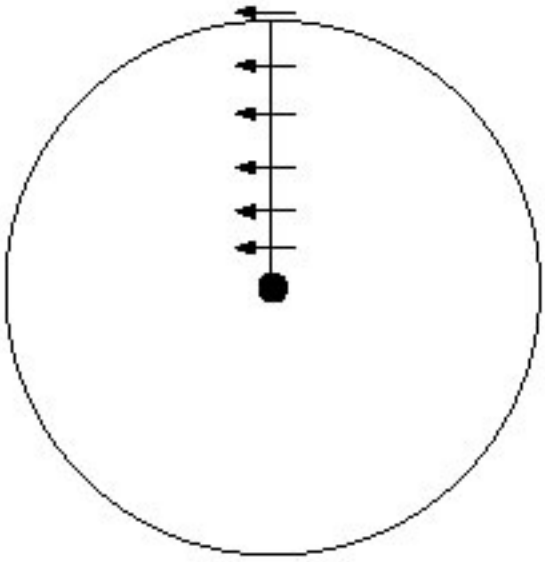
Date .....

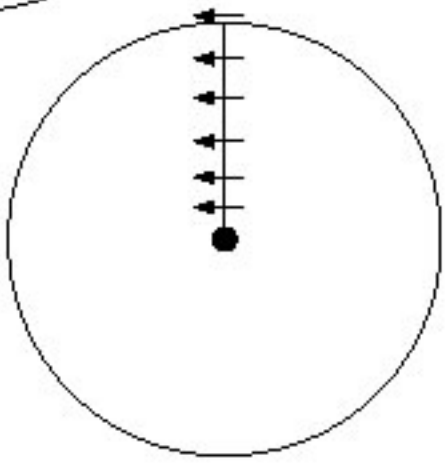
Mon prénom .....

