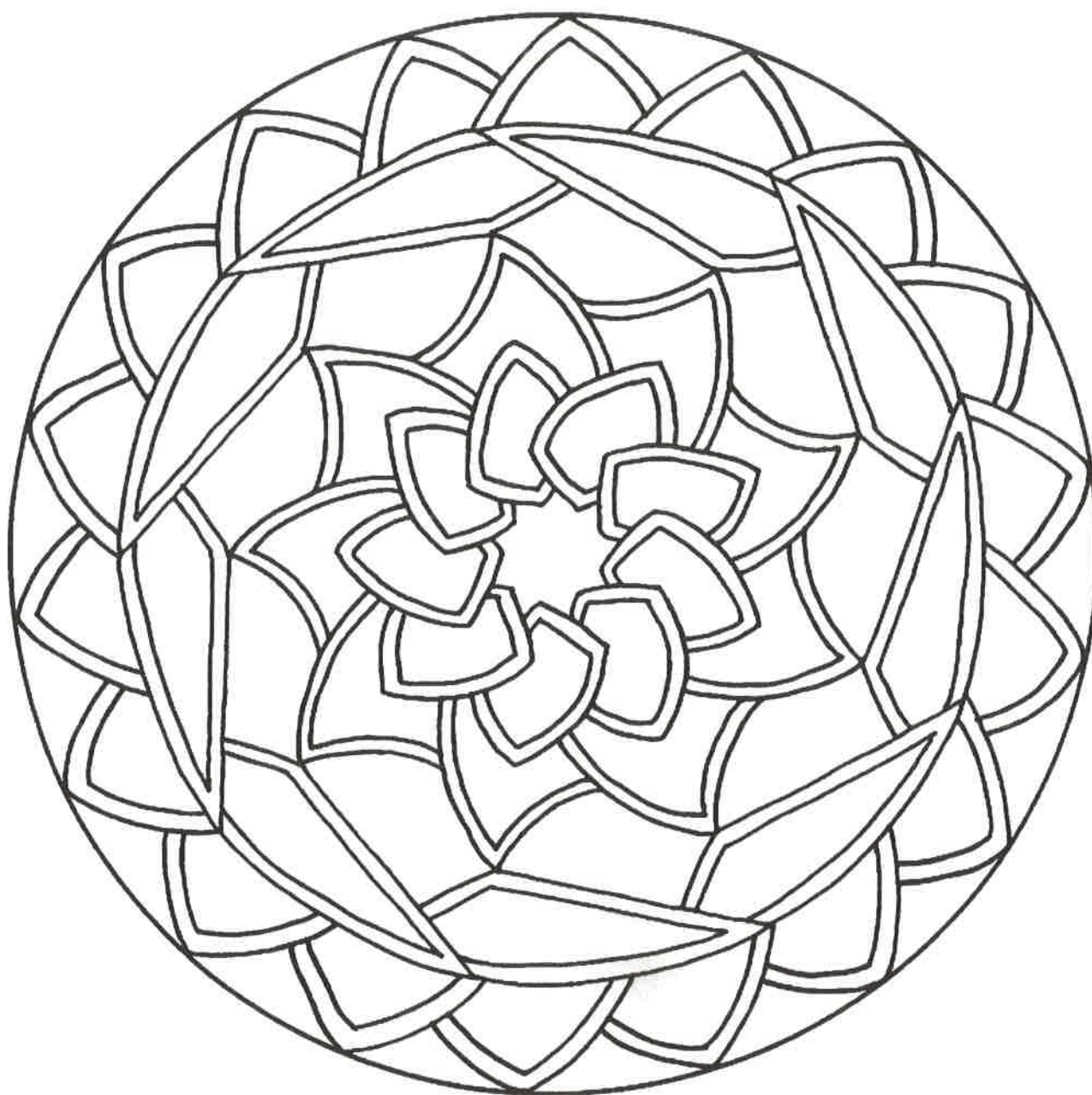


Prénom :

Cahier d'autonomie



Coloriage magique

Colorie



en respectant le code couleur.

J | jaune

G | gris

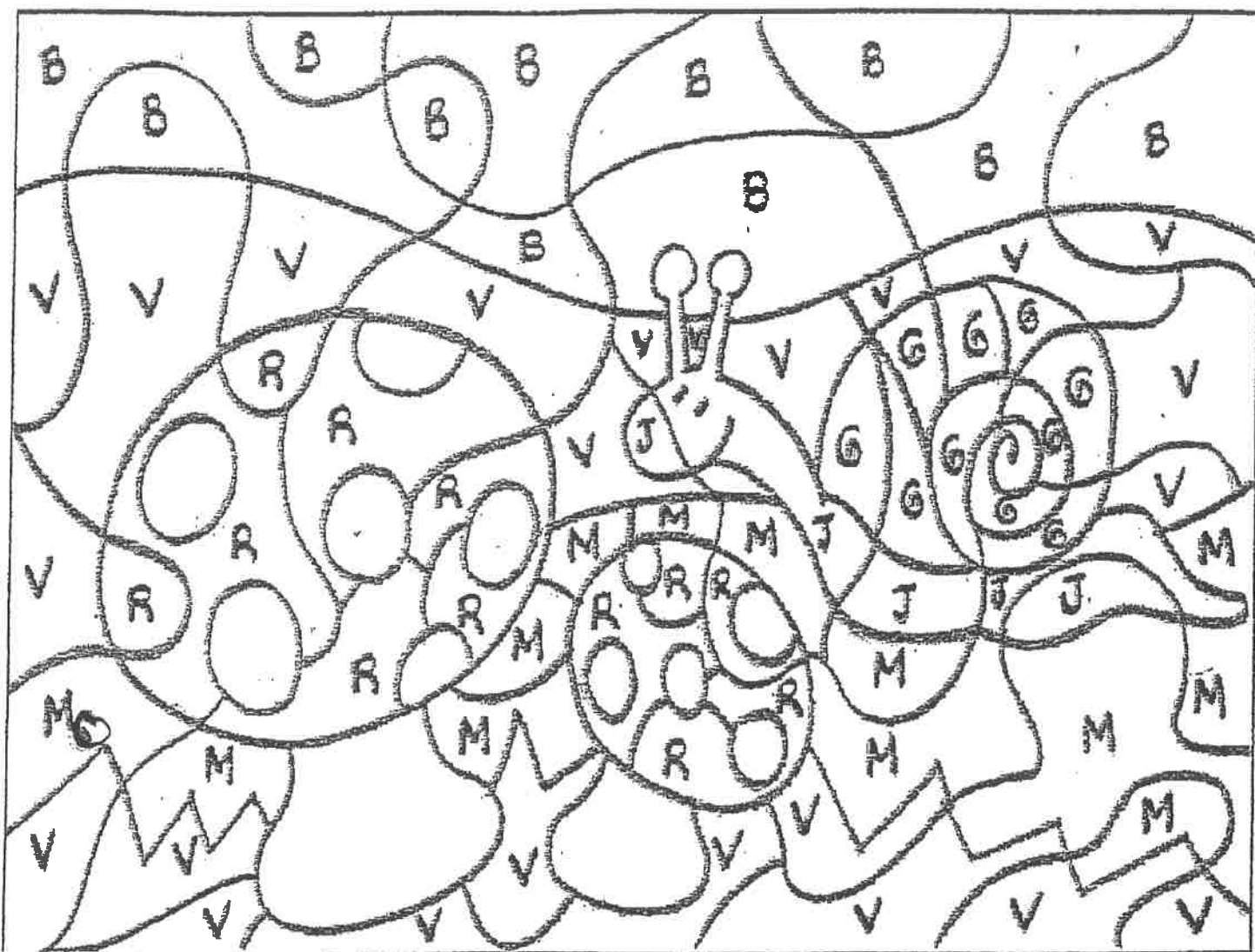
B | bleu

R | rouge

V | vert

M | marron

N | noir



Coloriage magique

Colorie



en respectant le code couleur.



