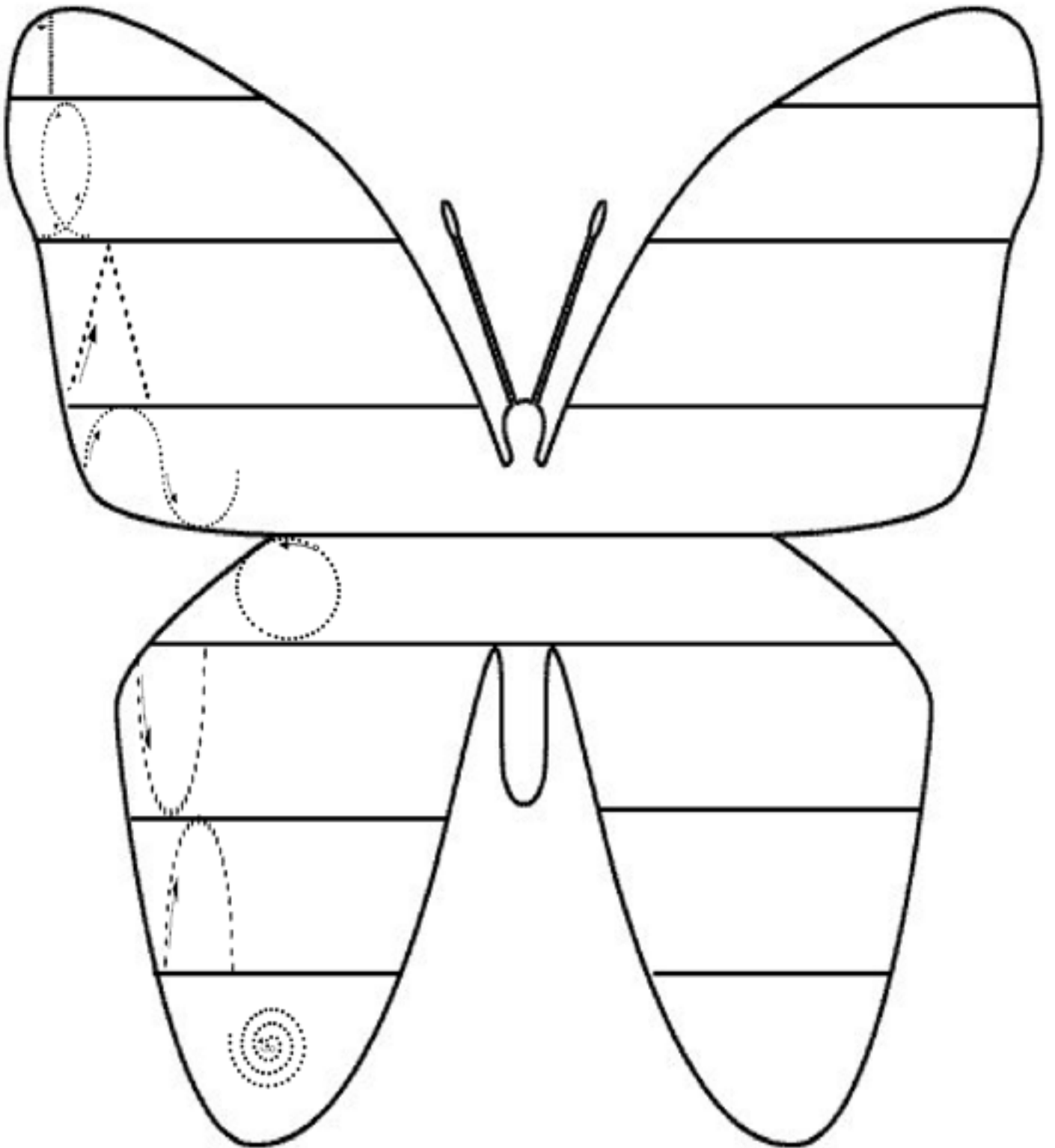


Graphisme de printemps : Décore le papillon.