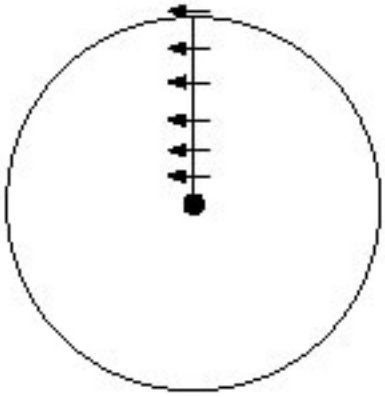
Graphisme / Ronds

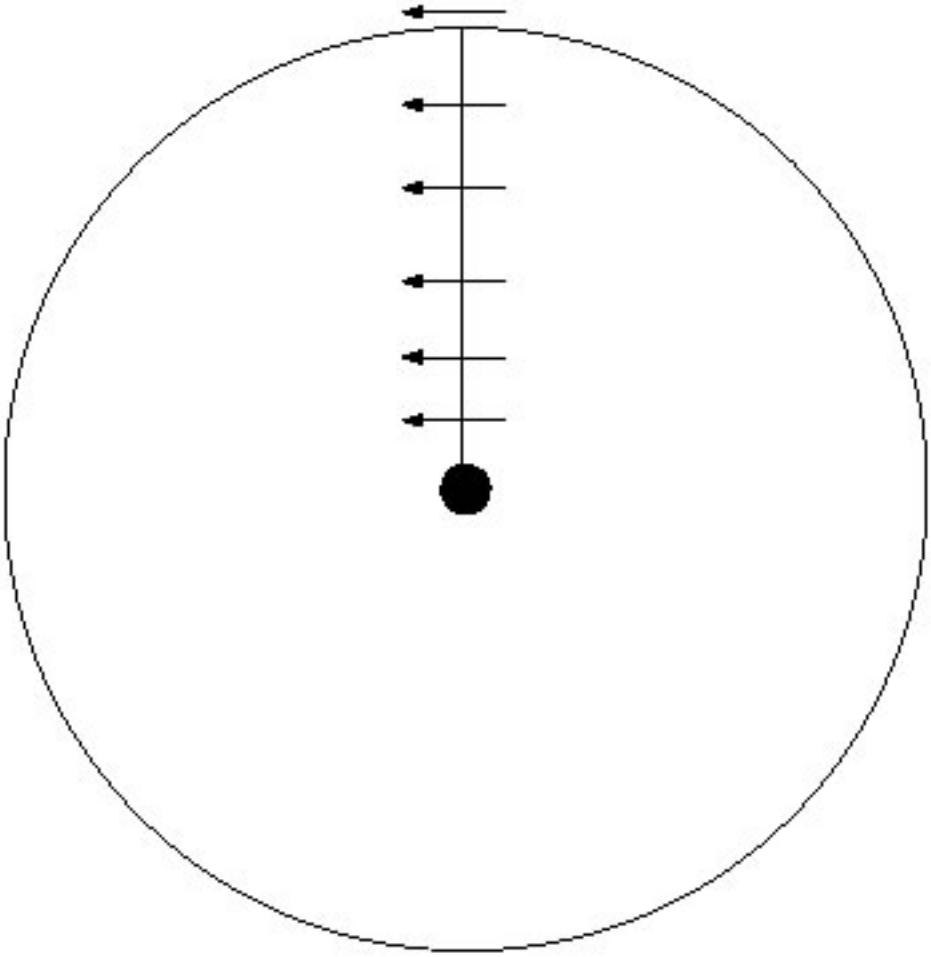


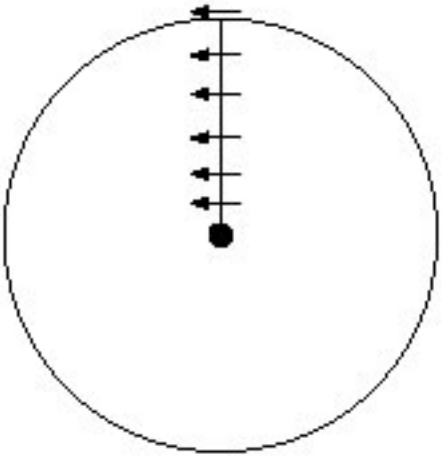








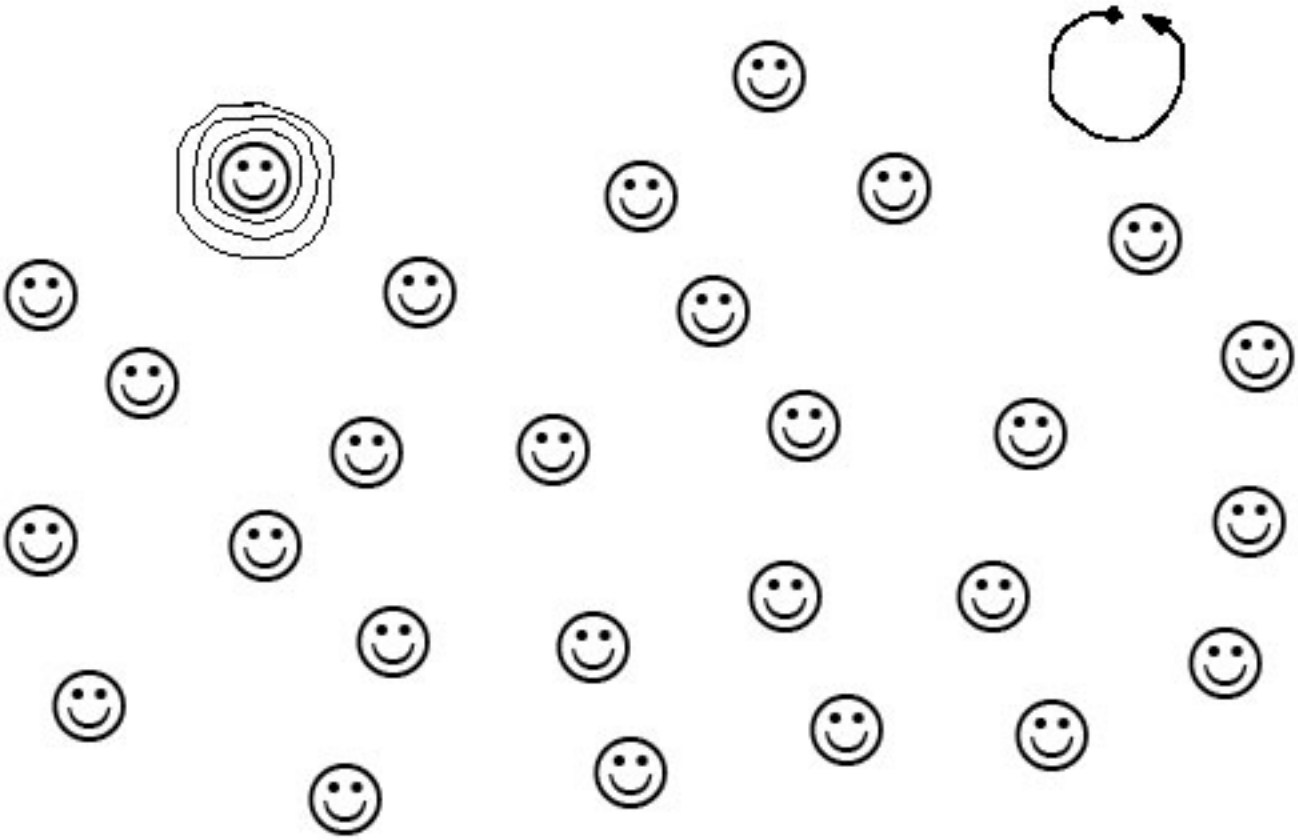




Date .....

Mon prénom .....

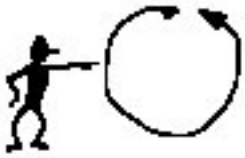
Graphisme / Ronds
Consigne: Tracer dans le bon sens 3 ou 4 ronds au stylo bille autour de chaque visage.