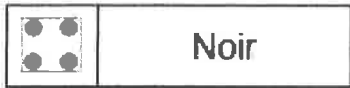
Jaune



Vert Clair



Vert foncé



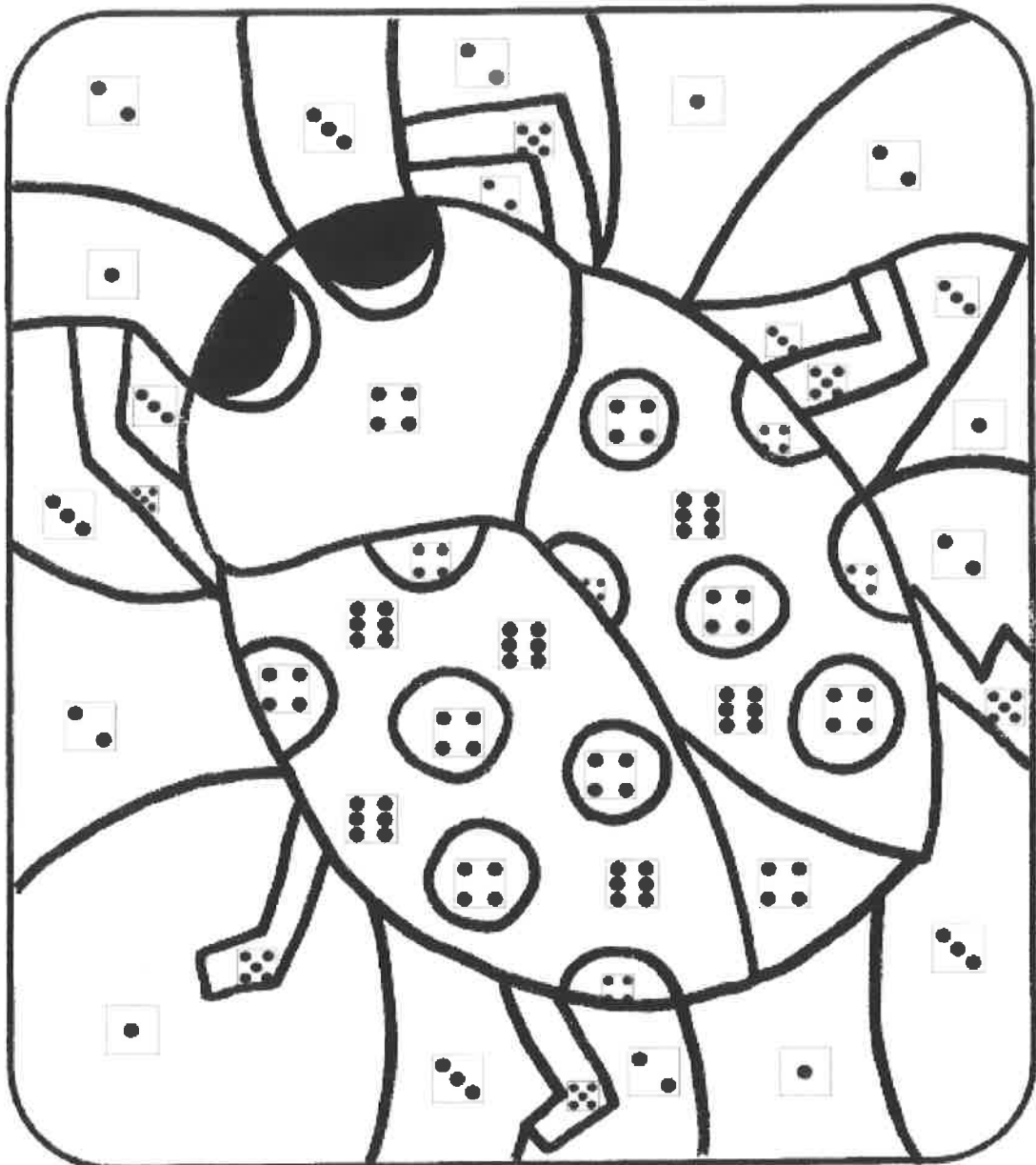
Noir



Marron



Rouge

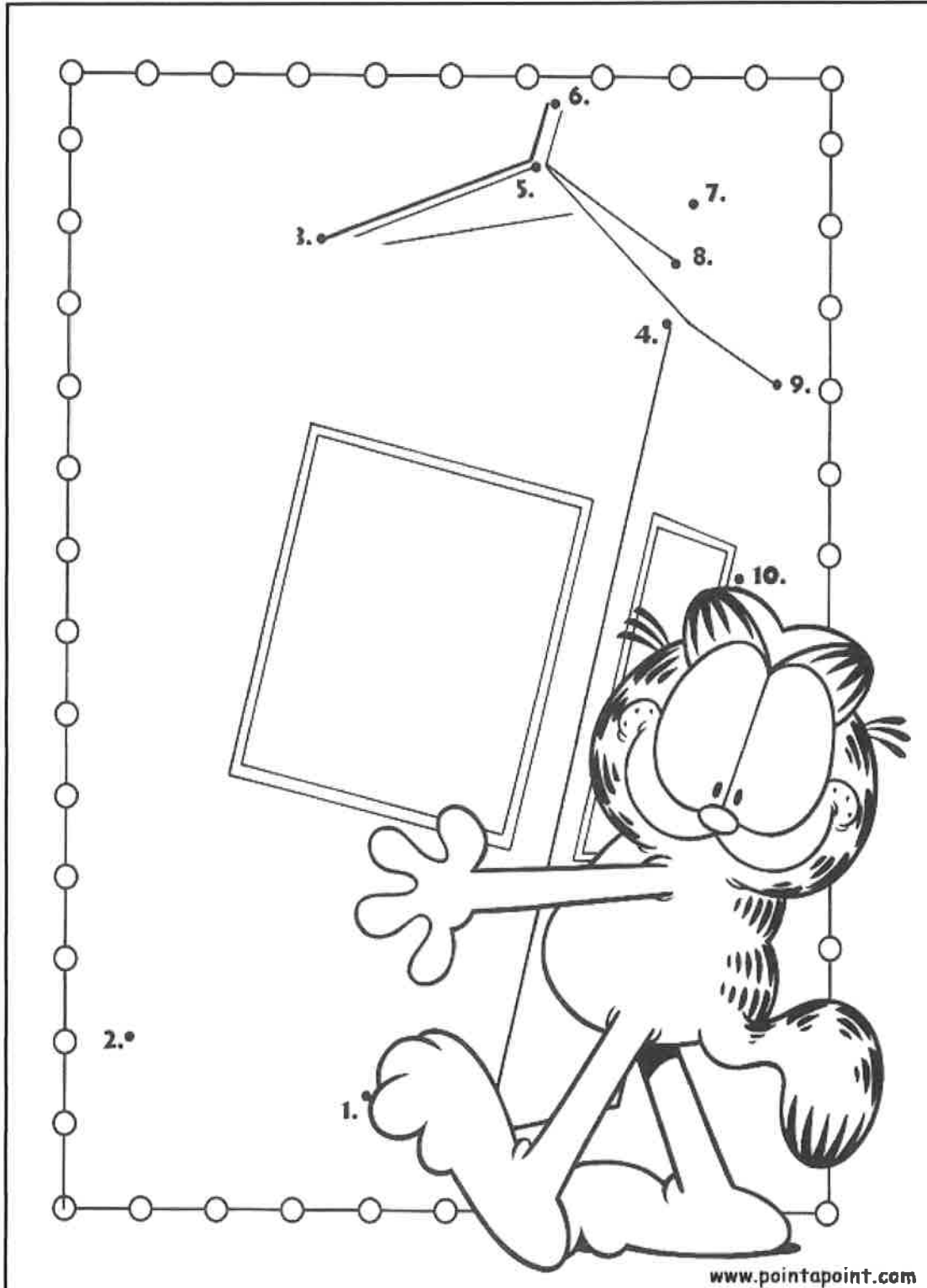


Points à relier de 1 à 10

Relie



les chiffres de 1 à 10.

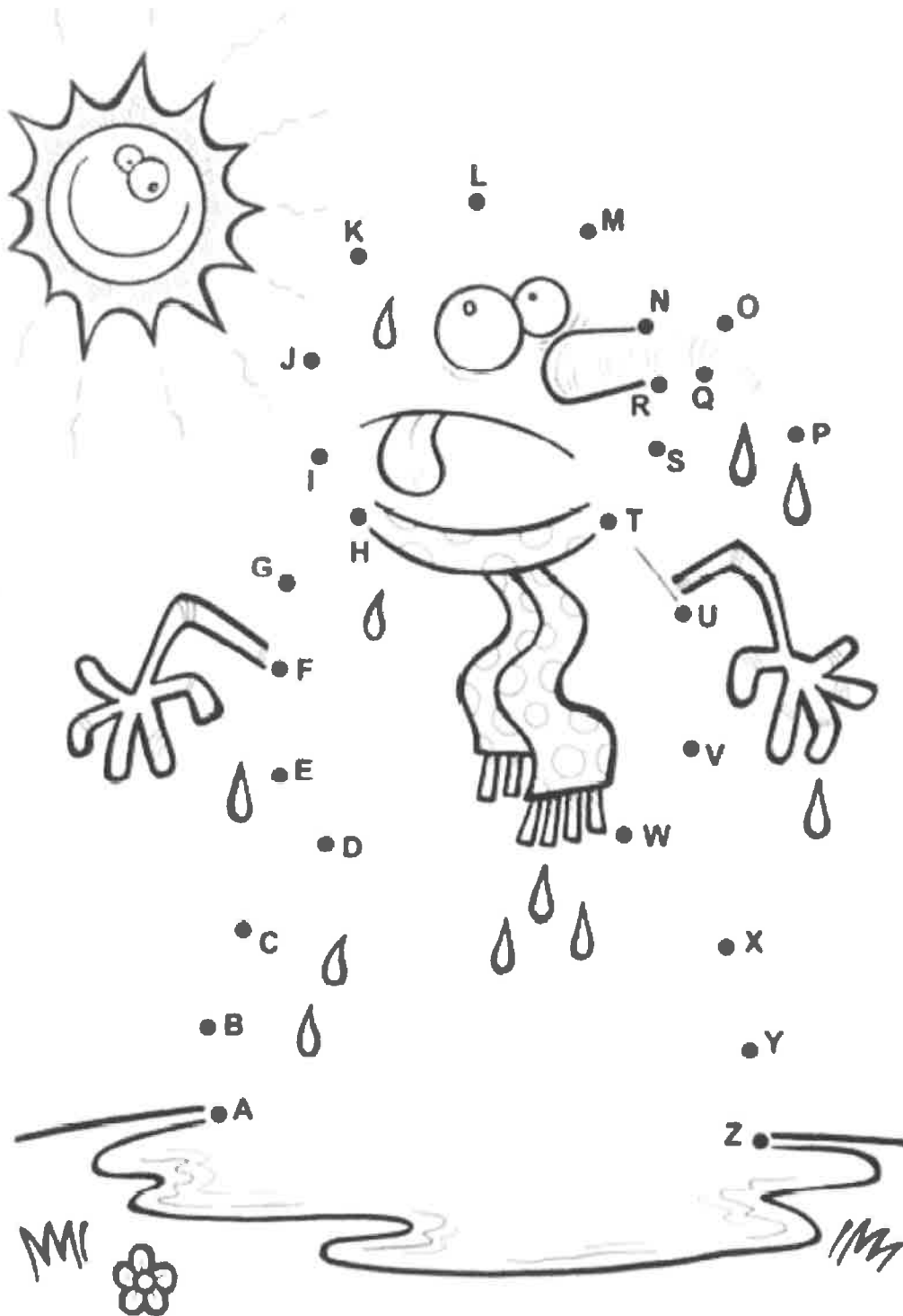


Points à relier de A à Z

Relie



les lettres de A à Z.

