

JE M'APPELLE

MON CAHIER

D'AUTONOMIE

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



1 2 3 4 5 6 7 8 9

MOYENNE SECTION

À CHAQUE LETTRE SA COULEUR

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

Objectif : Reconnaître les lettres de l'alphabet

Consigne : Colorie les lettres de la bonne couleur

A N E H F T L

N E F L A H

L E F L T N E

A N E L H T

T E L F H A E

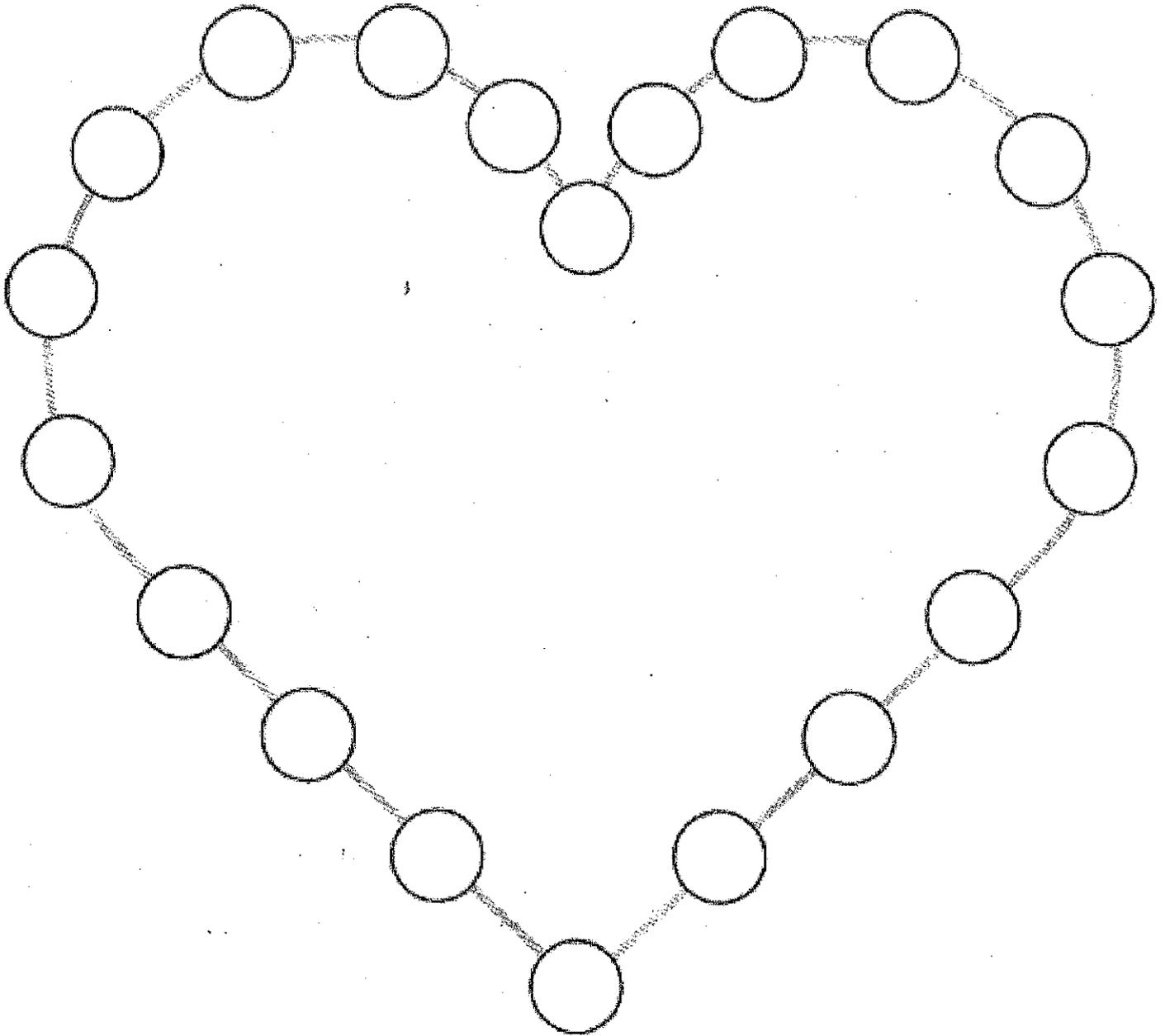
N H E A T N

COEUR EN COULEURS

Domaine : Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée

Objectif : Compléter une suite organisée

Consigne : Choisis deux couleurs et colorie les ronds en alternant

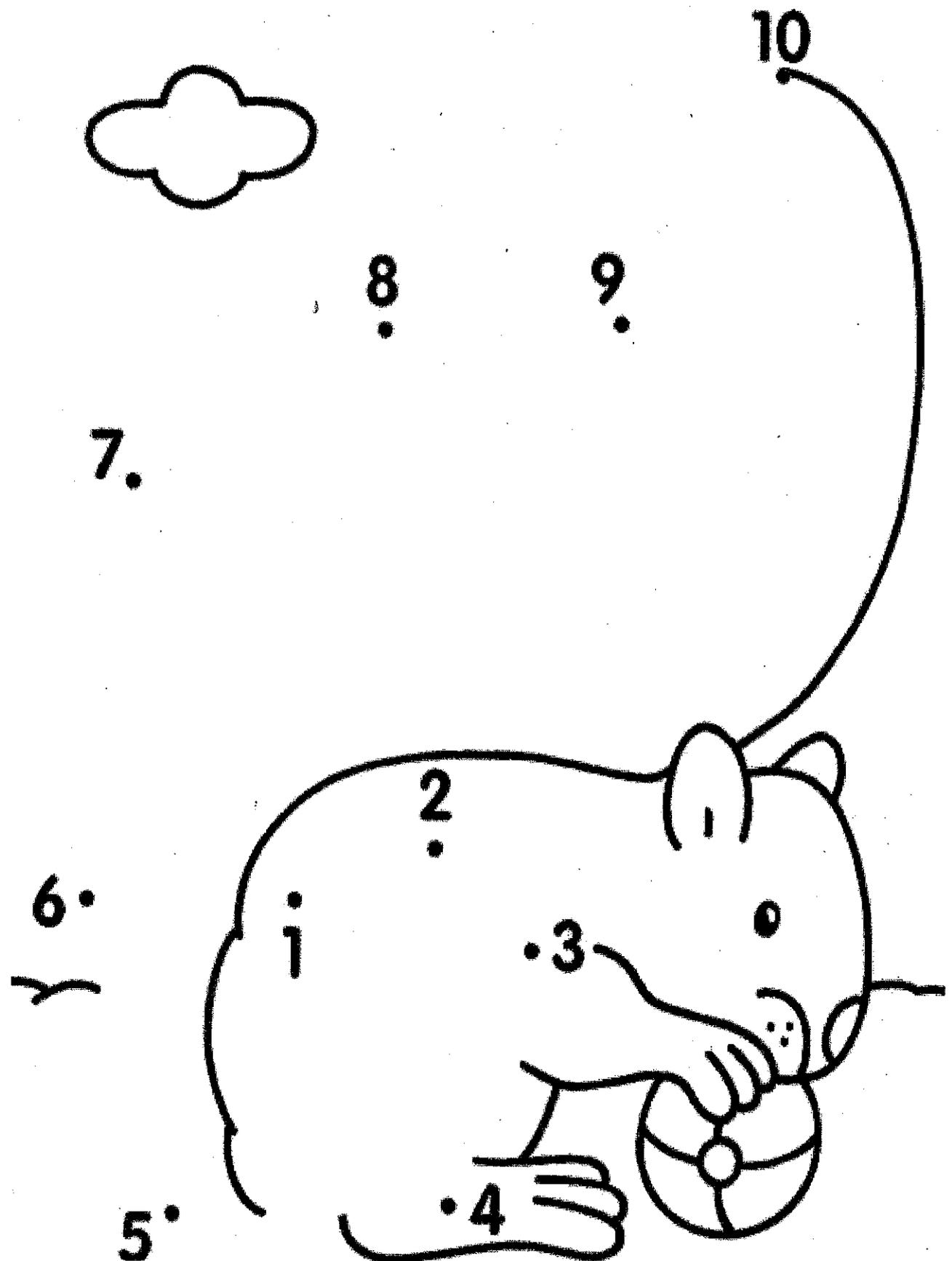


L'ÉCUREUIL

Domaine : Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée

Objectif : Connaître la suite des nombres écrits de 1 à 10

Consigne : Relie les points dans l'ordre, de 1 à 10. Colorie ensuite le dessin.