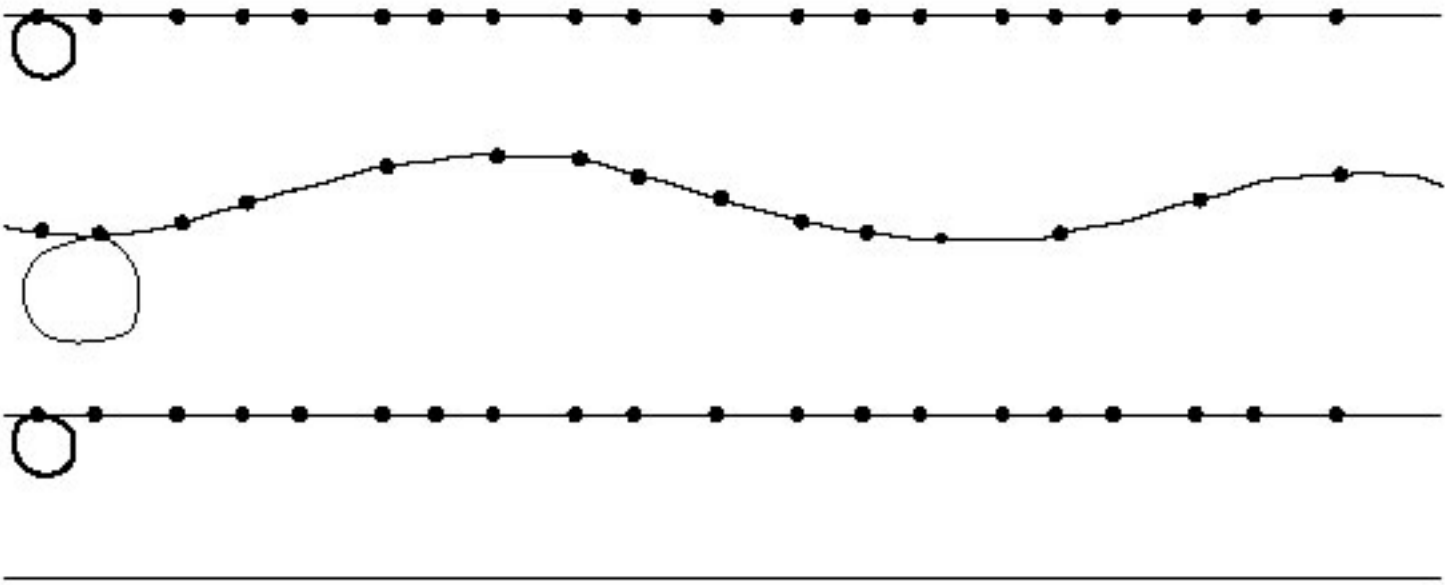


Date .....

Mon prénom .....

Graphisme / Ronds
Consigne: Tracer dans le bon sens 1 rond en partant de chaque point.

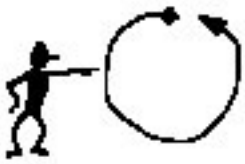


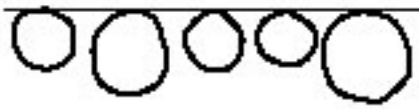


Date .....

Mon prénom .....

Graphisme / Ronds
Consigne: Tracer dans le bon sens 1 rond en partant de chaque point.

