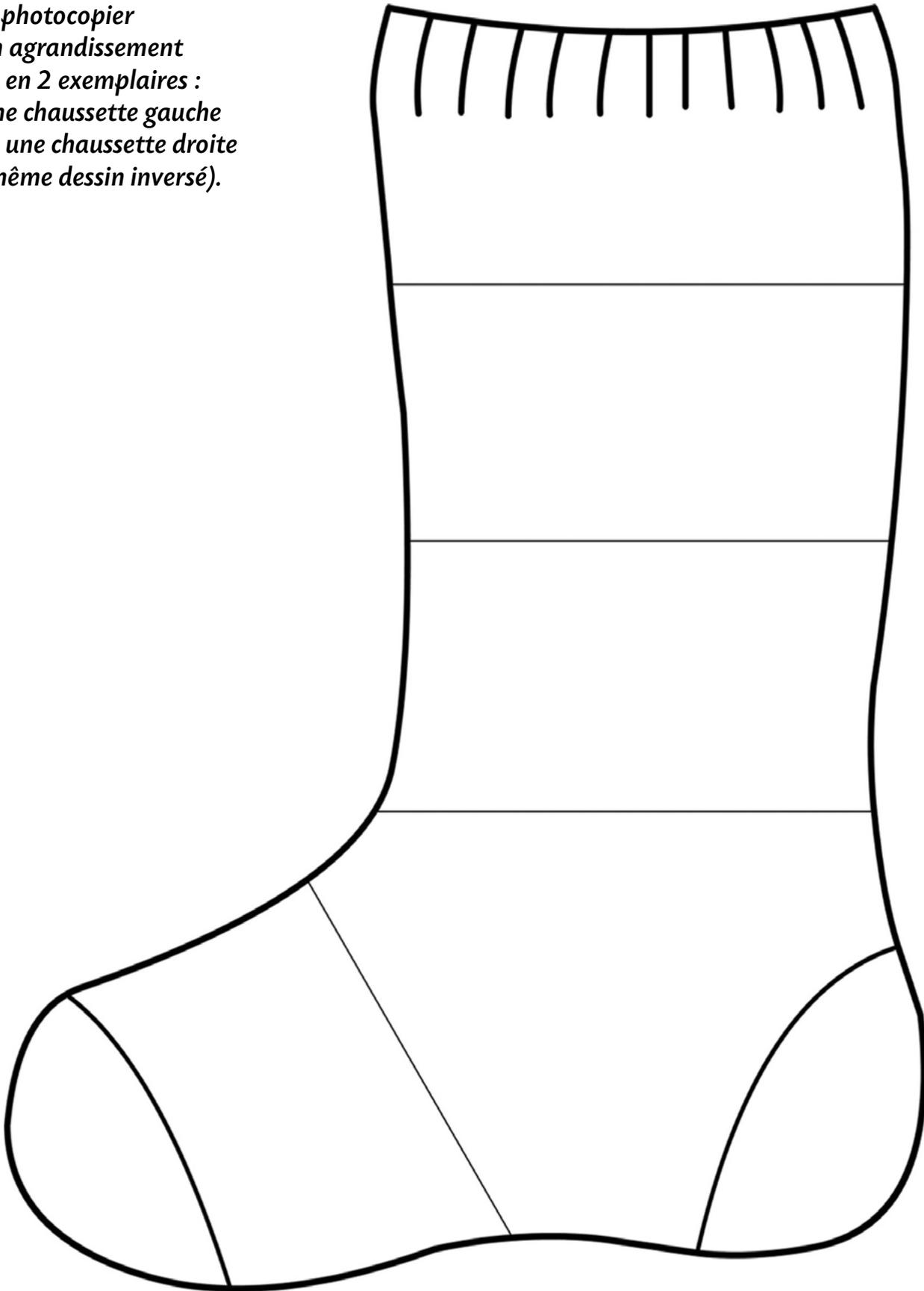


# Une chaussette

À photocopier  
en agrandissement  
et en 2 exemplaires :  
une chaussette gauche  
et une chaussette droite  
(même dessin inversé).



A

NOM :

DATE :

PS

→ Pour chaque chaussette sur le fil, colle à côté celle qui fait la paire.