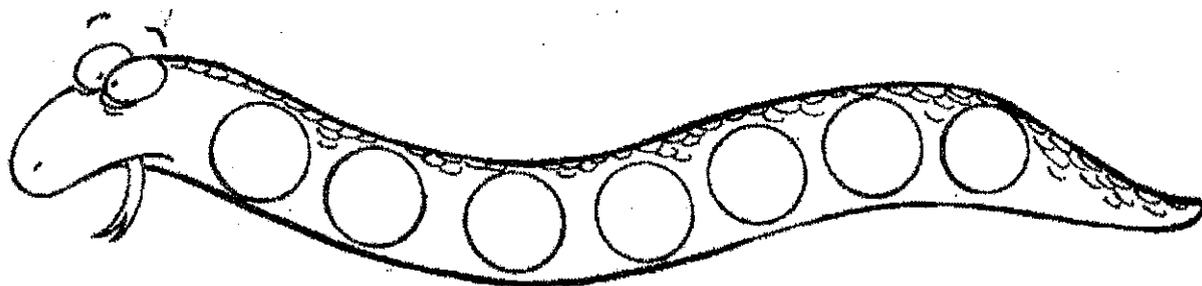
JEU DU SERPENT

Domaine : Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée

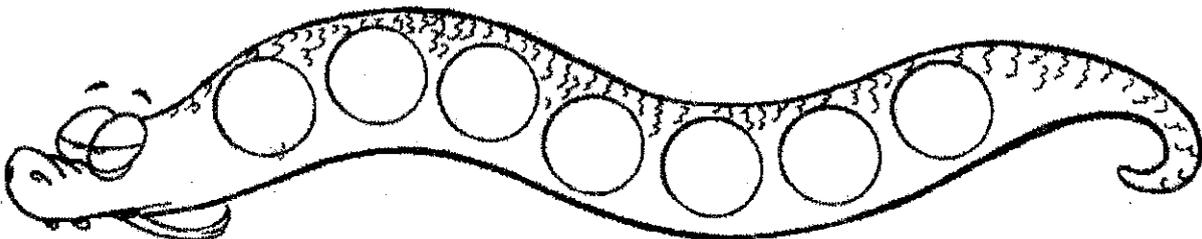
Objectif : Dénombrer et reconnaître l'écriture chiffrée jusqu'à 6