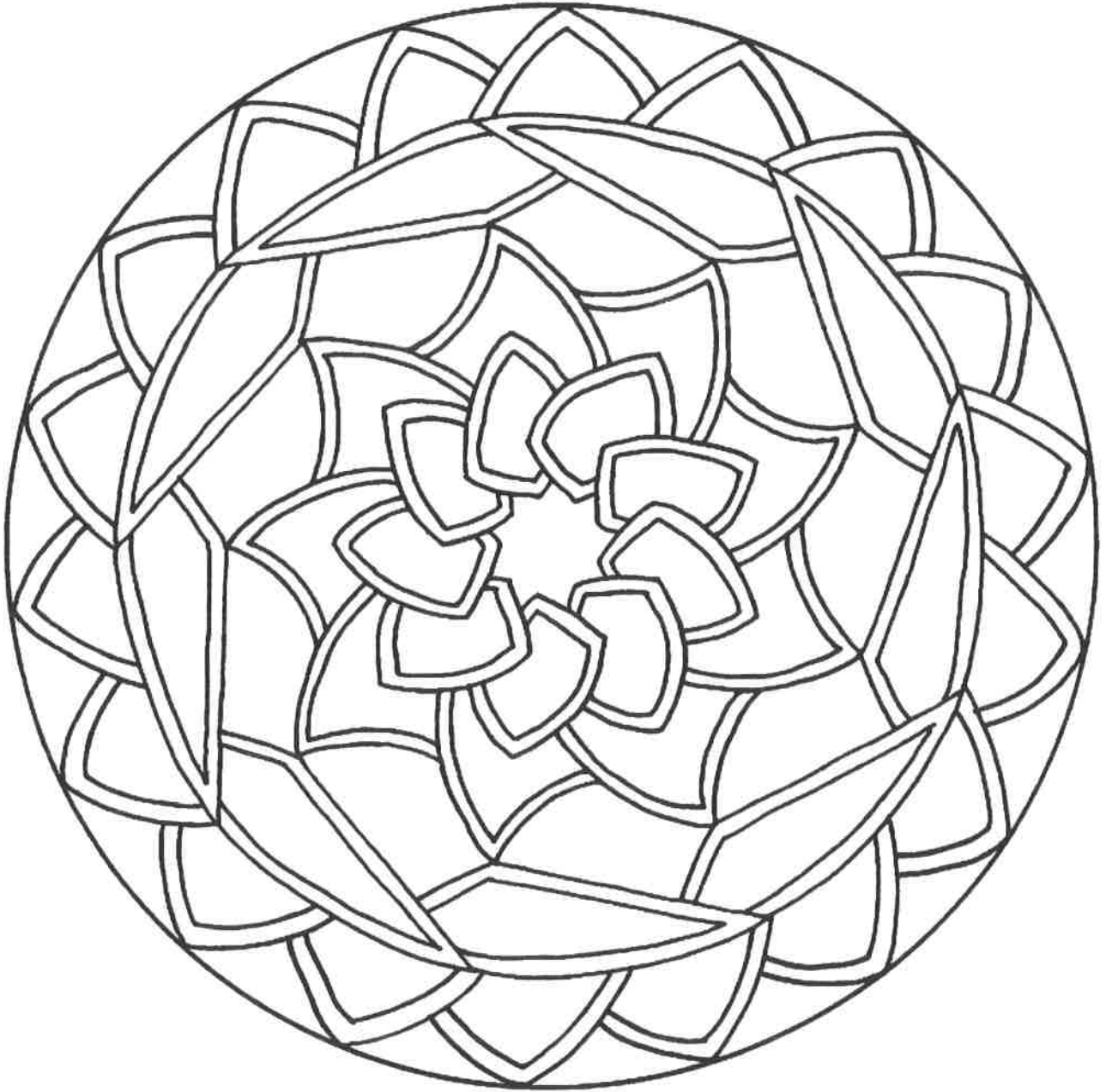


Mandala

Colorie



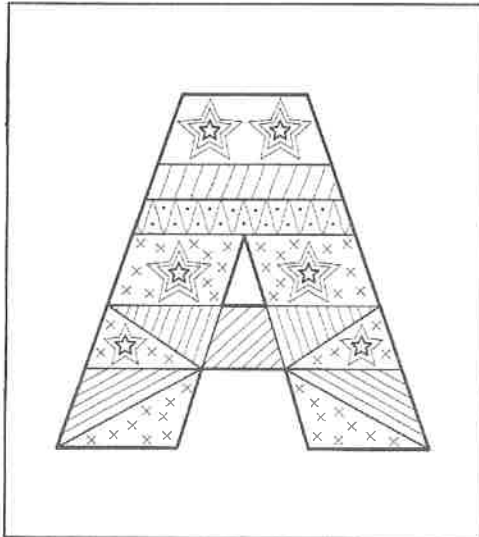
:



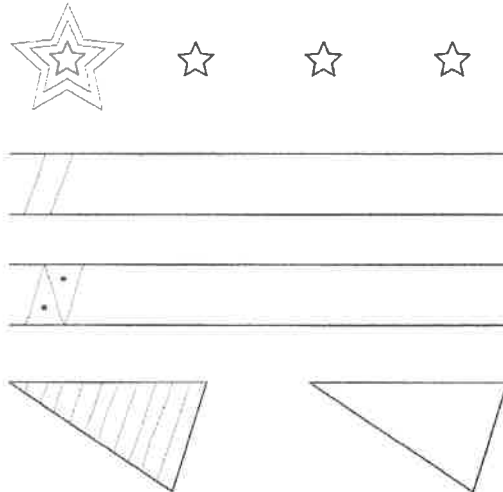
Jeux graphiques

Aide toi des graphismes proposés pour **décorer** la lettre suivante.

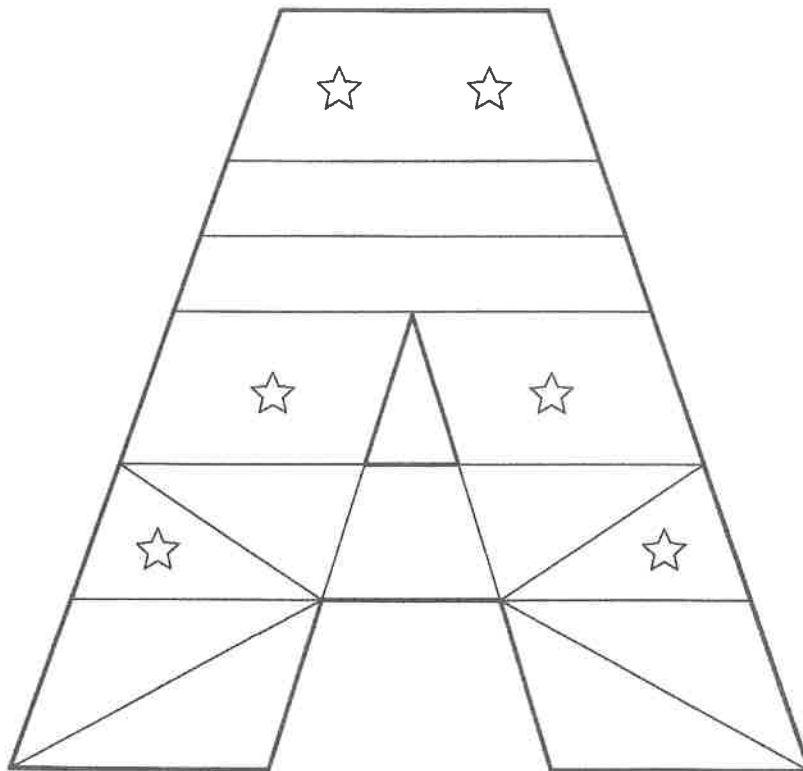
J observe



ib m'entraîne



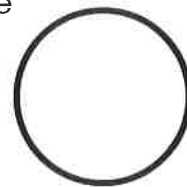
re reproduis



Domaine : Percevoir, sentir, imaginer, créer / Se repérer dans l'espace

Compétences : Reproduire un modèle en Kapla

Consigne : Construis les figures ci-dessous en l'installant au coin construction, et entoure celles que tu as faites.



Construction aussi grande qu'un enfant assis sur une chaise.



Domaine : Découvrir le monde : approcher les nombres et les quantités

Compétences : Ecrire les chiffres de 4 à 9

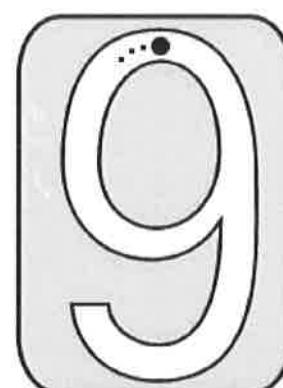
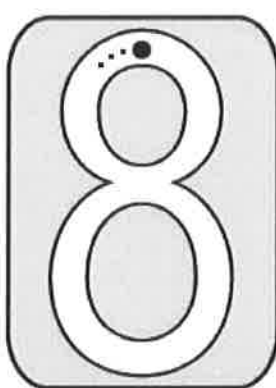
Consigne : Ecris les chiffres de 4 à 9