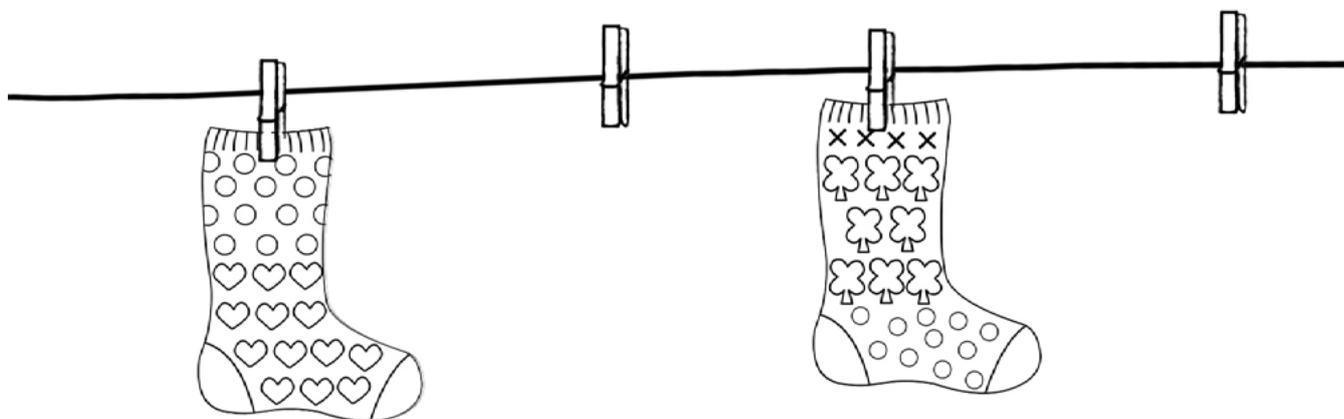
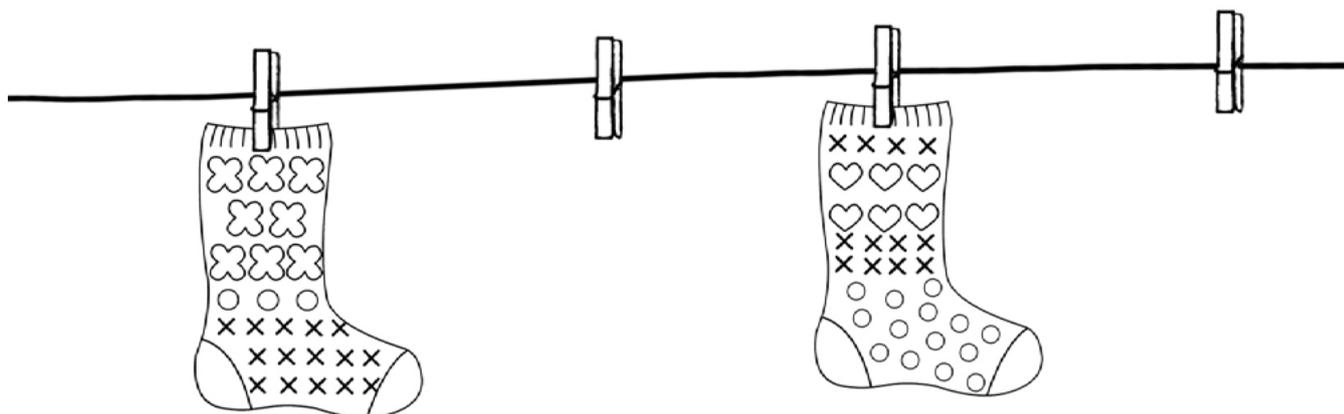
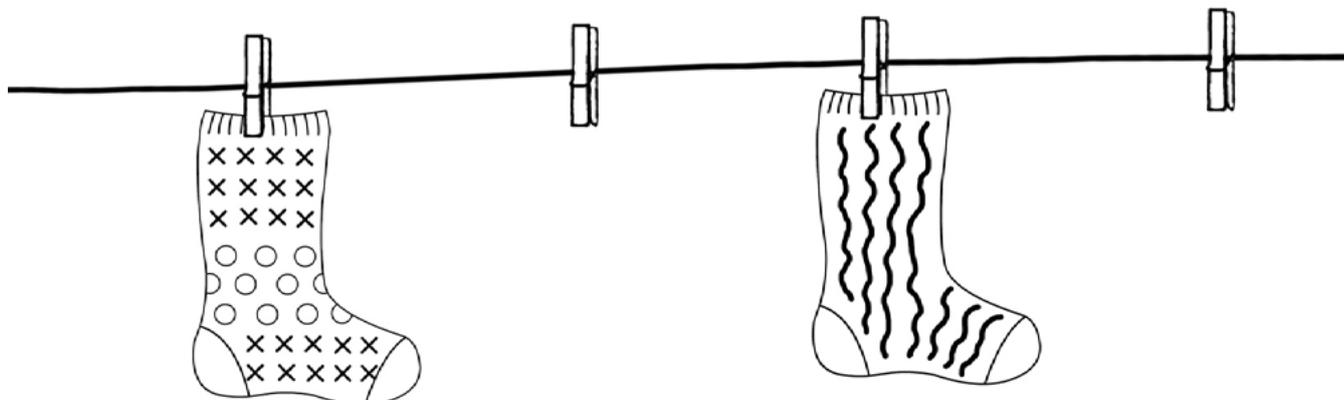
1A