Consigne : Colle le nombre de gommettes demandées

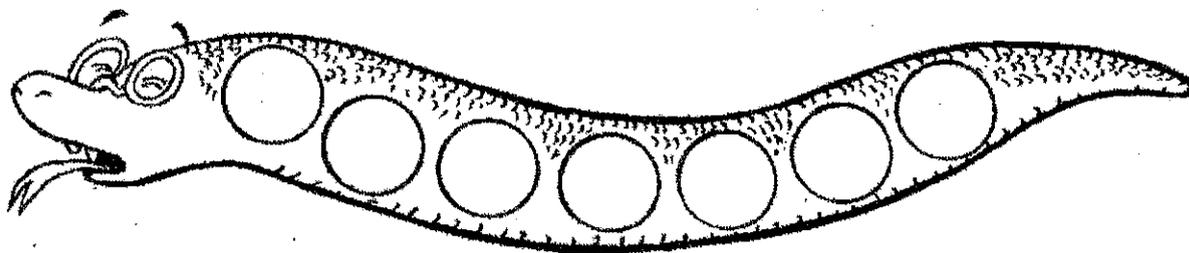
3



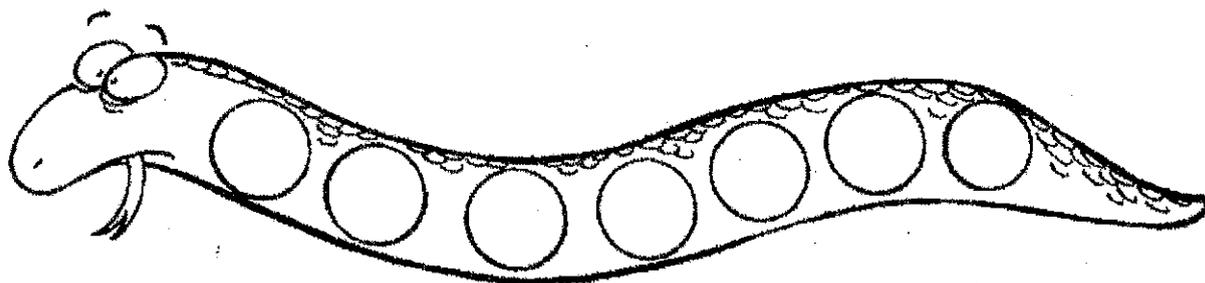
1



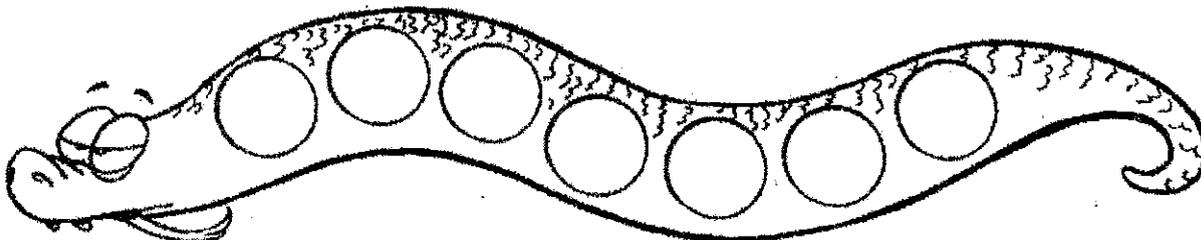
4



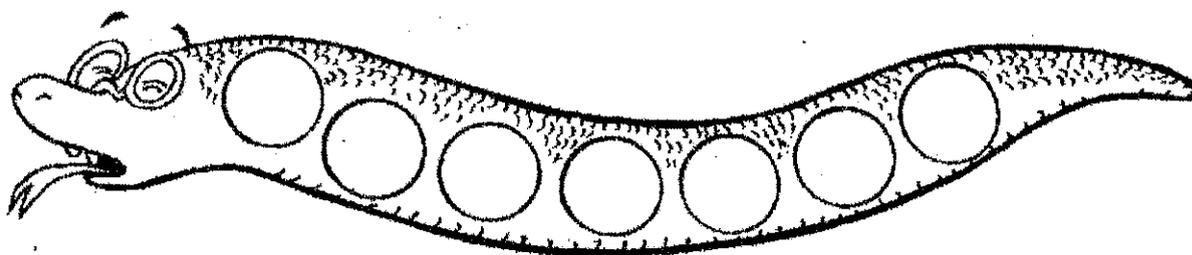
2



5



6

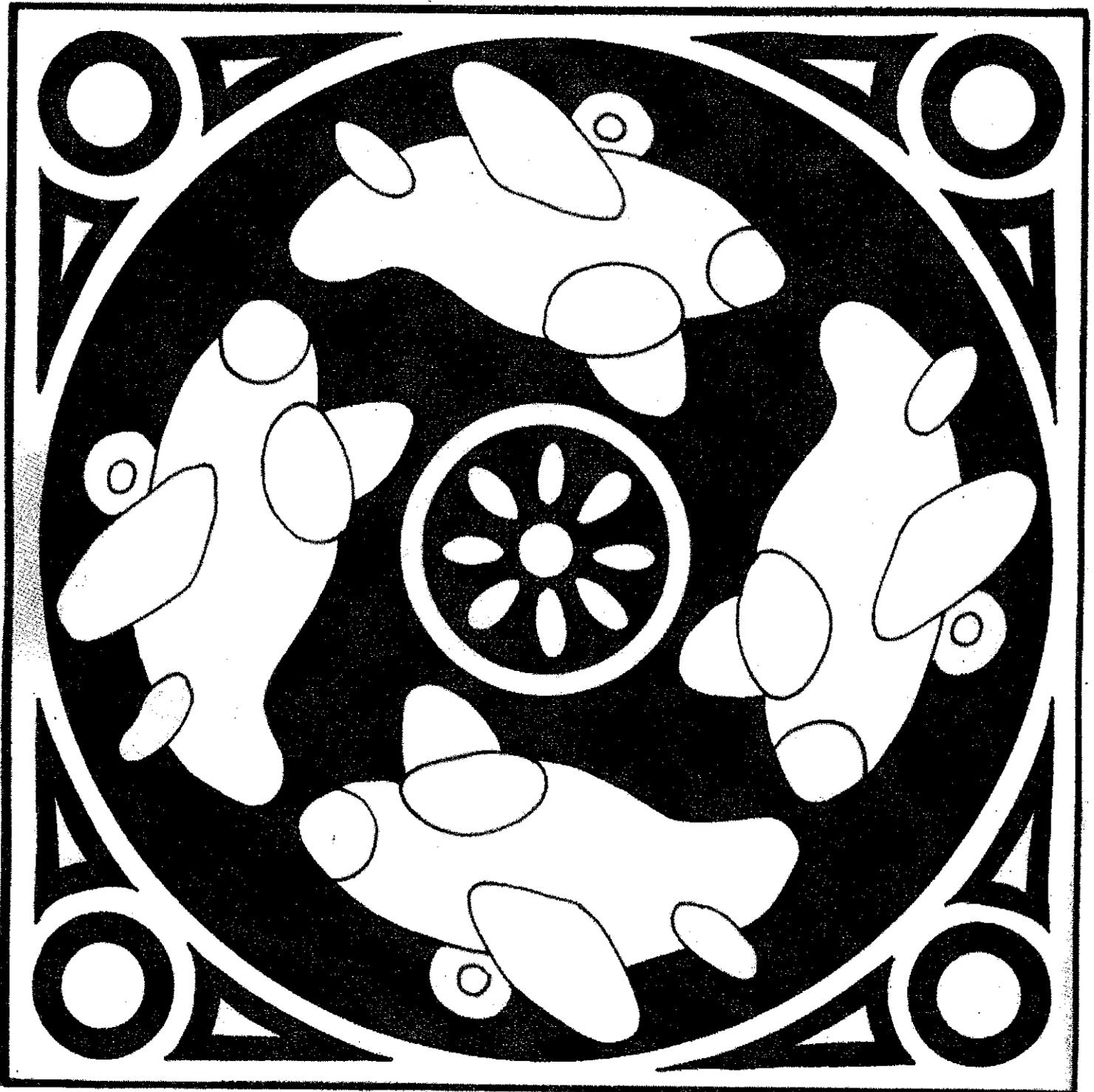


MANDALA

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

Objectif : Maîtriser son geste lors des activités de graphisme.

Consigne : Colorie ce mandala sans dépasser.

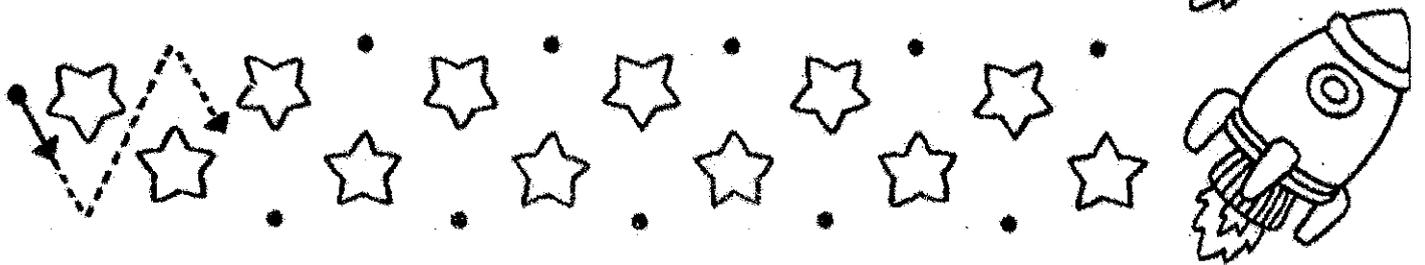
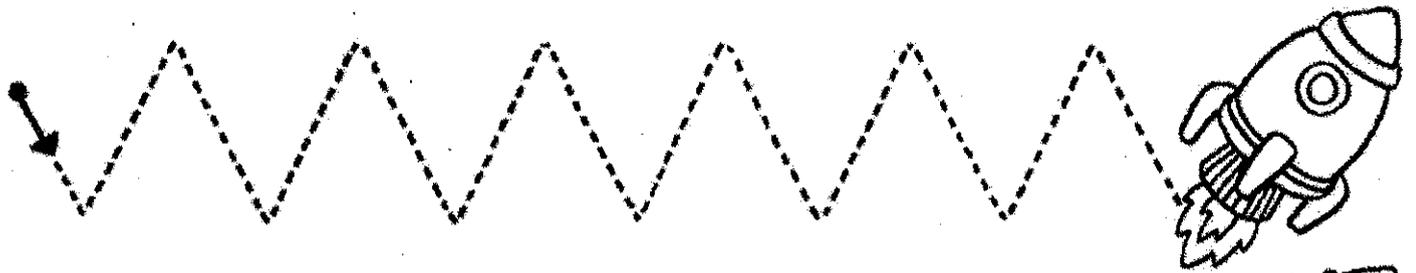
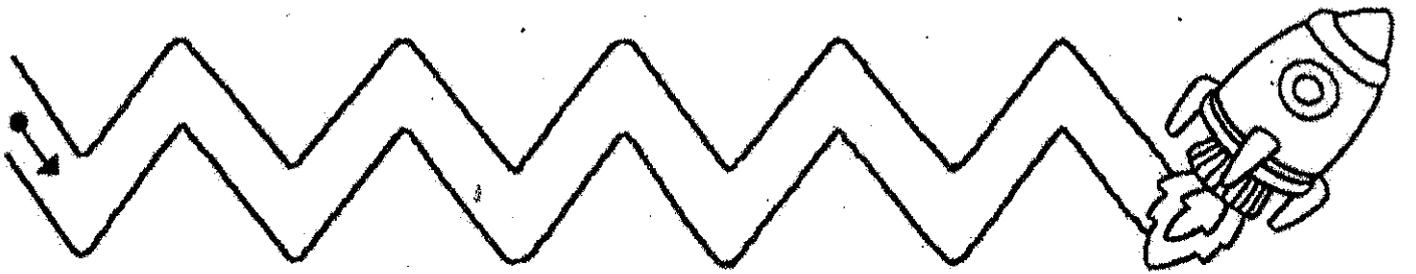


GRAPHISME : LA FUSÉE

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

Objectif : S'exercer au graphisme décoratif

Consigne : Entraîne-toi à tracer les lignes brisées en suivant le modèle.

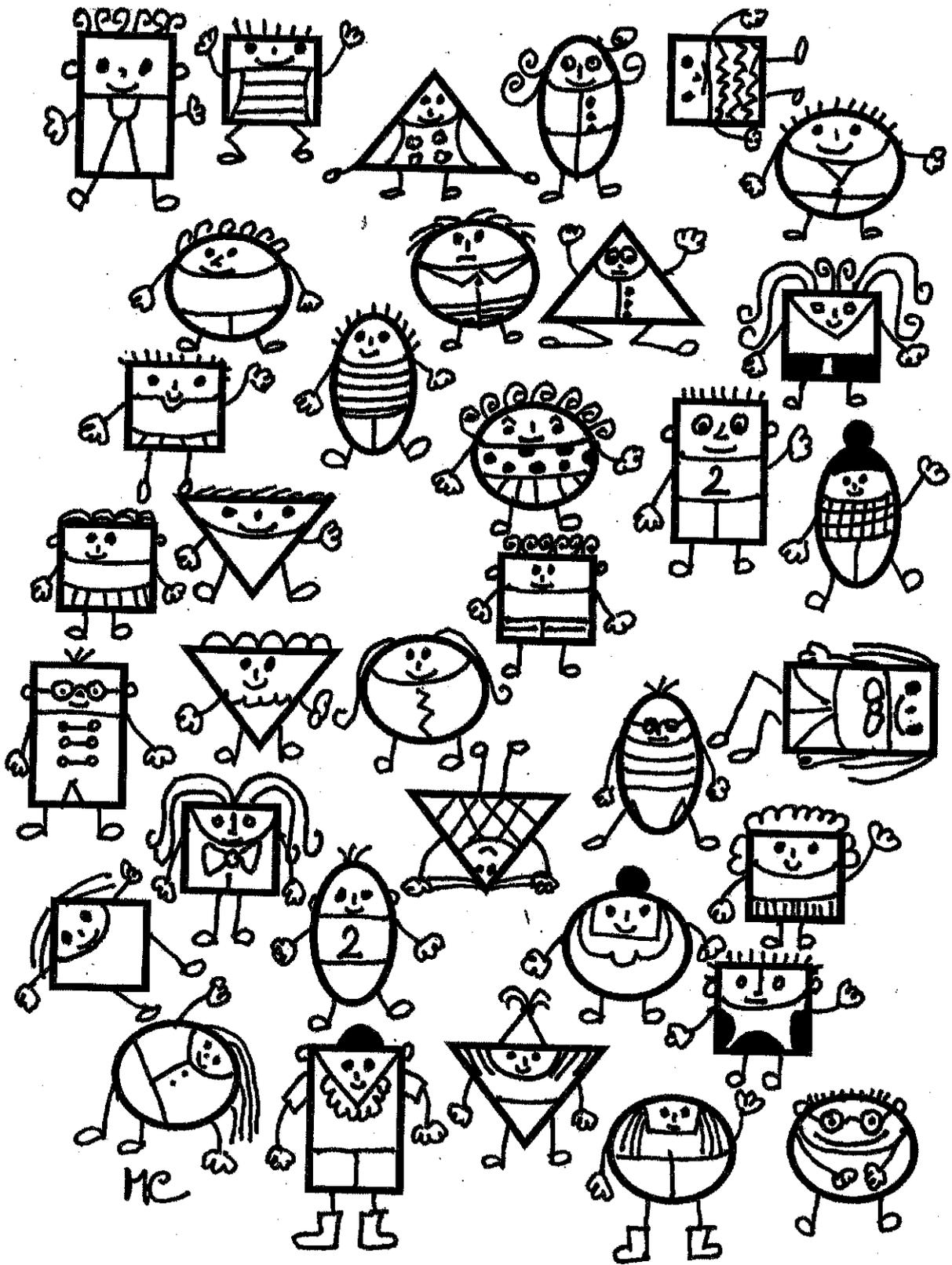
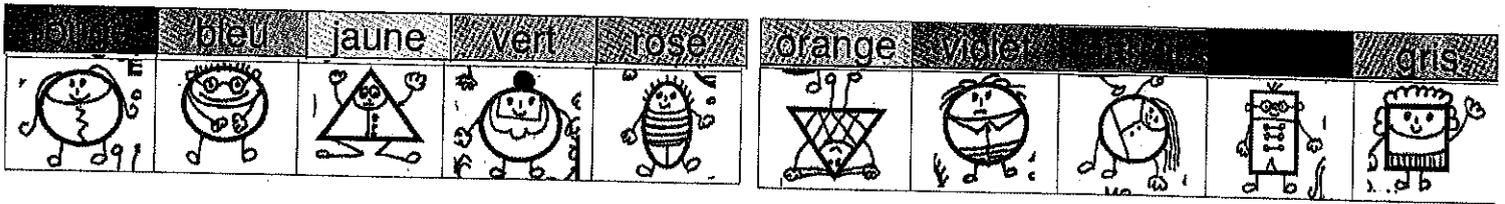