Prénom : _____

Entoure le mot «*printemps*»

PRINTEMPS

printemps

printemps

printemps

hiver

HIVER

printemps

automne

AUTOMNE

printemps

automne

été

printemps

PRINTEMPS

été

hiver



CHERCHE ET TROUVE

Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectif : S'exercer à la discrimination visuelle


Consigne : Cherche chaque image et colorie-la de la bonne couleur

rouge	bleu	jaune	vert	rose	orange	violet	marron		gris
									



Écris les mots du printemps et colorie les illustrations.

PRINTEMPS	PRINTEMPS		FLEUR
------------------	------------------	---	--------------

	PAPILLON		BOURGEON
---	-----------------	---	-----------------

	COCCINELLE		TULIPE
---	-------------------	---	---------------

À CHAQUE LETTRE SA COULEUR

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - l'écrit

Objectif : Transcrire les lettres de l'alphabet (majuscules - script)

Consigne : Colorie les lettres de la bonne couleur

M

A

I

A

a

i

M

m

I

M

A

i

m

m

I

a

M

m

A

M

i

I

M

M

i

A

I

a

m



Où est l'arbre ?



Quel est le
dernier animal ?



Qui est derrière
le chat ?



Où est l'ours ?



Où est le chat ?



Où est Julie ?



Qu'est-ce qu'il y a
à côté du marteau ?



Quelle voiture
est devant la
voiture bleue ?



Julie est-elle dehors
ou dedans ?



Où est Julie ?



Où est le livre ?



Où est
la bougie ?













DE 1 À 6

Domaine : Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée

Objectif : Connaître les différentes représentations des chiffres de 1 à 6

Consigne : Découpe puis colle les étiquettes au bon endroit.