NOM :

DATE :

MS

→ Pour chaque chaussette sur le fil, colle à côté celle qui fait la paire.



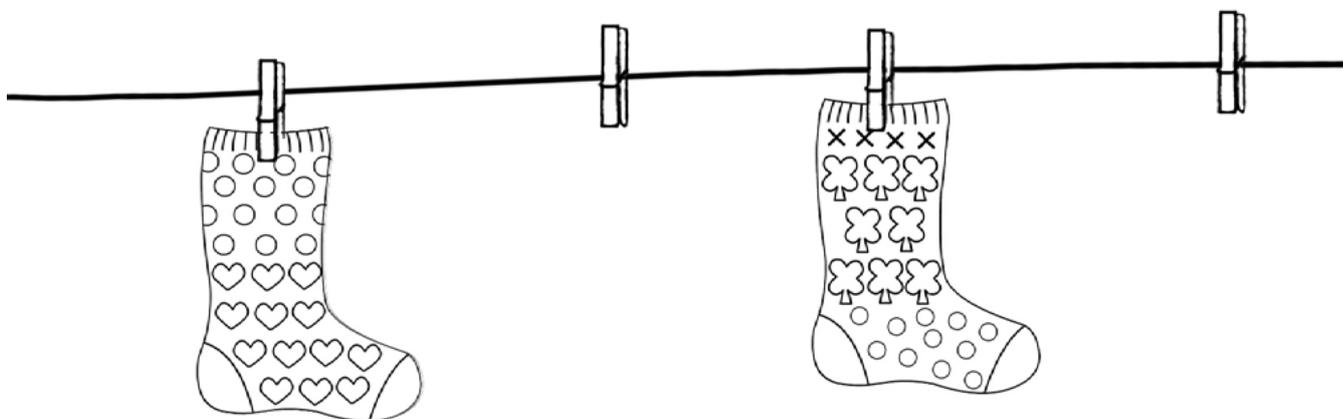
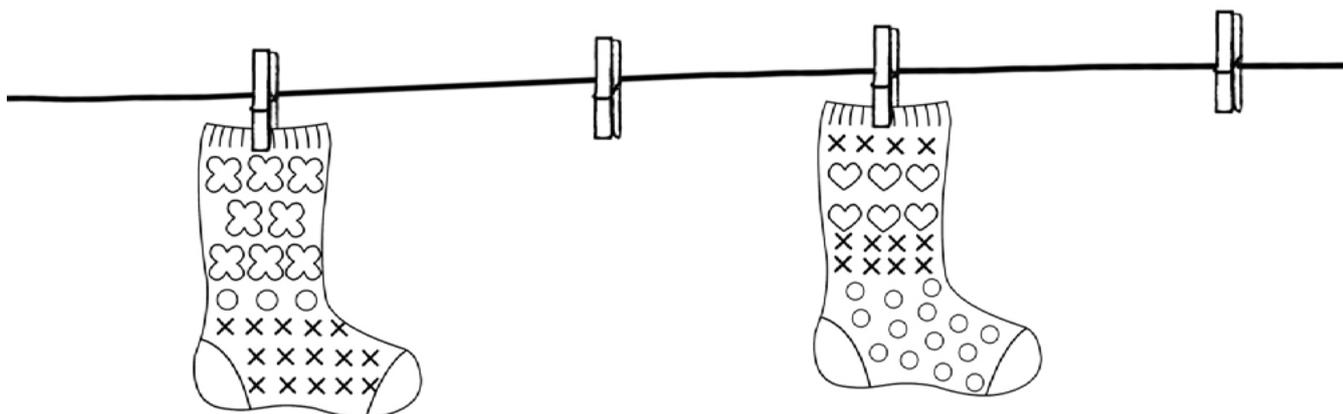
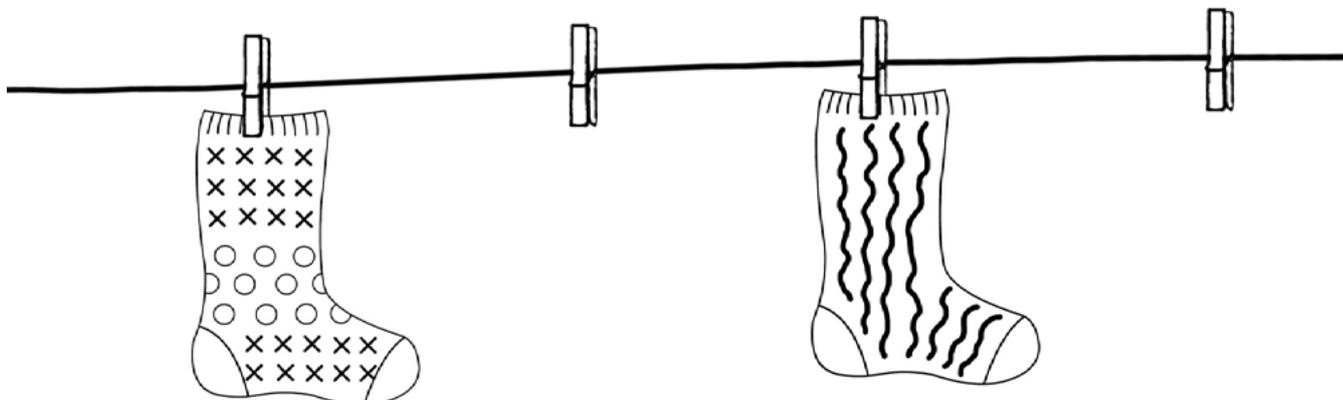
1B