CHERCHE ET TROUVE

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



ÉCRITURE : LES LETTRES DROITES ET OBLIQUES

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectif : Tracer les lettres de l'alphabet

Consigne : Entraîne-toi à tracer les lettres dans le bon sens et entre les lignes

L

F

E

H

I

T

M

N

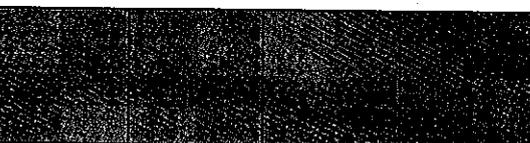
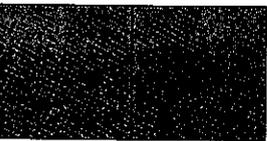
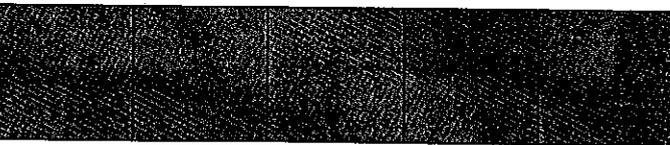
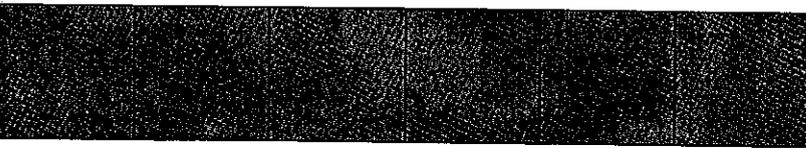
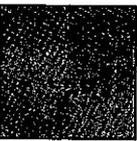
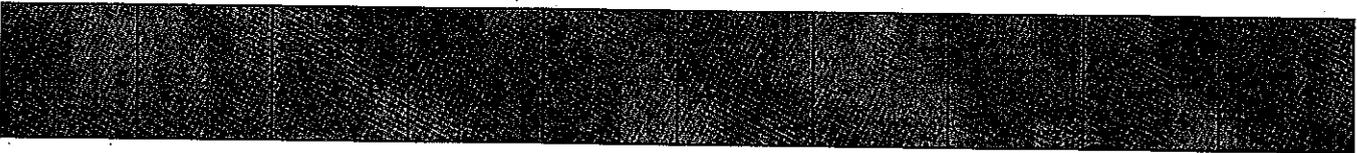
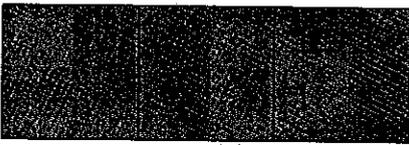
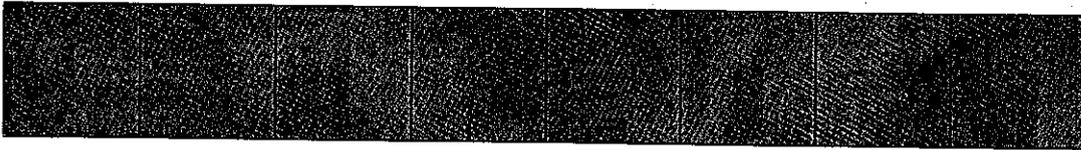
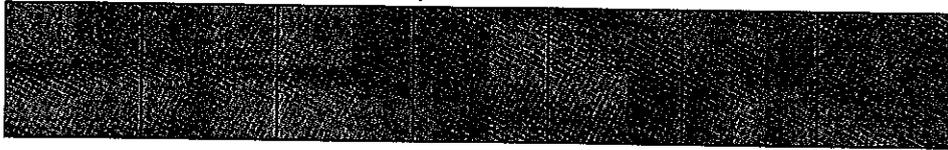
V

LES BARRES NUMÉRIQUES : LES QUANTITÉS

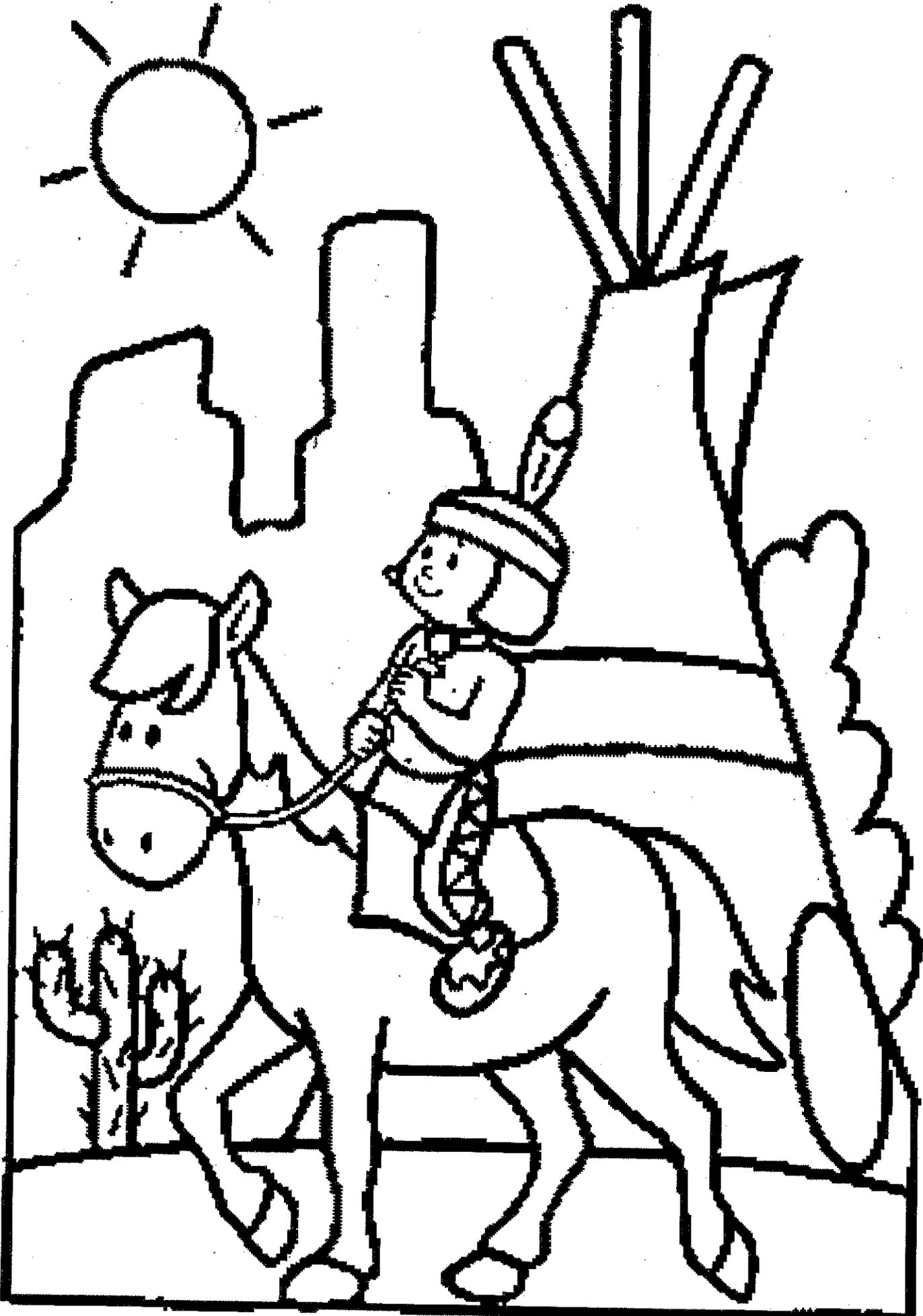
Domaine : Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée