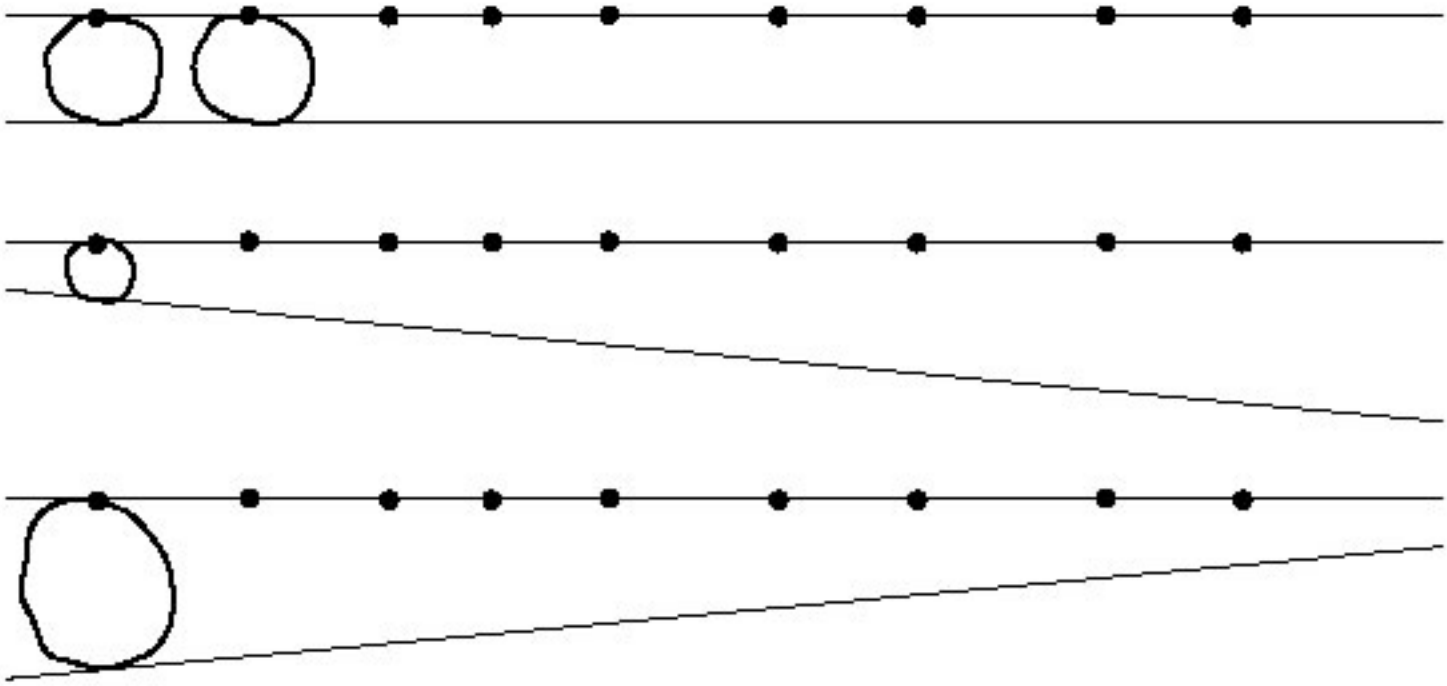




Date .....

Mon prénom .....

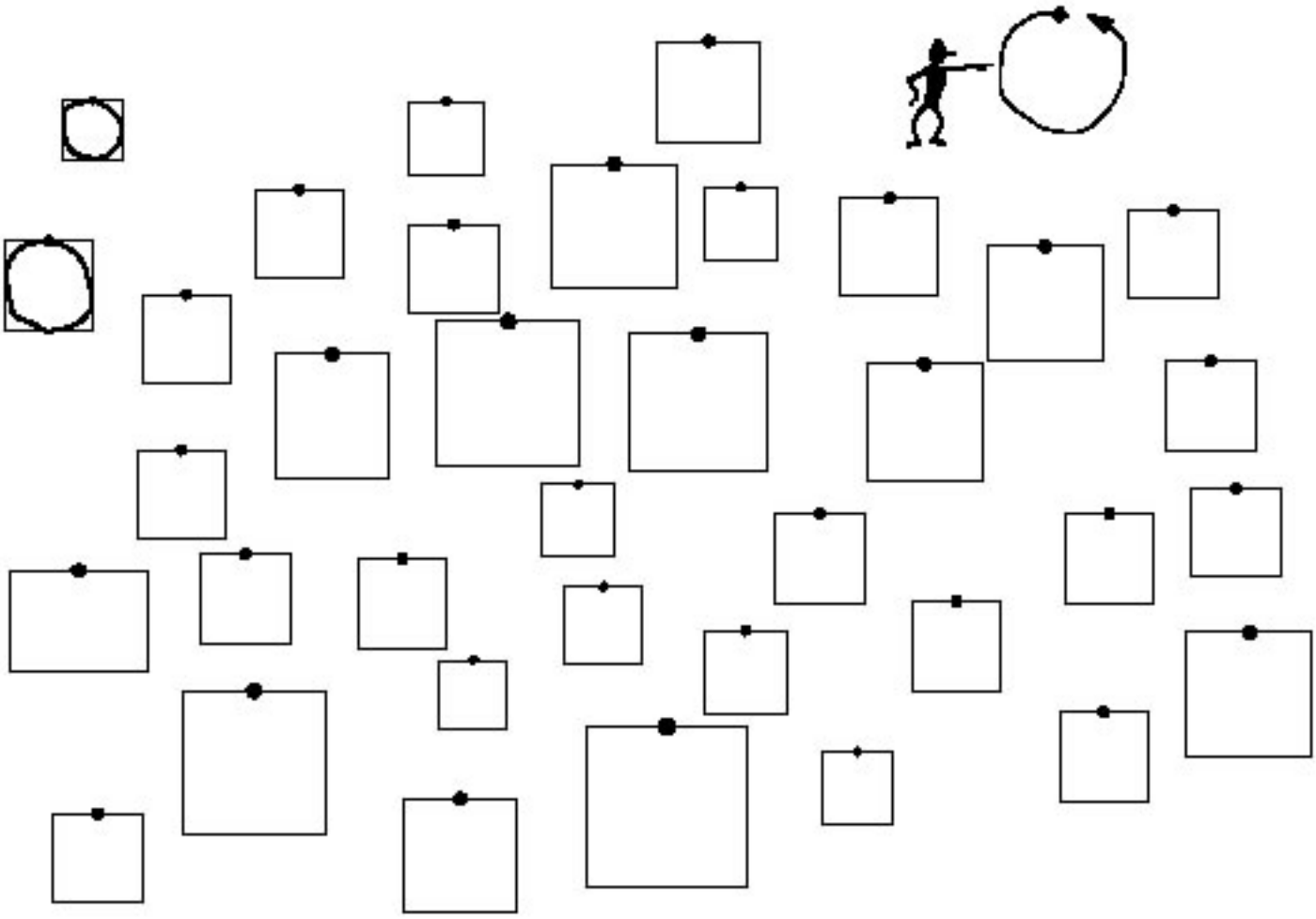
Graphisme / Ronds
Consigne: Tracer dans le bon sens 1 rond en partant de chaque point entre les lignes (toucher en haut et en bas).