NOM :

DATE :

MS

→ Pour chaque chaussette sur le fil, colle à côté celle qui fait la paire.



1B

NOM :

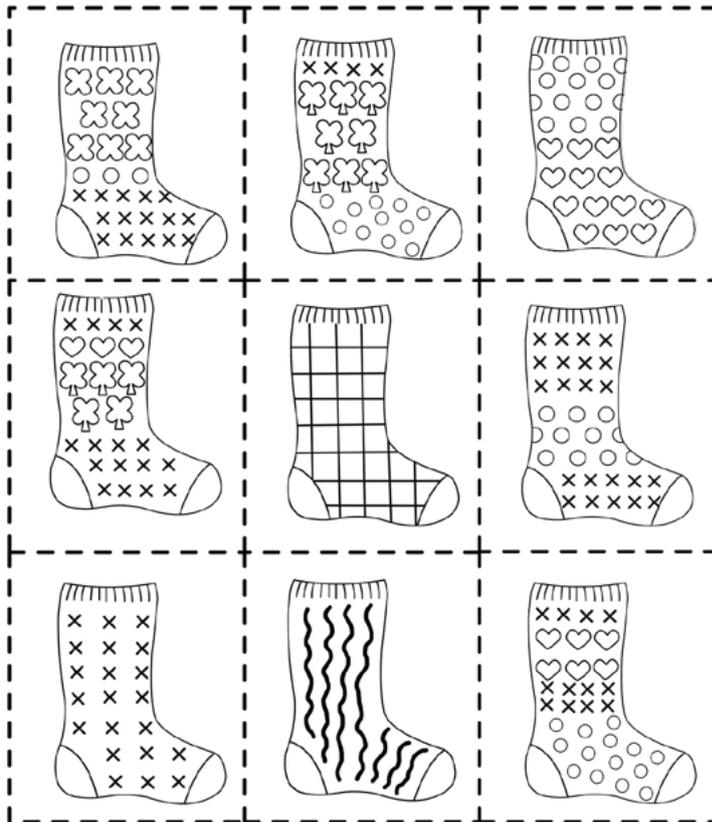
DATE :