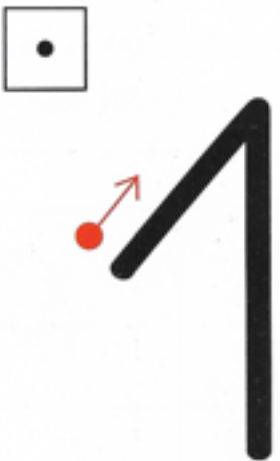
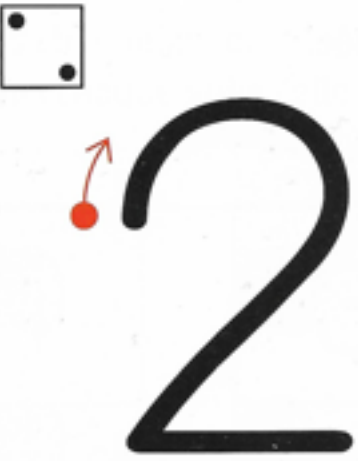
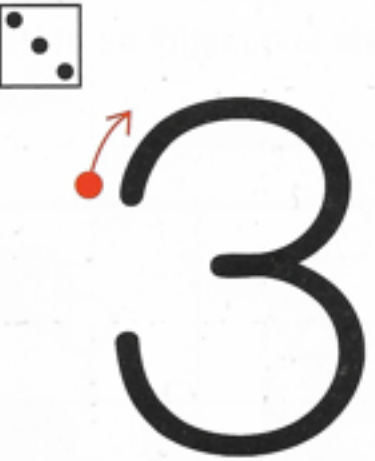
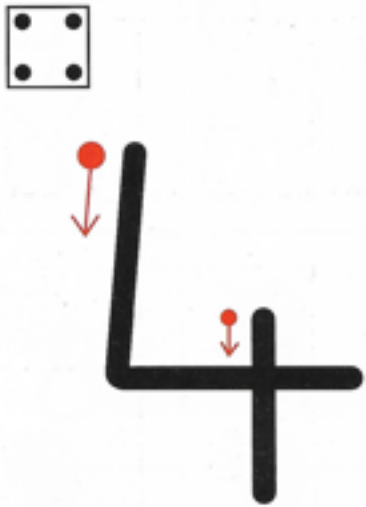
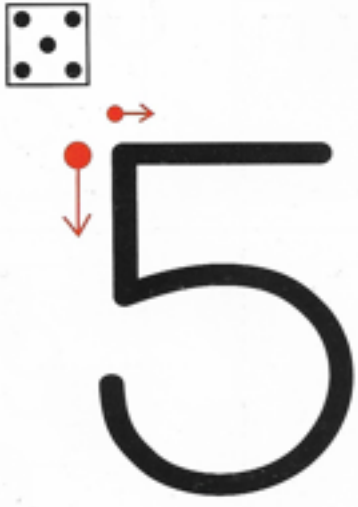
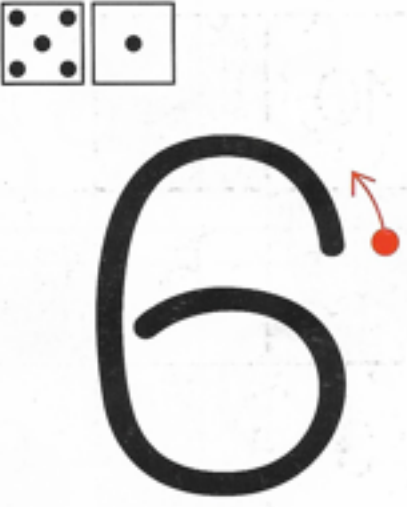
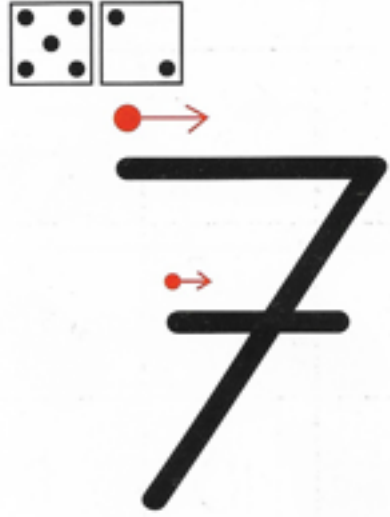

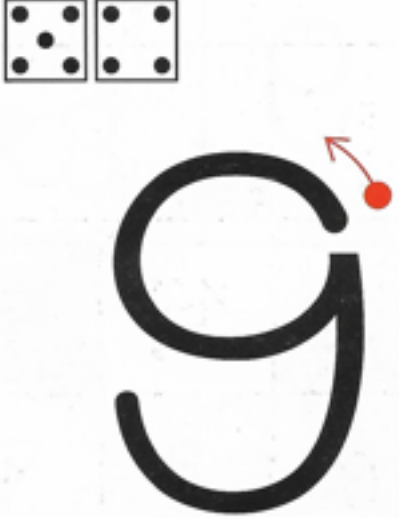
1		
2		
3		
4		
5		
6		

MATÉRIEL

Jeux de nombres.

Gabarits pour écrire des nombres. Ces gabarits sont à reproduire et à agrandir sur la cartoline en évitant la partie grise.

7

8

6

4

1

3

9

5

2

Jeux de nombres

Approcher
les quantités
et les nombres

COMPÉTENCE
Associer le nom des nombres connus
avec leur écriture chiffrée.

DATE

Trouve le nombre qui manque dans chaque grille.

Découpe les étiquettes et **colle** dans chaque grille celle qui manque.

4	9	1
6		8
2	5	3

3	5	7
1	6	4
	8	2

8	4	9
2	6	
7	3	1

4	1	6
2	5	7
9	3	

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

TABLEAU À DOUBLE ENTRÉE : LES NOMBRES

Domaine : Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée

Objectif : Comprendre le fonctionnement d'un tableau à double entrée

Consigne : Découpe et colle les étiquettes au bon endroit dans le tableau.

	1	2	3	4
				
				
				
				