4

5

6



7

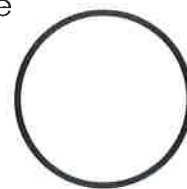
8

9

Domaine : Percevoir, sentir, imaginer, créer / Se repérer dans l'espace

Compétences : Reproduire un modèle en Kapla

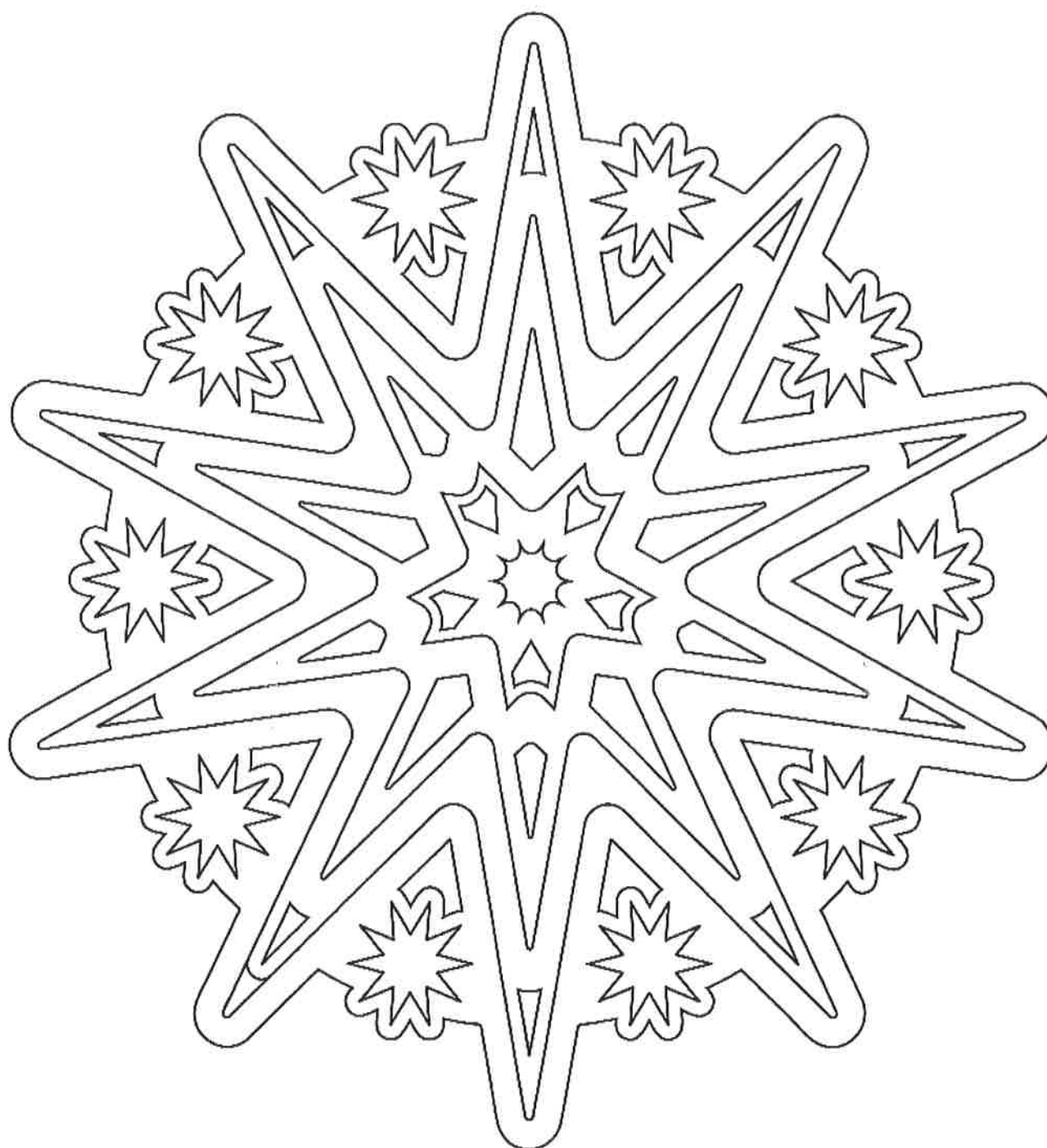
Consigne : Construis les figures ci-dessous en l'installant au coin construction, et entoure celles que tu as faites.



Domaine : Percevoir, sentir, imaginer, créer

Compétences : Colorier sans dépasser, s'appliquer dans son travail

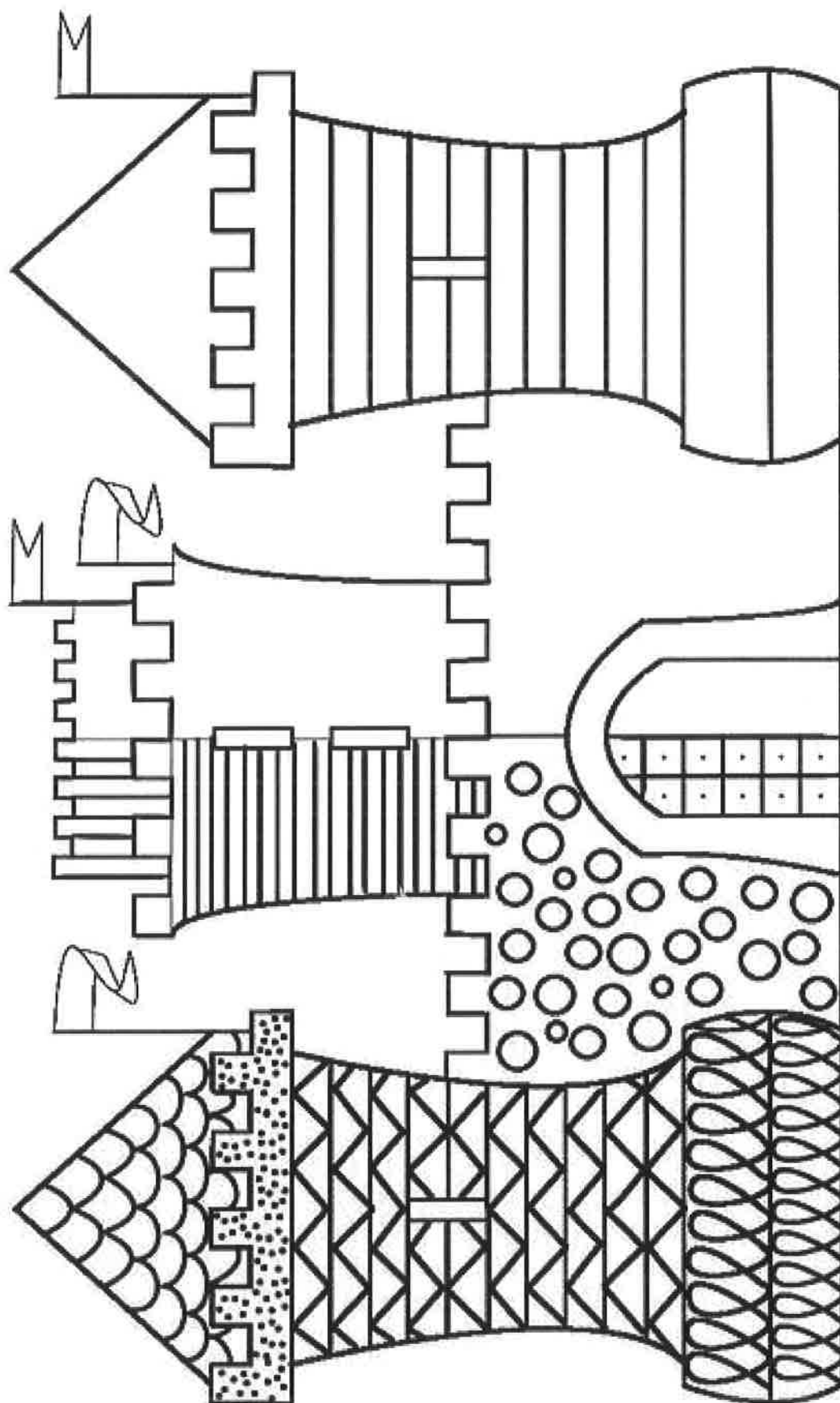
Consigne : Colorie le flocon en n'utilisant que des **couleurs froides**



Domaine : Découvrir l'écrit - se préparer à apprendre à lire et à écrire

Compétences : Graphisme

Consigne : Reproduis les graphisme en symétrie



Domaine : Découvrir le monde : approcher les nombres et les quantités

Compétences : Connaître la comptine numérique, reconnaître les nombres écrits de 0 à 30.

Consigne : Ordonne les bouchons numérotés de 0 à 30, essaye de construire la chenille la plus grande possible.



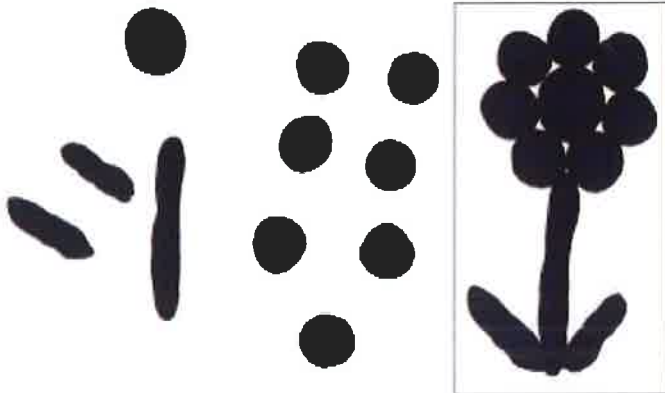
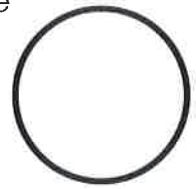
Je sais construire
une chenille de

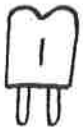
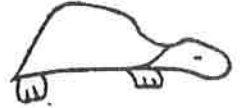
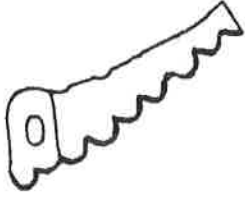
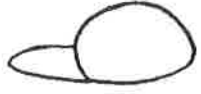
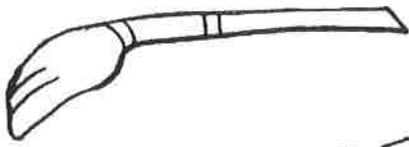
.....bouchons !!