# Étiquettes à découper

Fiche PS



Fiche MS

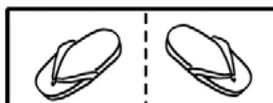
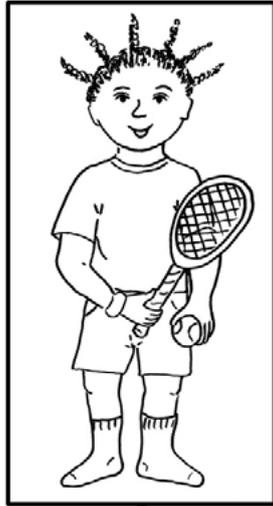


NOM :

DATE :

PS

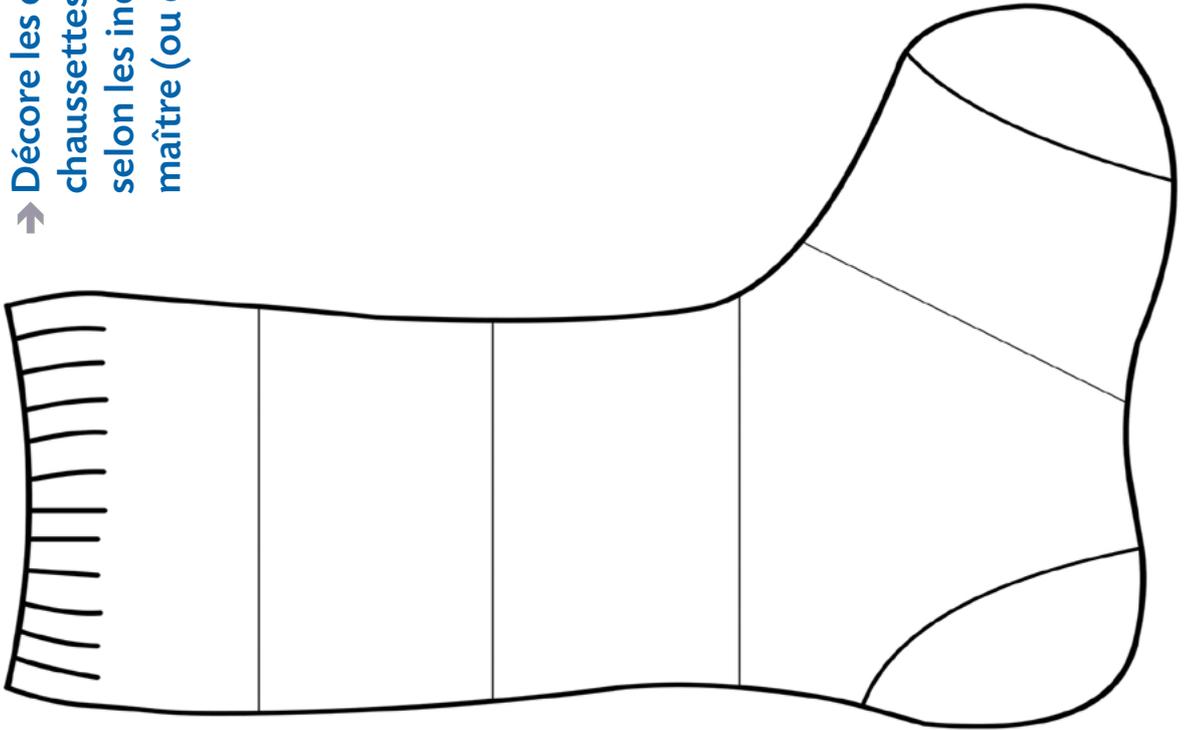
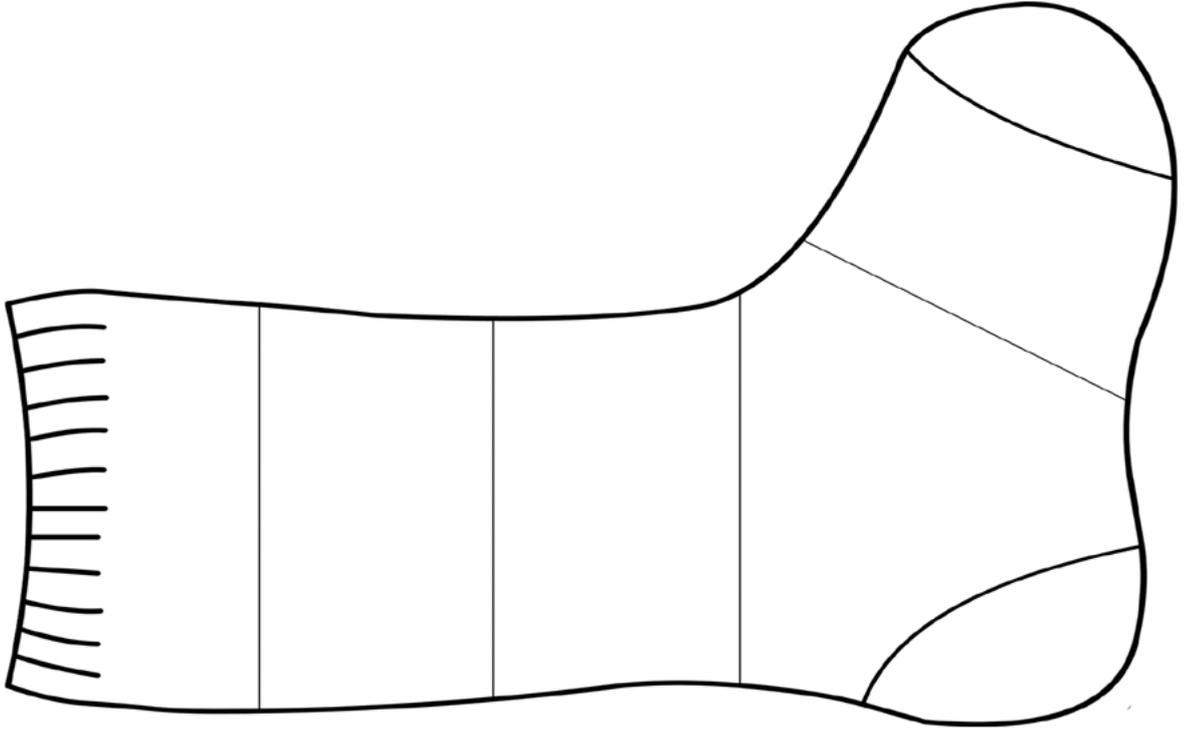
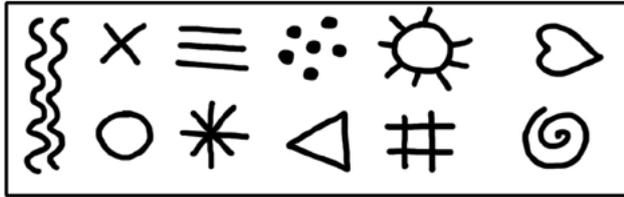
→ Trace un trait vertical pour relier chaque personnage à ses chaussures.



DATE :

NOM :

→ Décore les deux chaussettes à l'identique, selon les indications du maître (ou de la maîtresse).