Date .....

Mon prénom .....

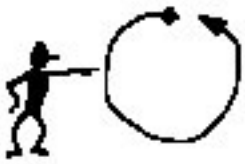
Graphisme / Ronds
Consigne: Tracer dans le bon sens 1 rond en partant de chaque point qui touche chacun des 4 côtés du carré.



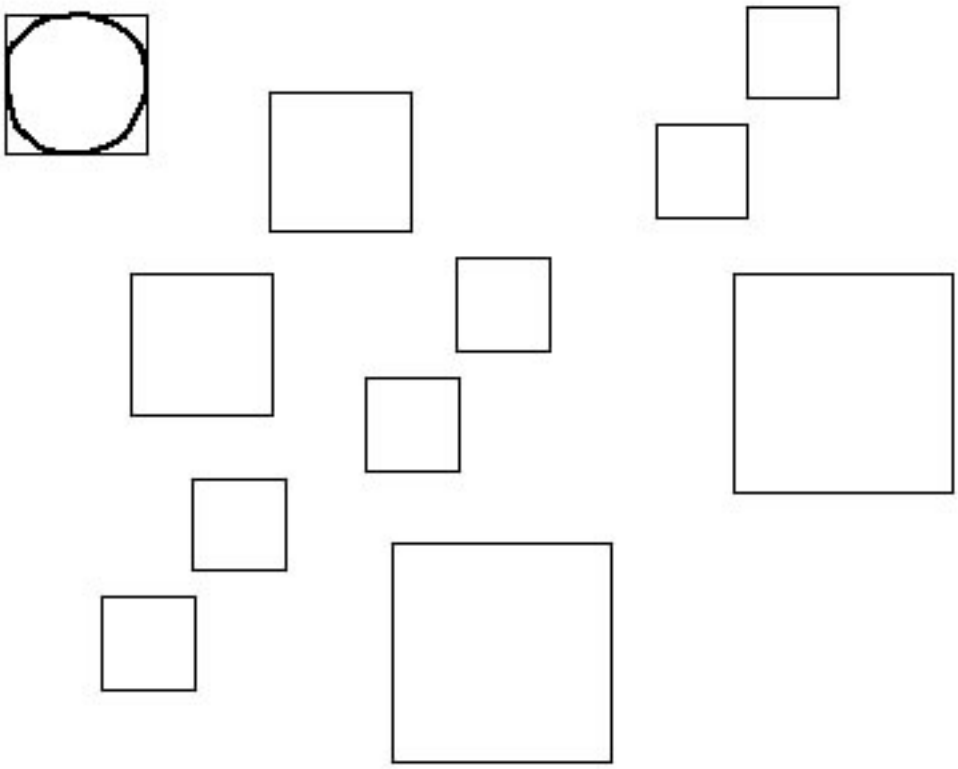
Date .....

Mon prénom .....

Graphisme / Ronds
Consigne: Tracer dans le bon sens des ronds pour faire les bulles du poisson.



Date .....

Mon prénom .....

Graphisme / Ronds
Objectif: Tenue du stylo, point de départ (en haut), sens de rotation.
Consigne: Tracer dans le bon sens 1 rond qui touche chacun des 4 côtes du carré.