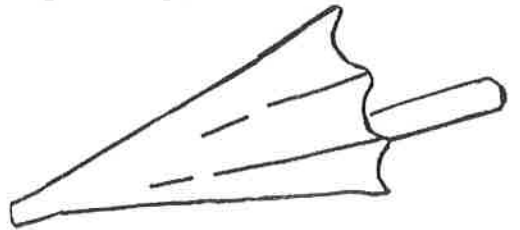
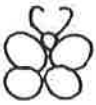
Domaine : Percevoir, sentir, imaginer, créer / Se repérer dans l'espace

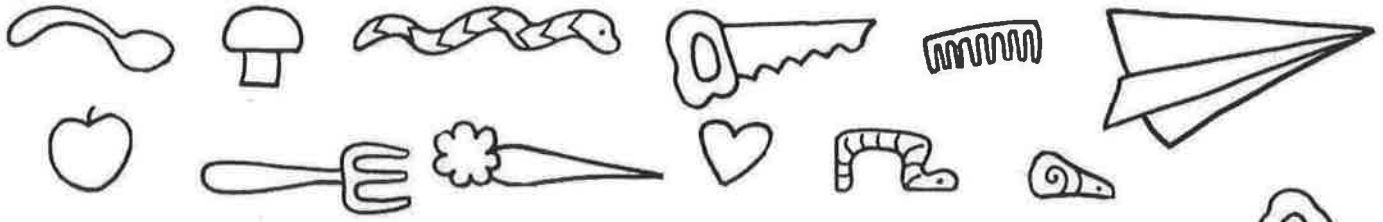
Compétences : Reproduire un modèle en Kapla/ en pâte en modeler

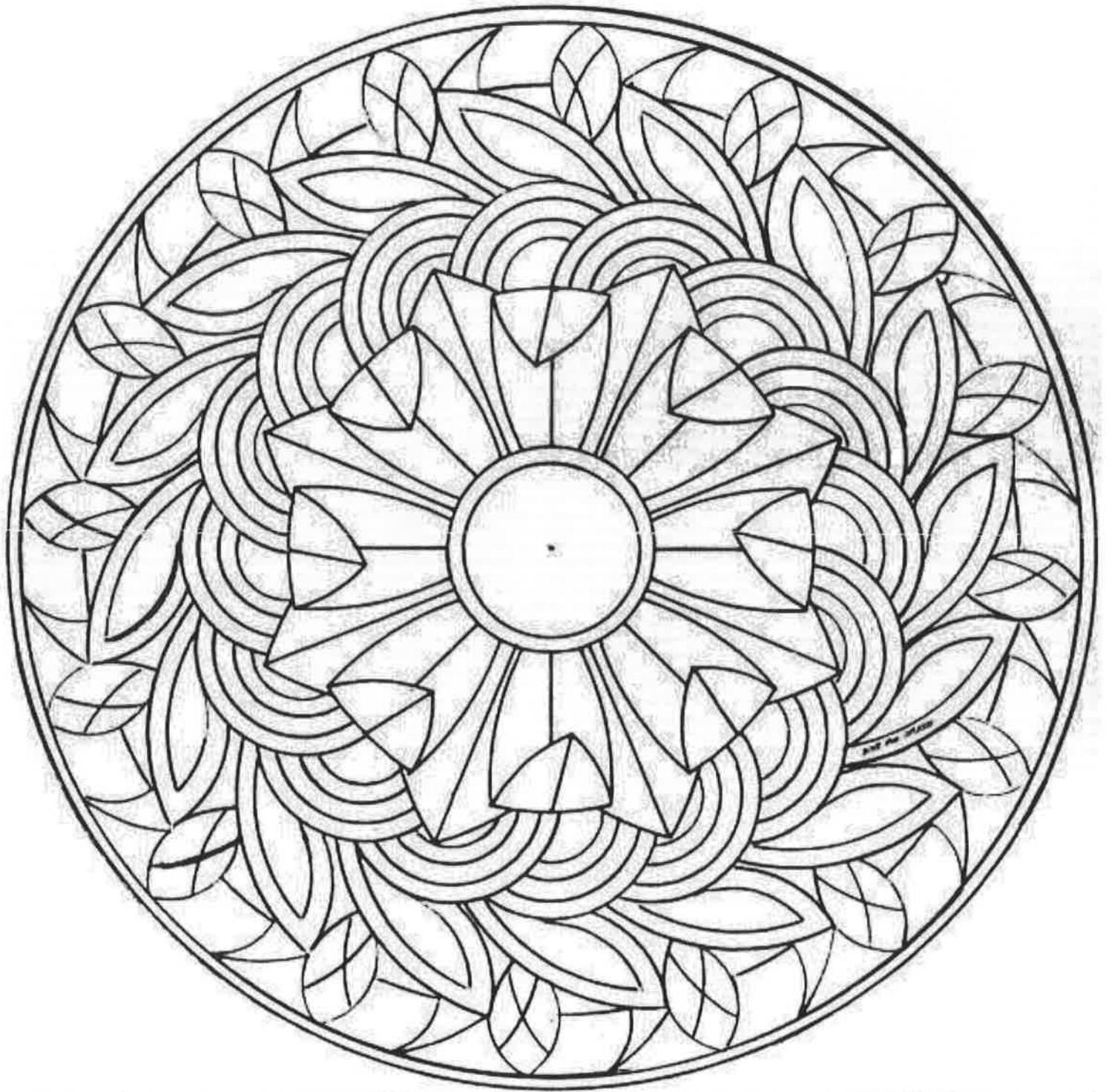
Consigne : Construis les figures ci-dessous en l'installant au coin
construction, et entoure celles que tu as faites.