Objectif : Dénombrer jusqu'à 10. Écrire les chiffres jusqu'à 10.

Consigne : Dans chaque case, écris le nombre correspondant à la barre numérique.



COLORIAGE

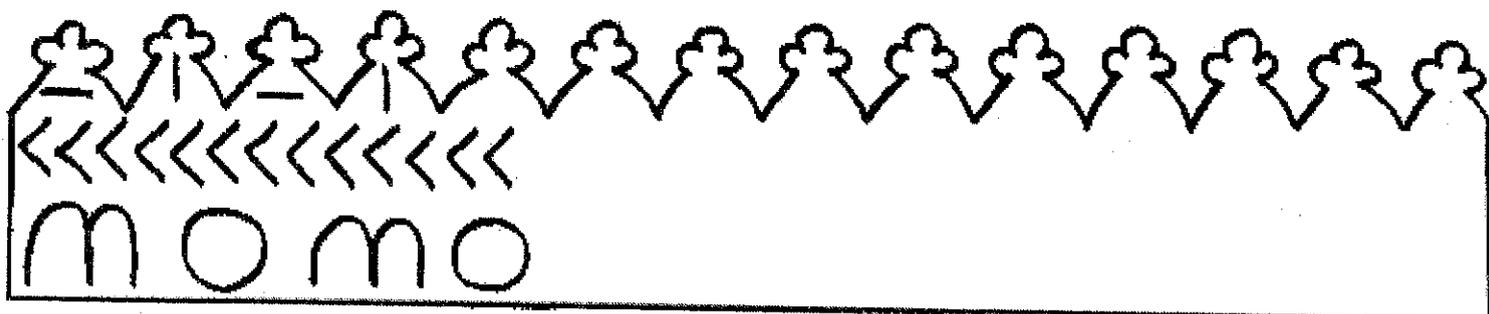
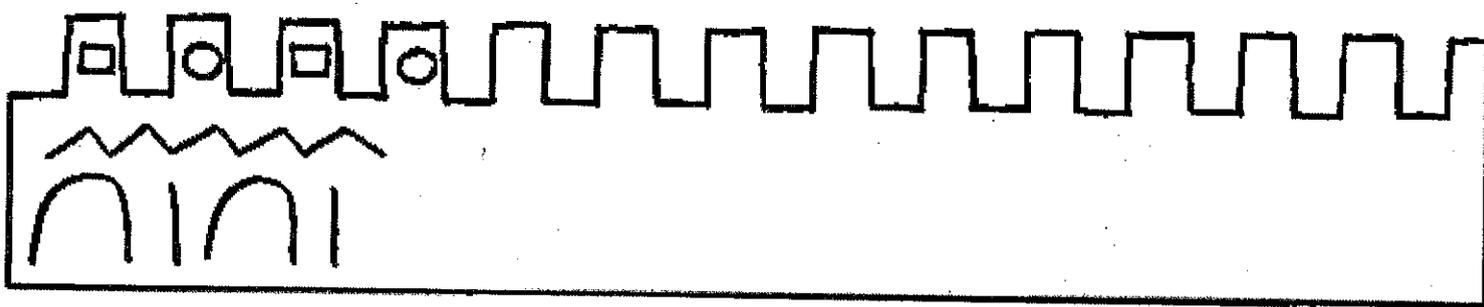
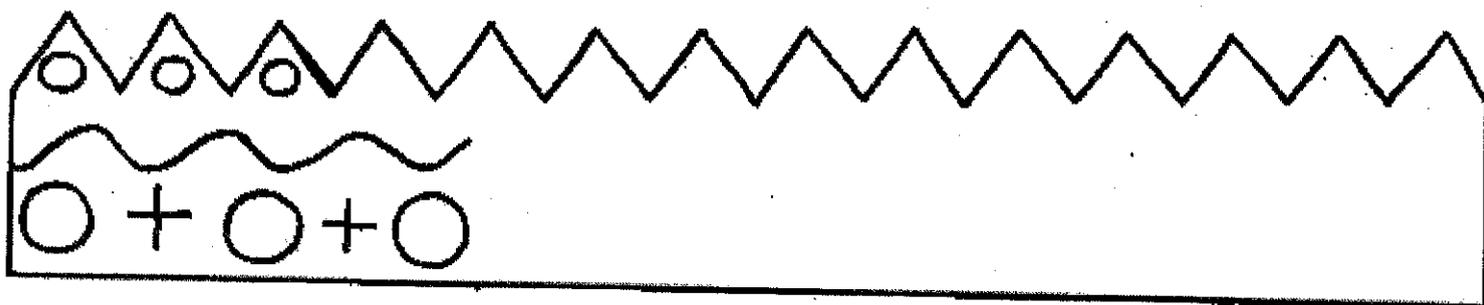
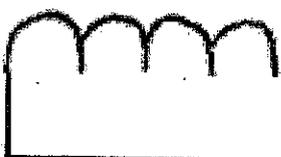
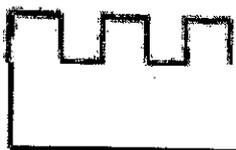


LES COURONNES DES ROIS

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

Objectif : S'exercer au graphisme décoratif

Consigne : Pour chaque couronne, continue le graphisme commencé.



ÉCRITURE

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectif : Recopier des mots en lettres capitales

Consigne : Recopie les jours de la semaine t'appliquant dans le tracé de chaque lettre