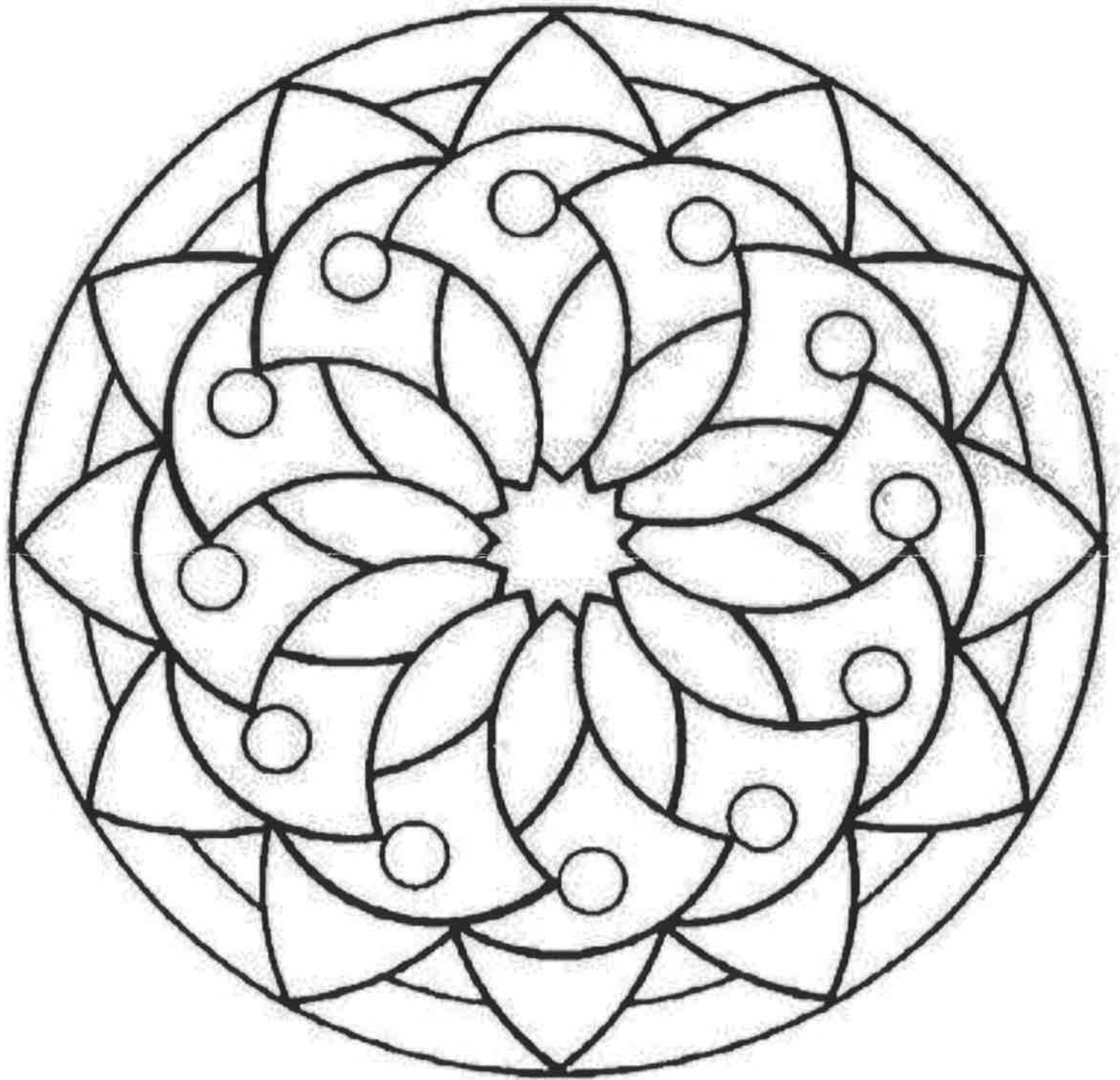


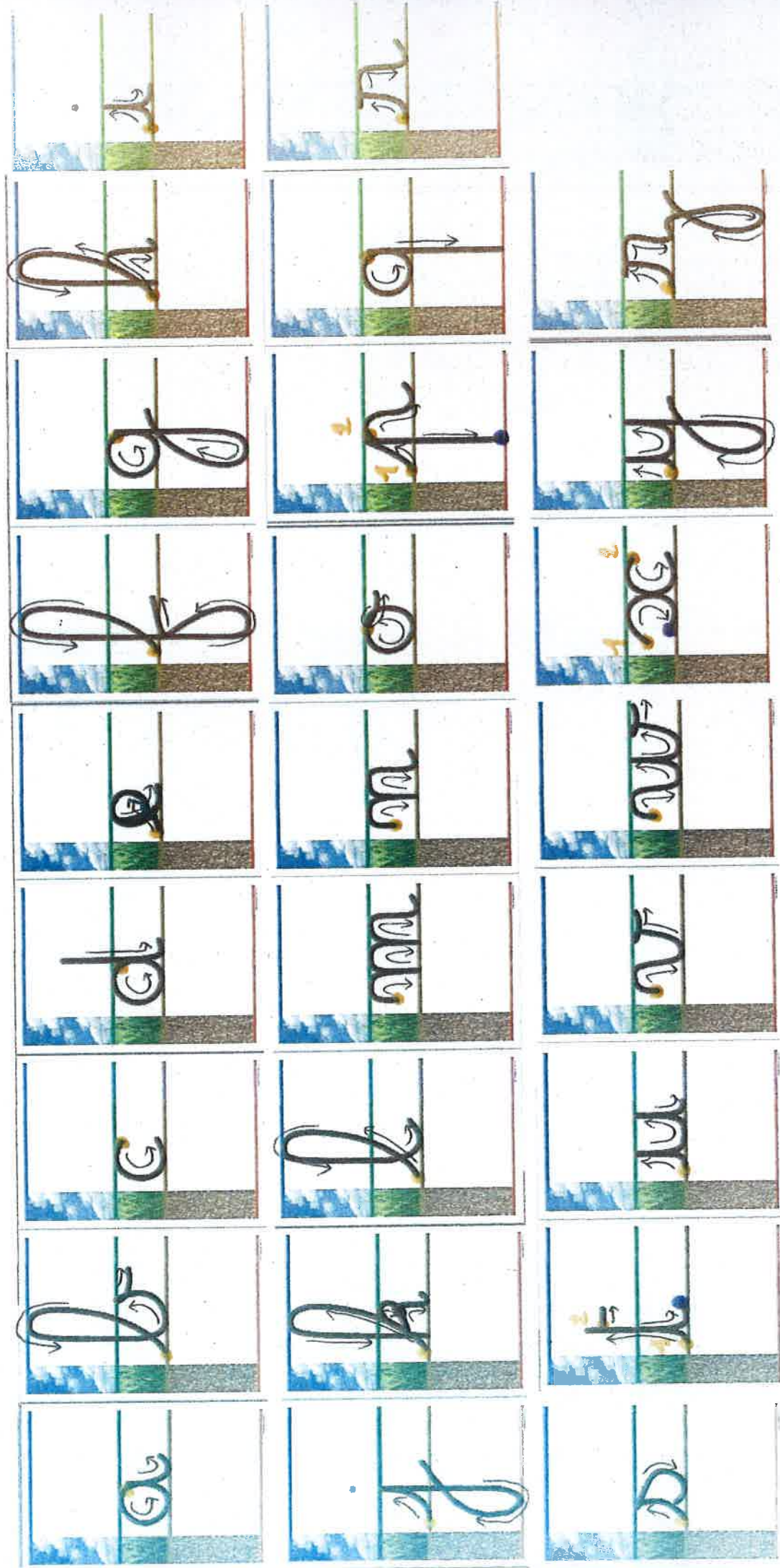












● Je pose mon crayon (point de départ).

● Je lève mon crayon.

Mon alphabet en écriture cursive (en écriture attachée)

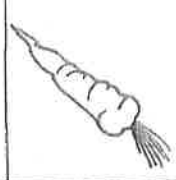
Je m'appelle :

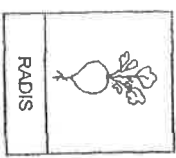
Age :

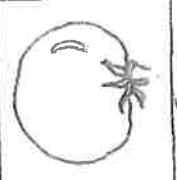
10 - Niveau 2

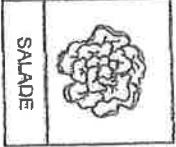
LES LÉGUMES

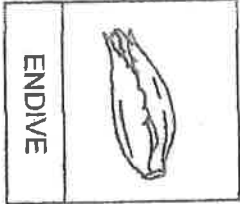
ENDIVE - CAROTTE - TOMATE
SALADE - HARICOT - RADIS

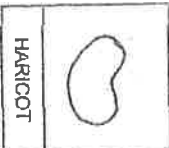
CAROTTE 

RADIS 

TOMATE 

SALADE 

ENDIVE 

HARICOT 

Grid with letters: H, A

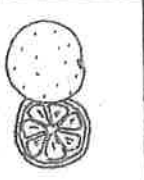
Je m'appelle :

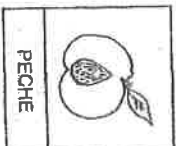
Age :

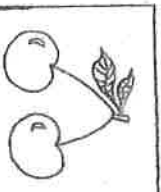
9 - Niveau 2

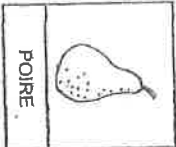
LES FRUITS

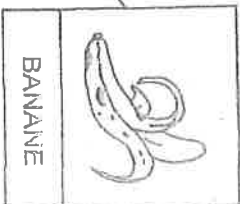
CITRON - CERISE - BANANE
PECHE - ORANGE - POIRE

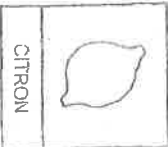
ORANGE 

PECHE 

CERISE 

POIRE 

BANANE 

CITRON 

Grid with letters: P, T

PRÉNOM

DATE

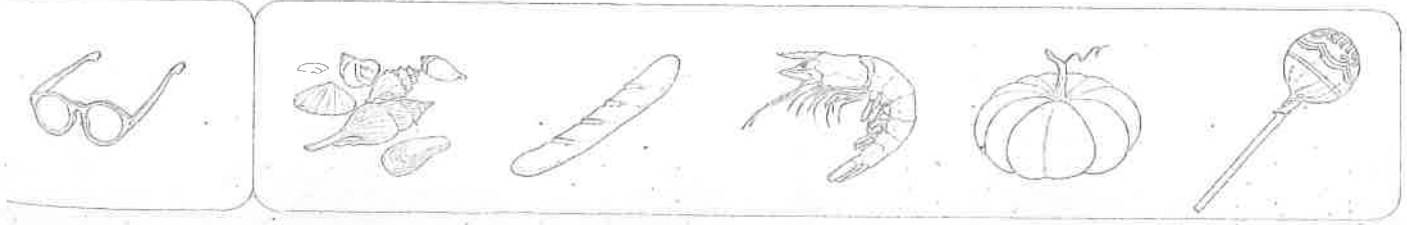
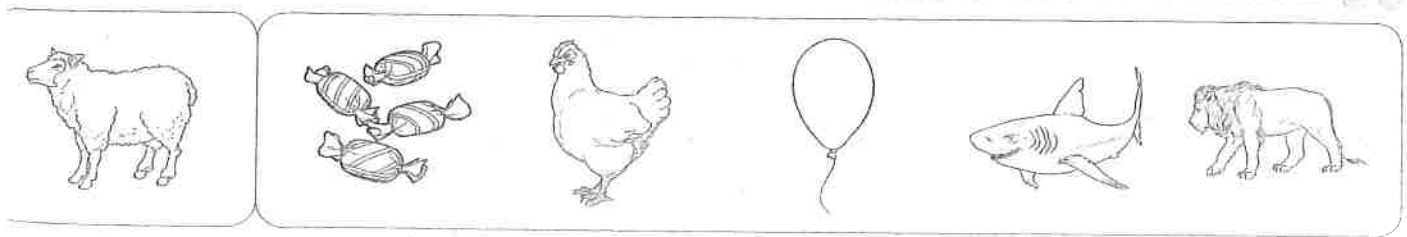
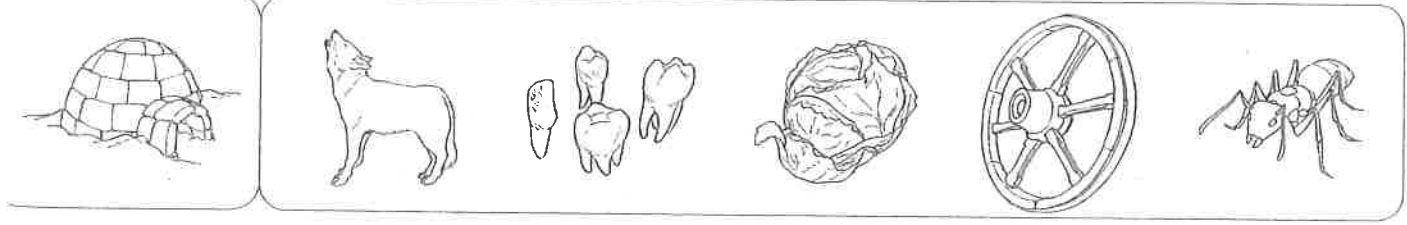
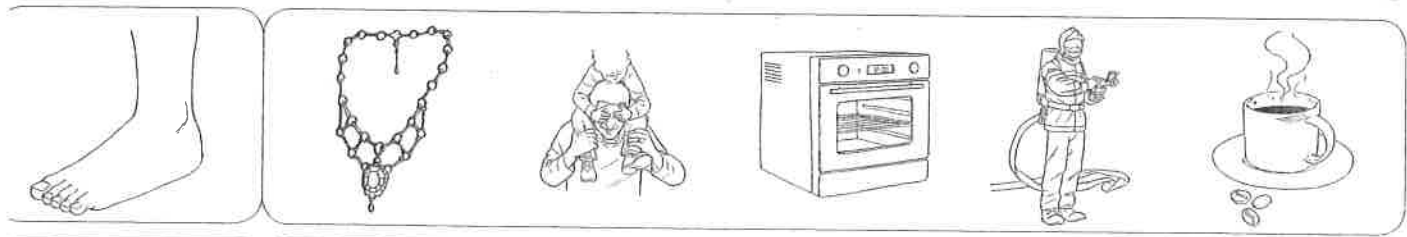
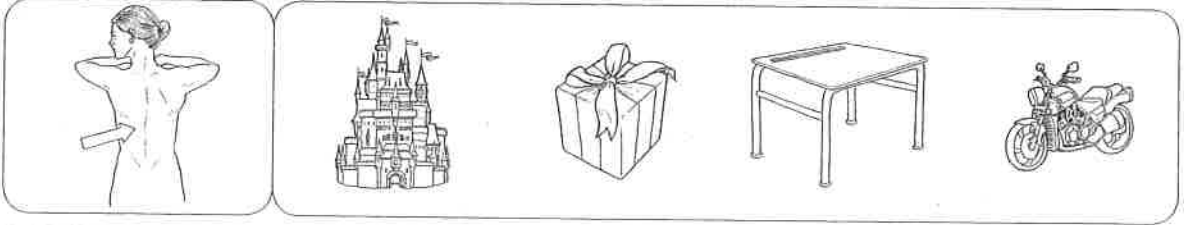
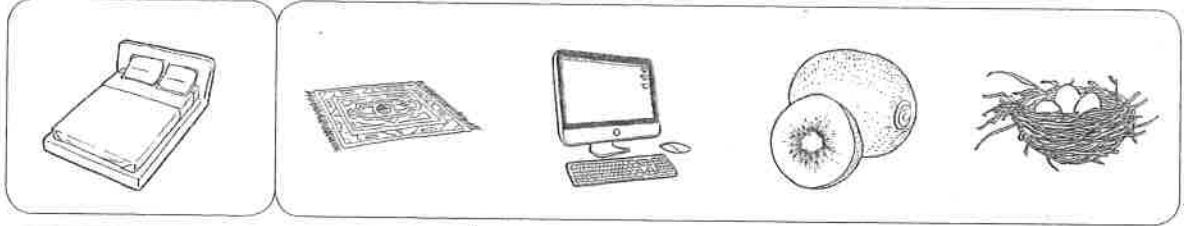
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