LUNDI

--	--	--	--	--

MARDI

--	--	--	--	--

MERCREDI

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

JEUDI

--	--	--	--	--

VENDREDI

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

SAMEDI

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

DIMANCHE

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

COLORIAGE CODÉ



BLEU



ROUGE



JAUNE



VERT

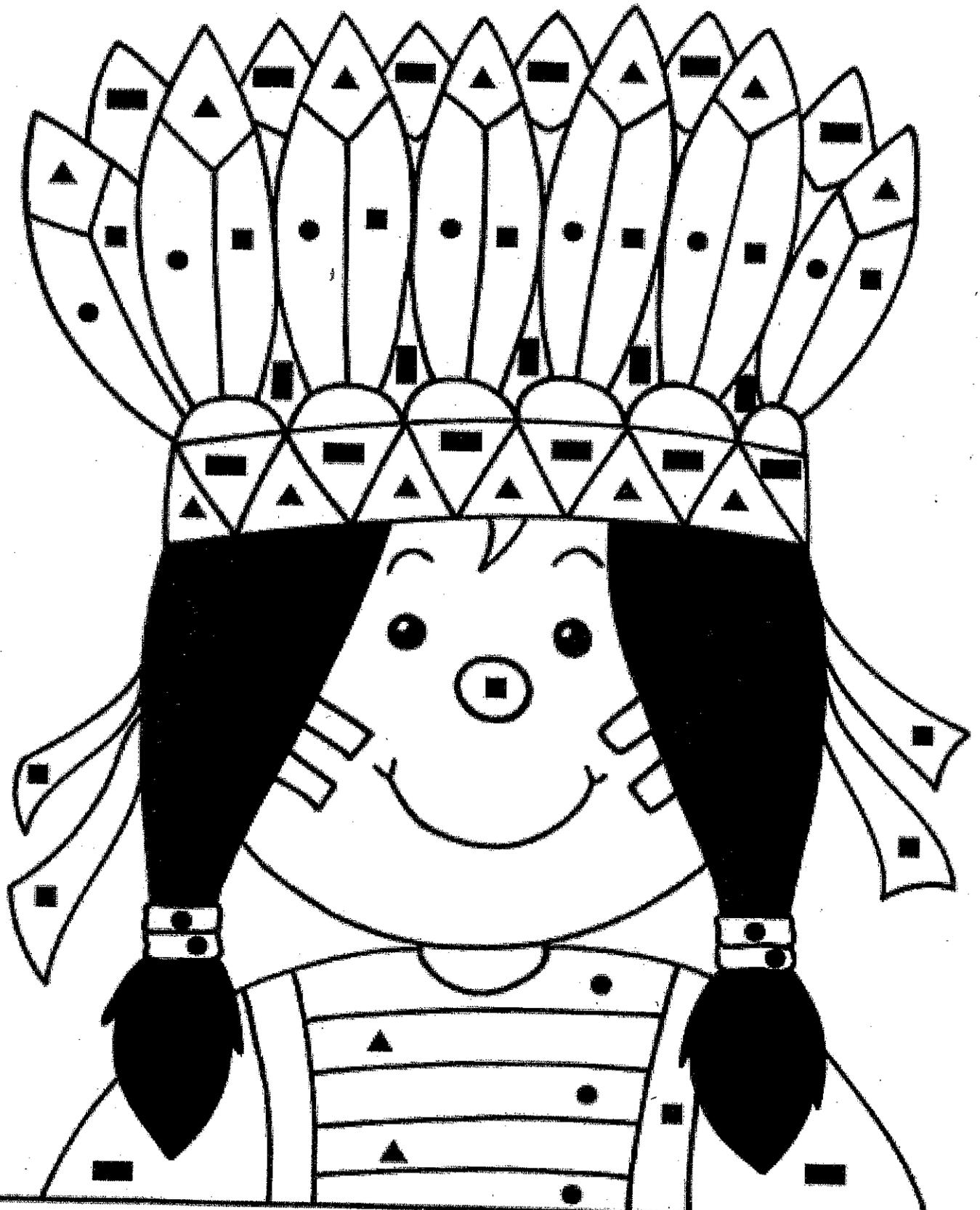
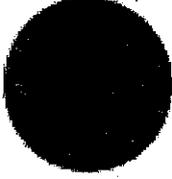
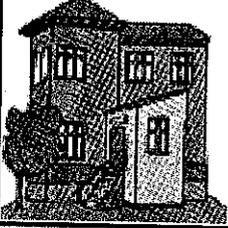
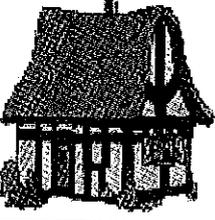


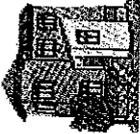
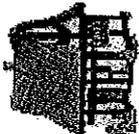
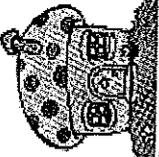
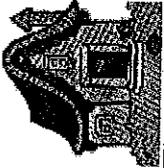
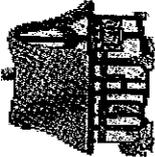
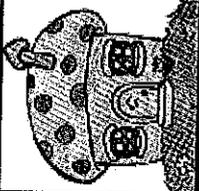
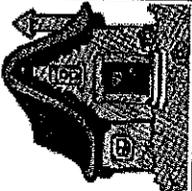
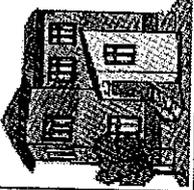
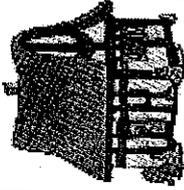
TABLEAU À DOUBLE ENTRÉE : PETIT, MOYEN, GRAND

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.

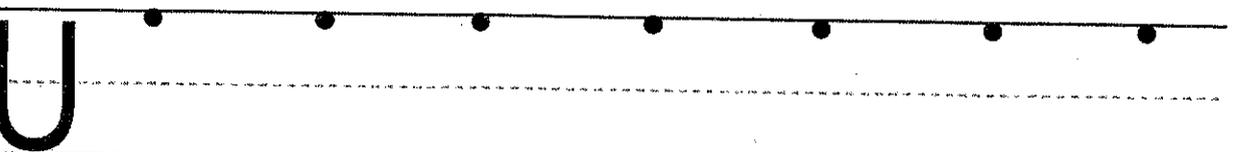
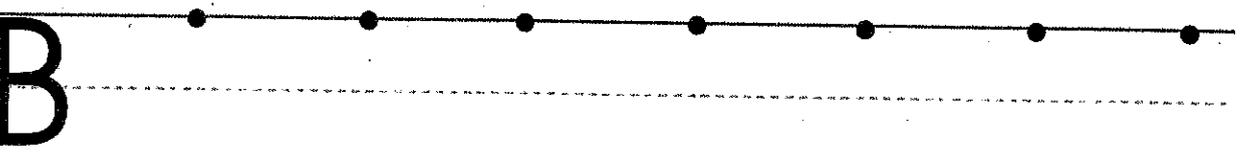
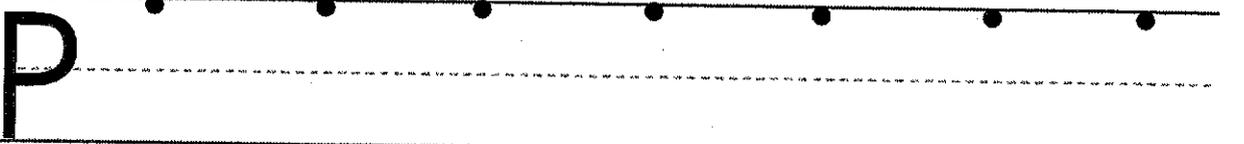
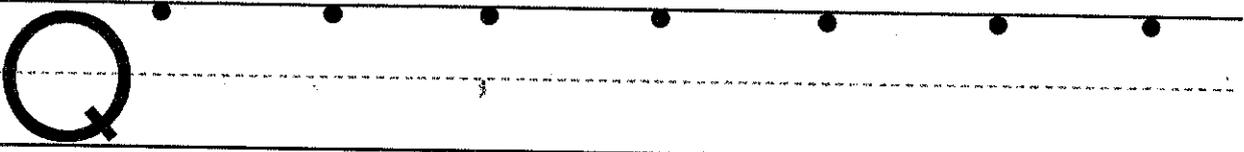
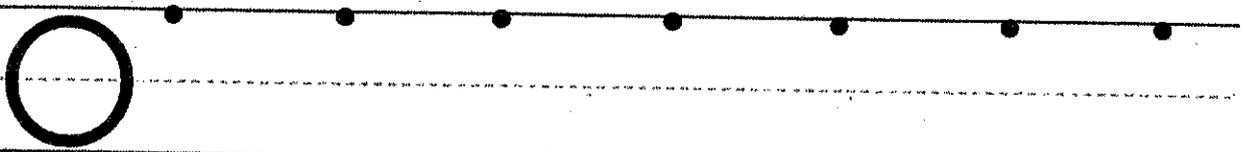
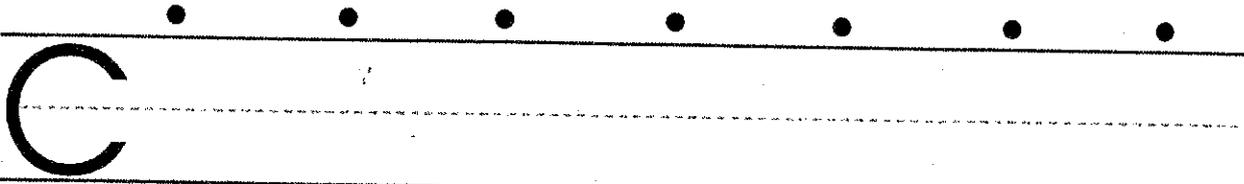
					
					
					

ÉCRITURE : LES LETTRES OVALES ET COMBINÉES

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectif : Tracer les lettres de l'alphabet

Consigne : Entraîne-toi à tracer les lettres dans le bon sens et entre les lignes