REPÉRER DES MOTS QUI RIMENT

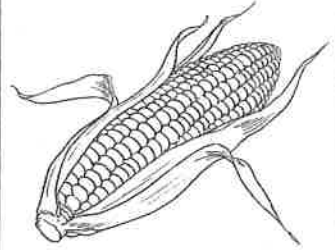
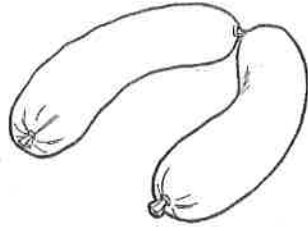


LES RIMES

Colorie sur chaque ligne les mots-images qui riment avec le mot-image de référence et barre le ou les intrus.

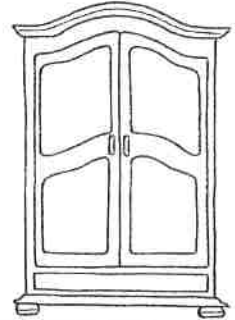
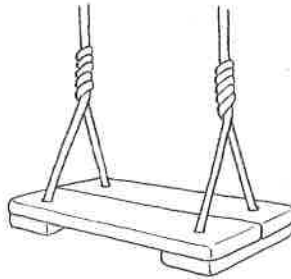
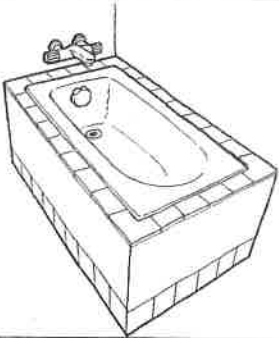


ICE



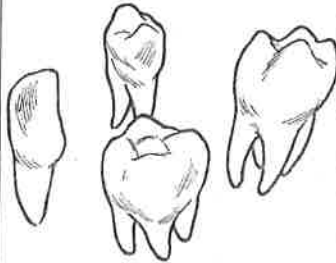
tournevis - saucisses -
calculatrice - maïs

OIR



baaignoire - poire -
balançoire - armoire

AN



banc - dents
gants - toboggan

ÈRE



montgolfière - sorcière -
éclair - cuillère

URE



peinture - chaussures -
voiture - couverture

MATH EN HERBE

Période 2

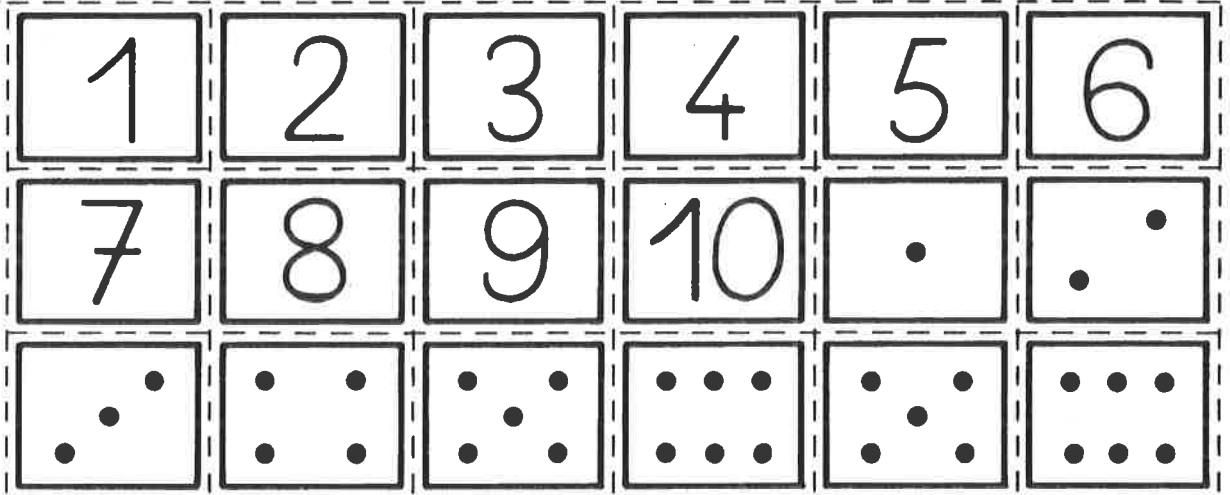
JEU DE LOTO

13

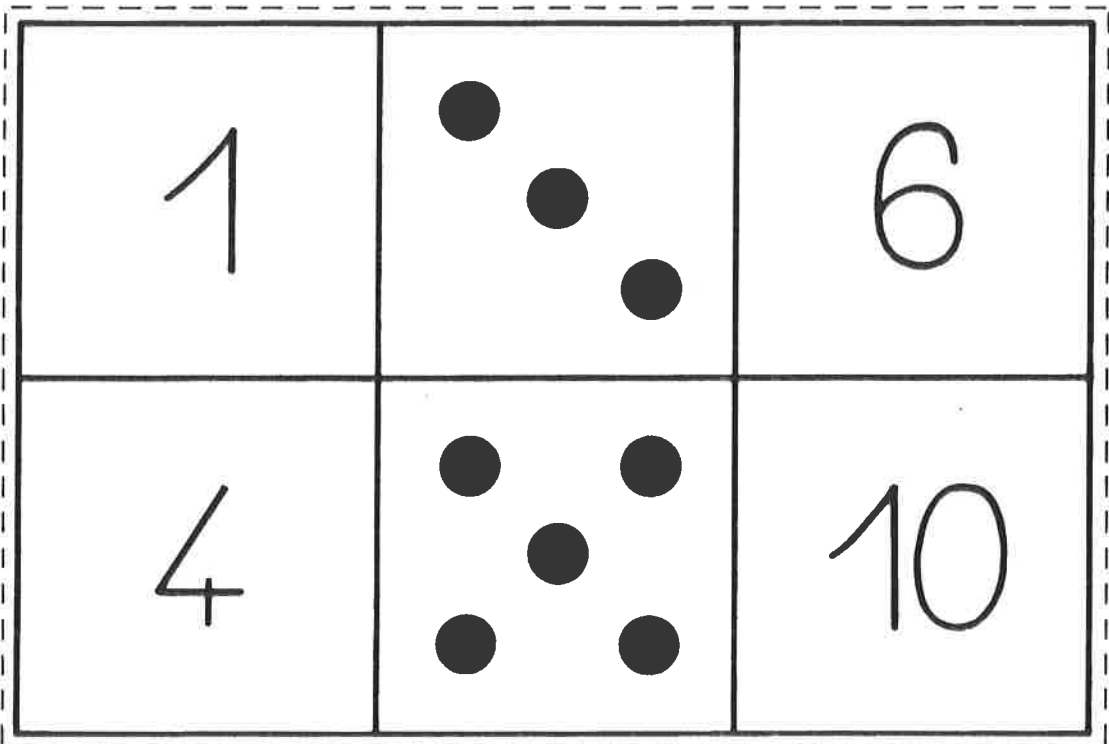
Jeu



- Découpe chaque jeton soigneusement et colle-le sur du carton.



- Découpe cette grille et colle-la sur du carton.



MATH EN HERBE

Période 2

JEU DE LOTO

13 bis

Jeu



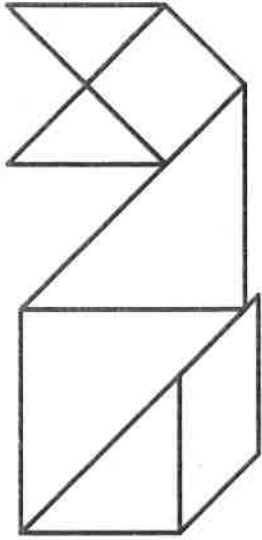
- Découpe ces deux grilles et colle-les sur du carton.

		7
8		

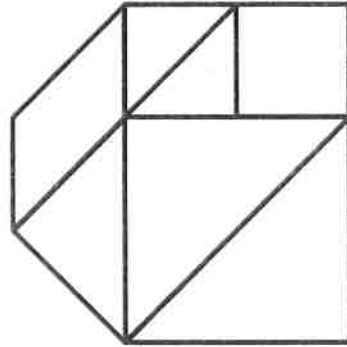
2		5
9	3	

MATÉRIEL

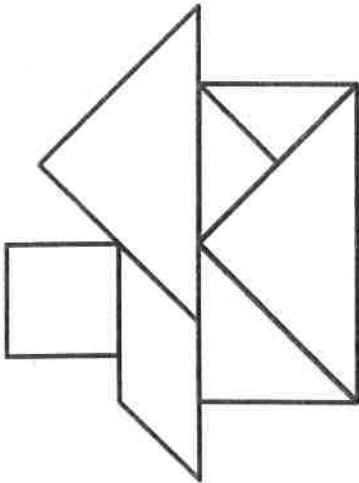
Modèles 2 à 5. Le chalet (modèle 2). Le chat (modèle 3). Le cygne (modèle 4). La maison (modèle 5).
Agrandir à 200%.



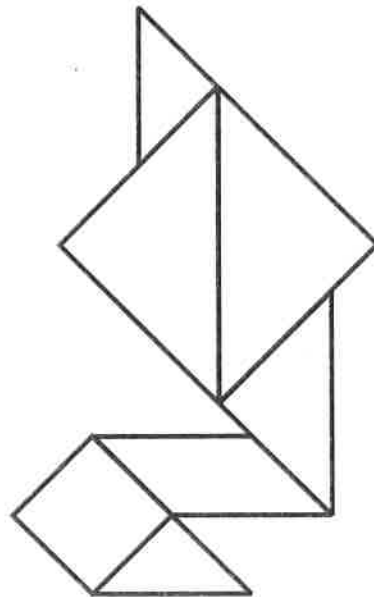
3



5



2

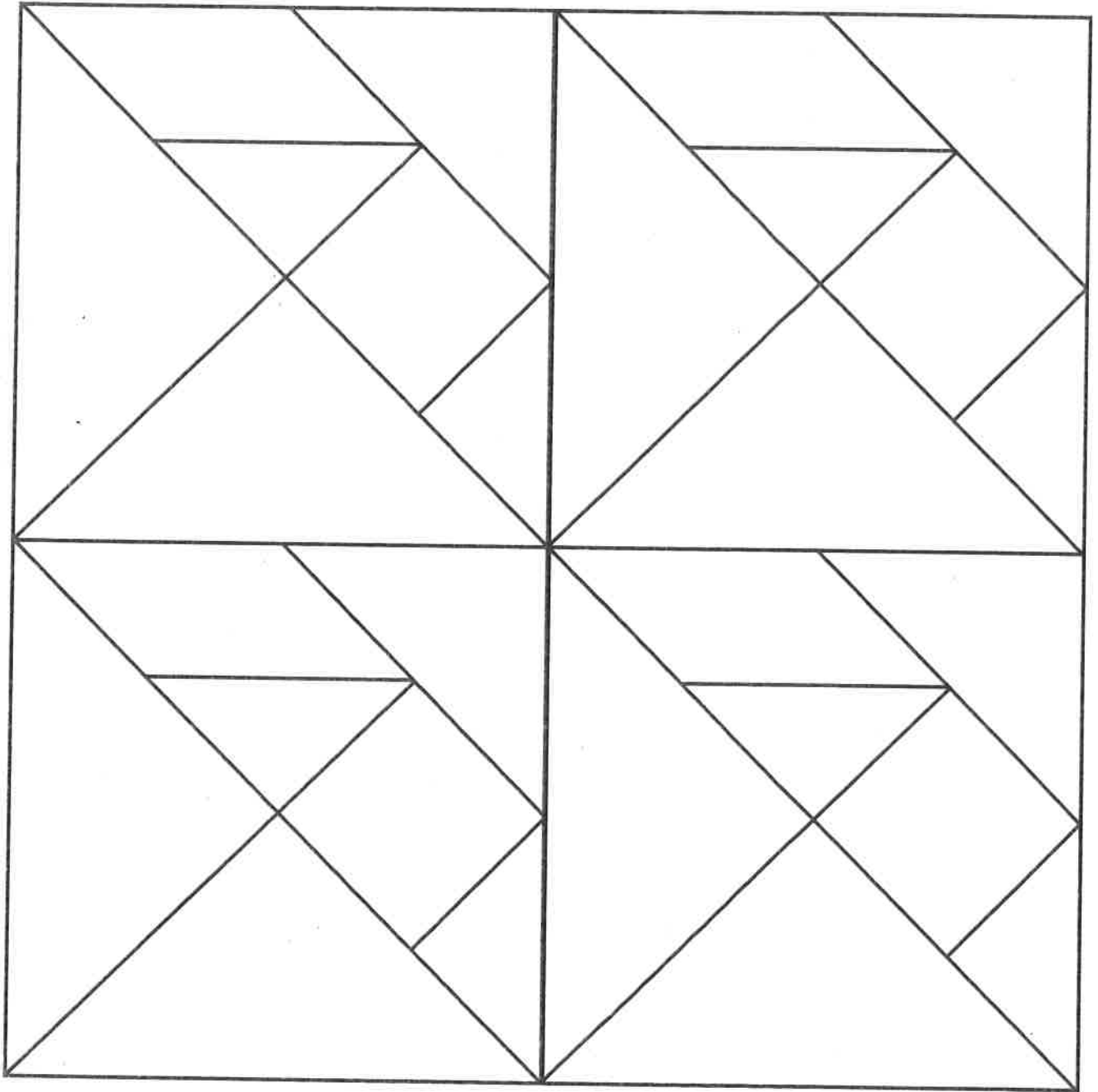


4

MATÉRIEL

Le puzzle du tangram

4 puzzles du tangram à découper dans la cartoline et à plastifier.



JEUX MATHÉMATIQUES

jeu du collier de la reine (2, 3 ou 4 joueurs)

Objectifs :

- Connaître les constellations du dé
- Déterminer une somme (par comptage / sur-comptage / calcul)
- Associer une quantité à son écriture chiffrée (de 2 à 12)
- Se confronter à autrui
- Terminer un travail (il faut un gagnant)
- Accepter de perdre
- Aider son camarade

Matériel :

- Feuilles de jeu
- 2 dés constellations
- des jetons ronds si possible du diamètre des perles



Fonctionnement :

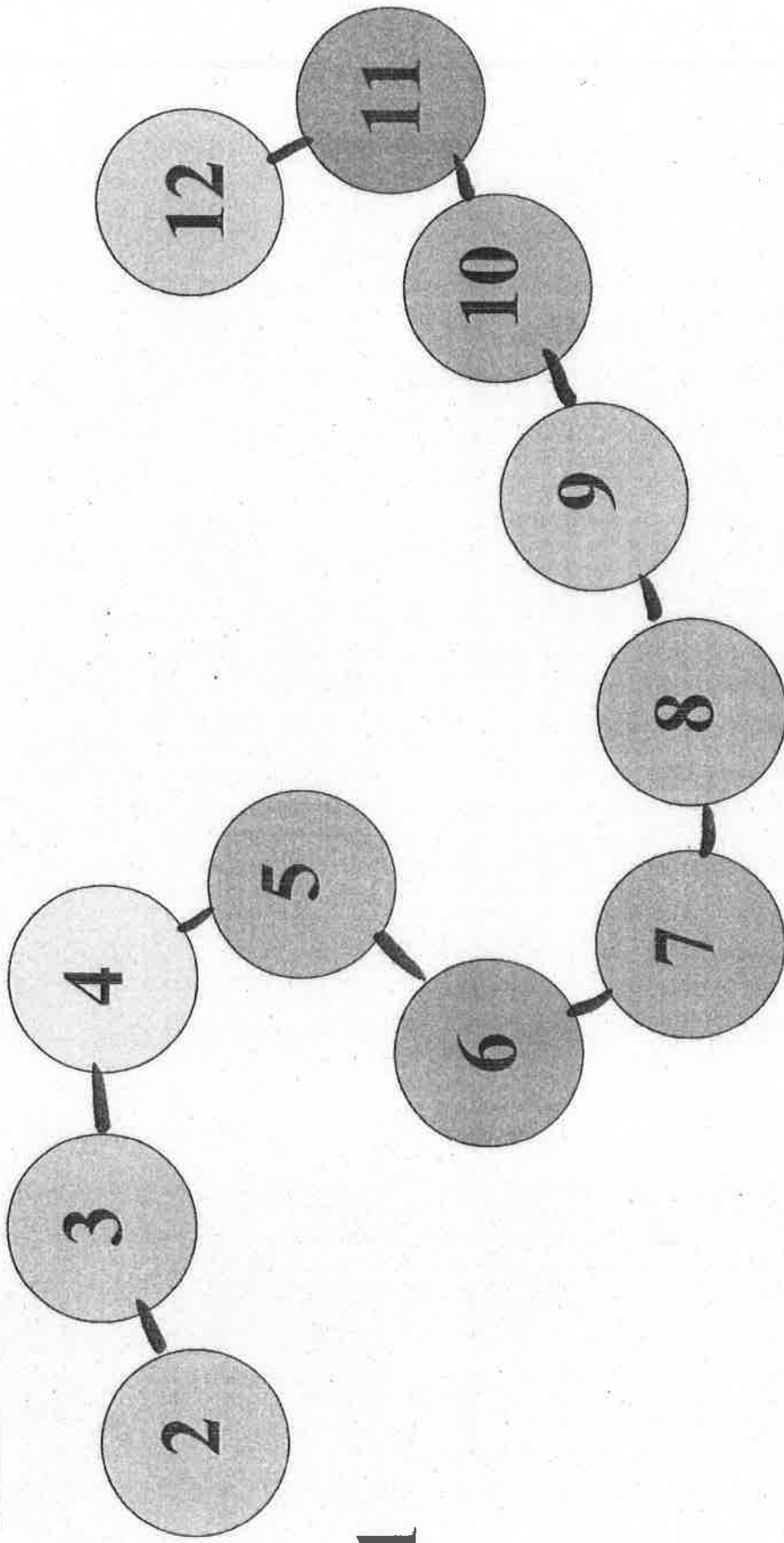
Il s'agit à tour de rôle de déterminer si la perle indiquée par les dés (total) peut être placée sur le collier ou pas. Le premier qui a terminé son collier a gagné.

Remarques :

- Une frise numérique permet un étayage matériel pour les enfants qui ne connaissent pas bien les graphies. Il faudra bien entendu avoir travaillé sur l'utilisation de la frise numérique comme outil si l'on veut que les enfants s'en servent efficacement.

A vous de tracer à l'aide
d'un feutre le fil du
collier...

JEU: LE COLLIER DE LA REINE



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----