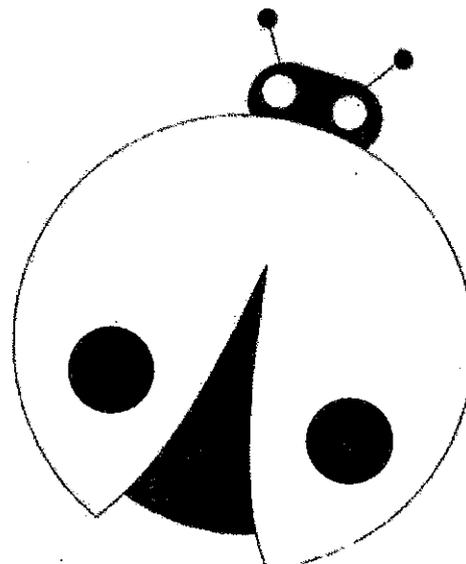
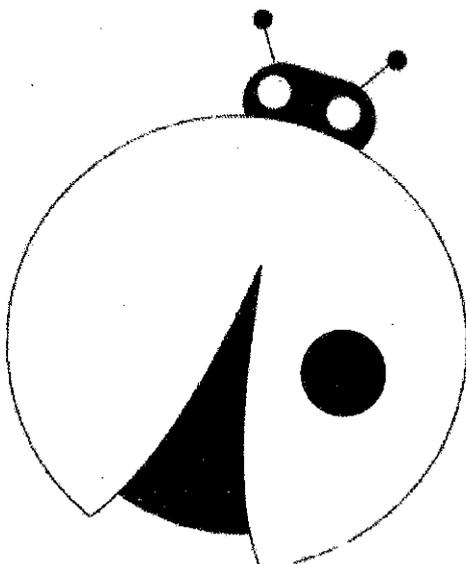
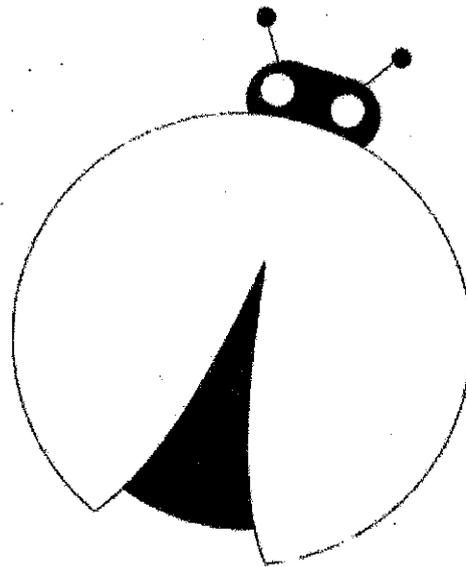
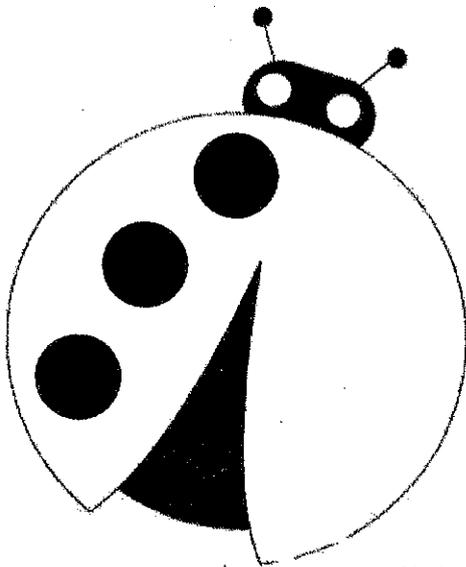
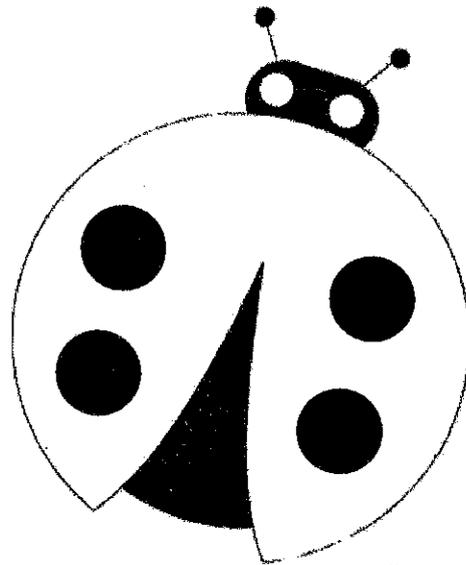
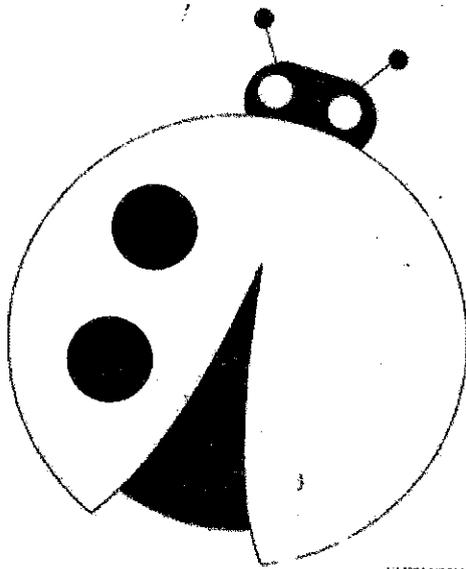


COMPLÉMENTS À 5

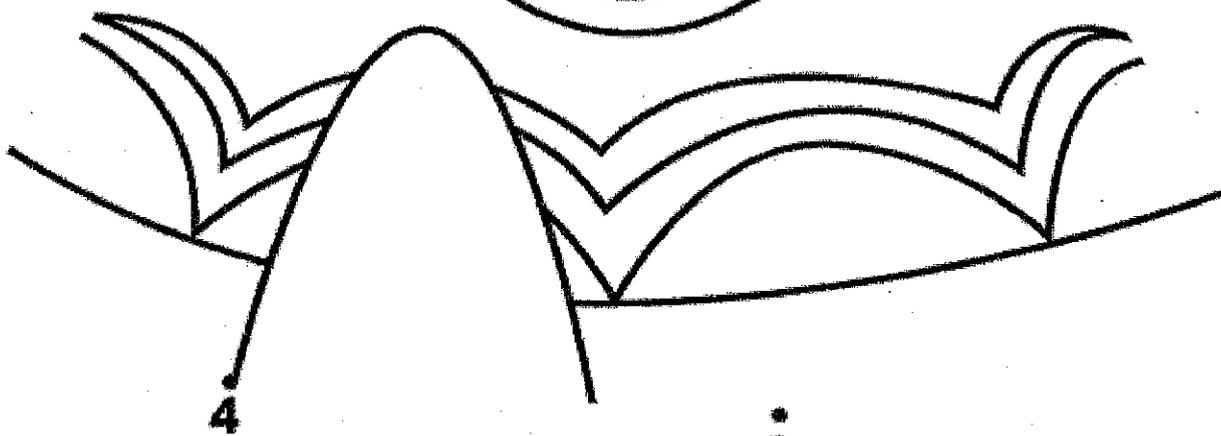
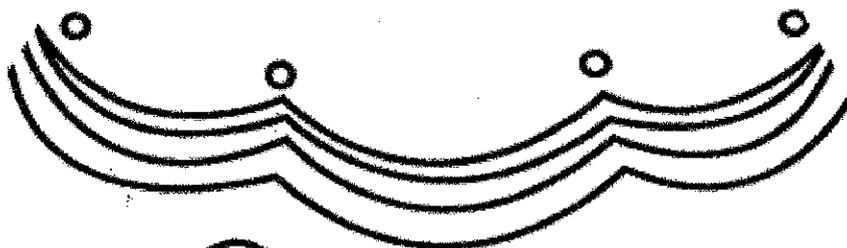
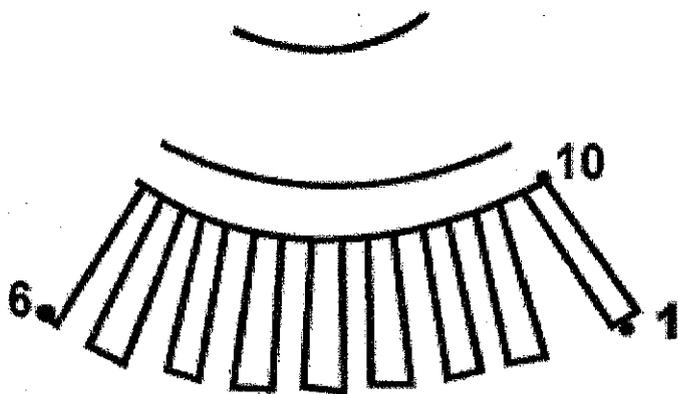
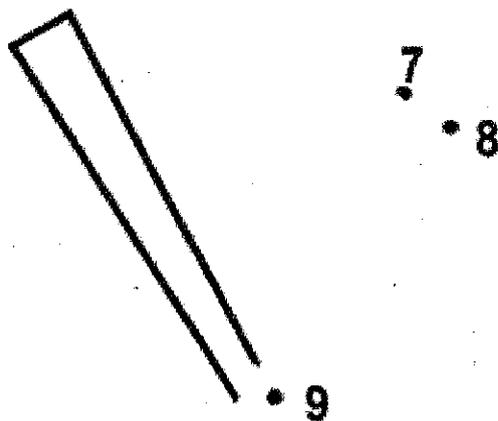
Domaine : Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée

Objectif : Trouver des compléments à 5

Consigne : Sur chaque coccinelle, dessine le nombre de points qu'il manque pour arriver à 5



POINTS À RELIER

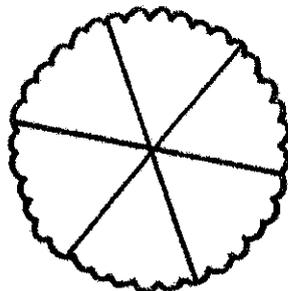
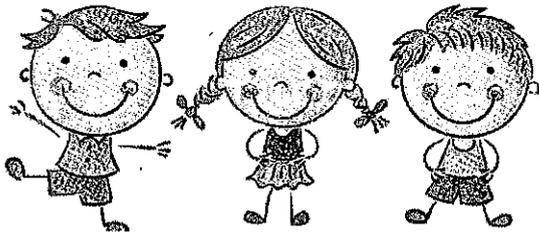


LA GALETTE : AUTANT QUE

Domaine : Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée

Objectif : Je construis une collection équipotente à une autre.

Consigne : Pour chaque galette, colorie autant de parts que d'enfants puis entoure le nombre correspondant.

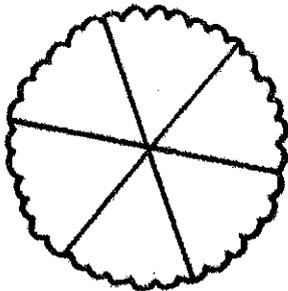
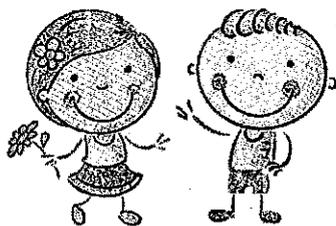


3

5

4

2

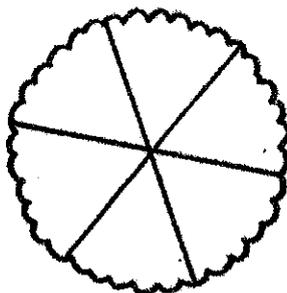
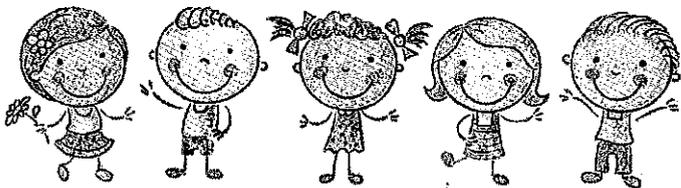


1

6

2

3

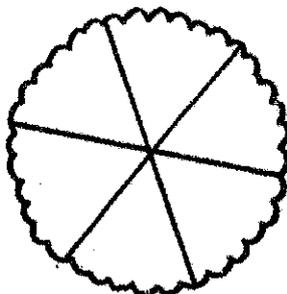
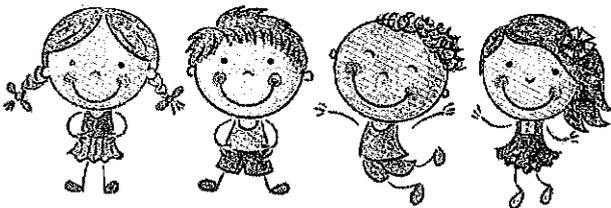


4

5

7

6



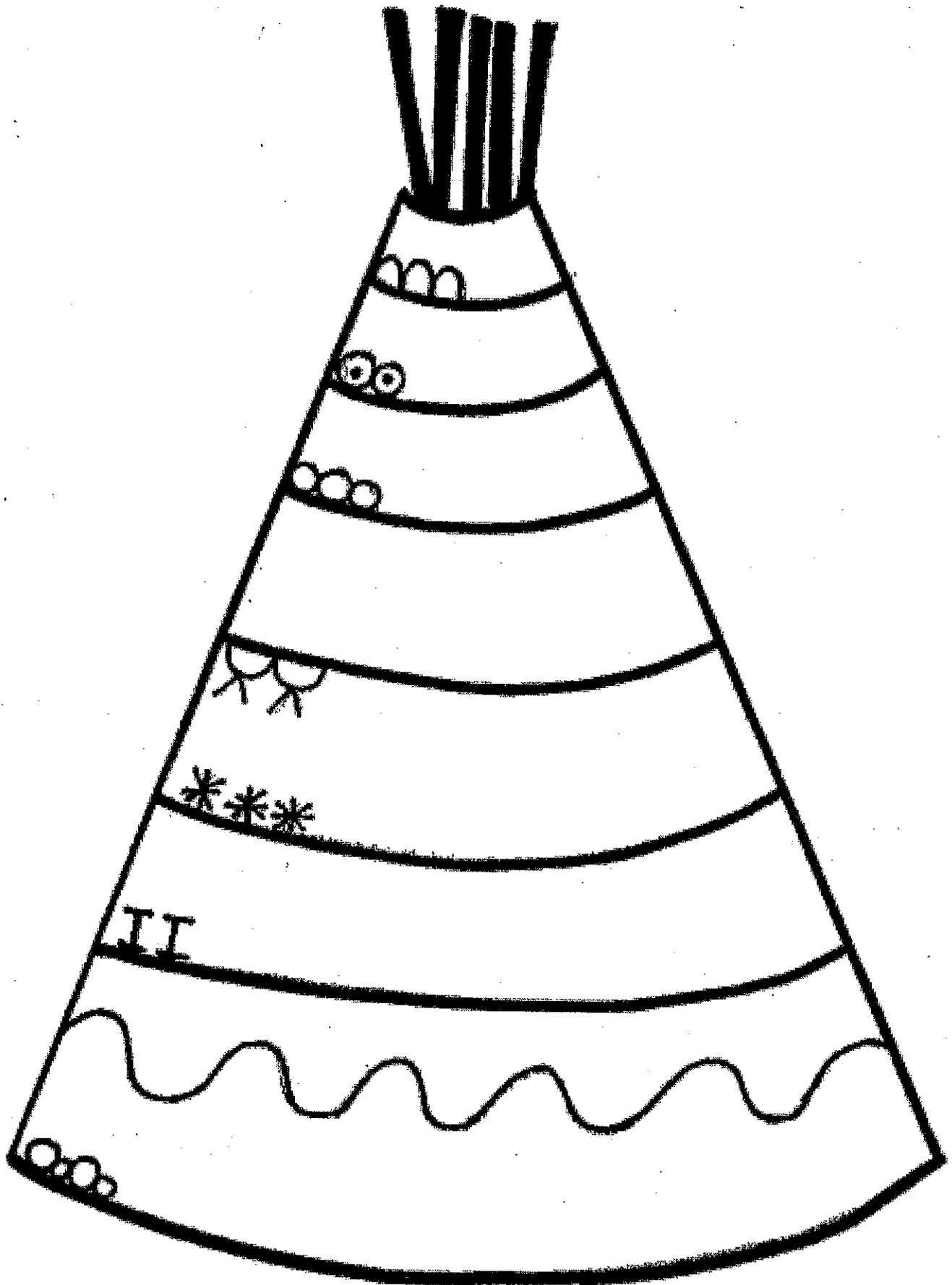
4

1

3

5

GRAPHISME



ÉCRITURE

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectif : Recopier des mots en lettres capitales

Consigne : Recopie les noms de chaque couleur en t'appliquant dans le tracé de chaque lettre.

BLEU _____

ROUGE _____

JAUNE _____

VERT _____

ORANGE _____

ROSE _____

NOIR _____

BANDES À TROUS

Domaine : Construire ses premiers outils pour structurer sa pensée

Objectif : Connaître et repérer la suite des nombres de 1 à 10

Consigne : Dans chaque bande, écris les chiffres manquants

1	2		4		6
---	---	--	---	--	---

4		6	7		9
---	--	---	---	--	---

5	6			9	
---	---	--	--	---	--

	4	5			8
--	---	---	--	--	---

	6		8		10
--	---	--	---	--	----

		9	4		6
--	--	---	---	--	---