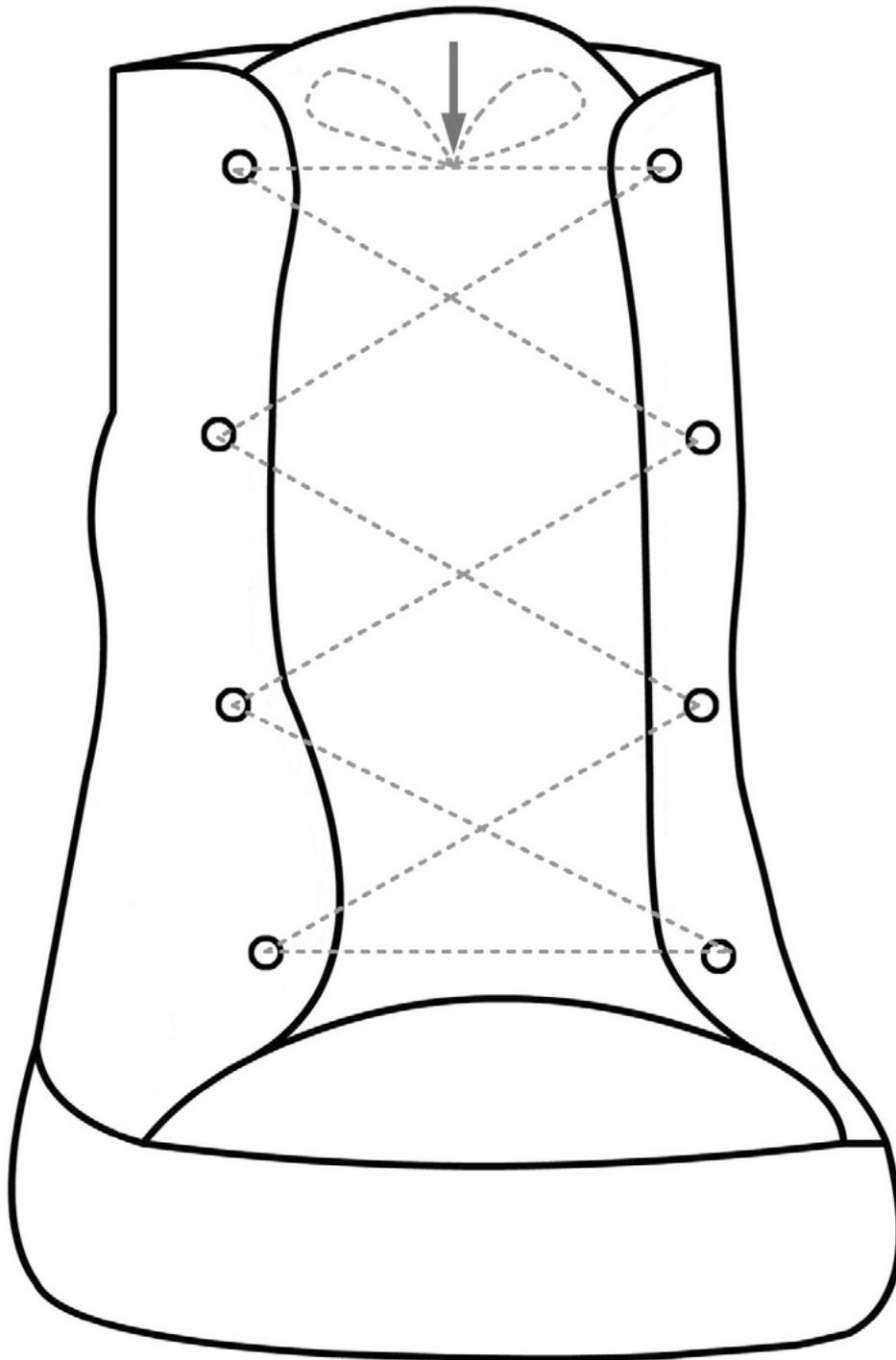


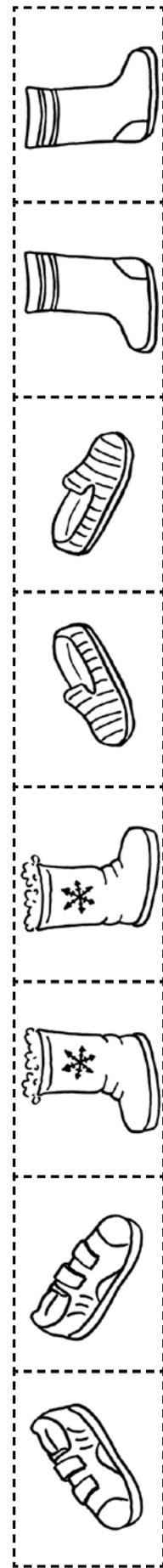
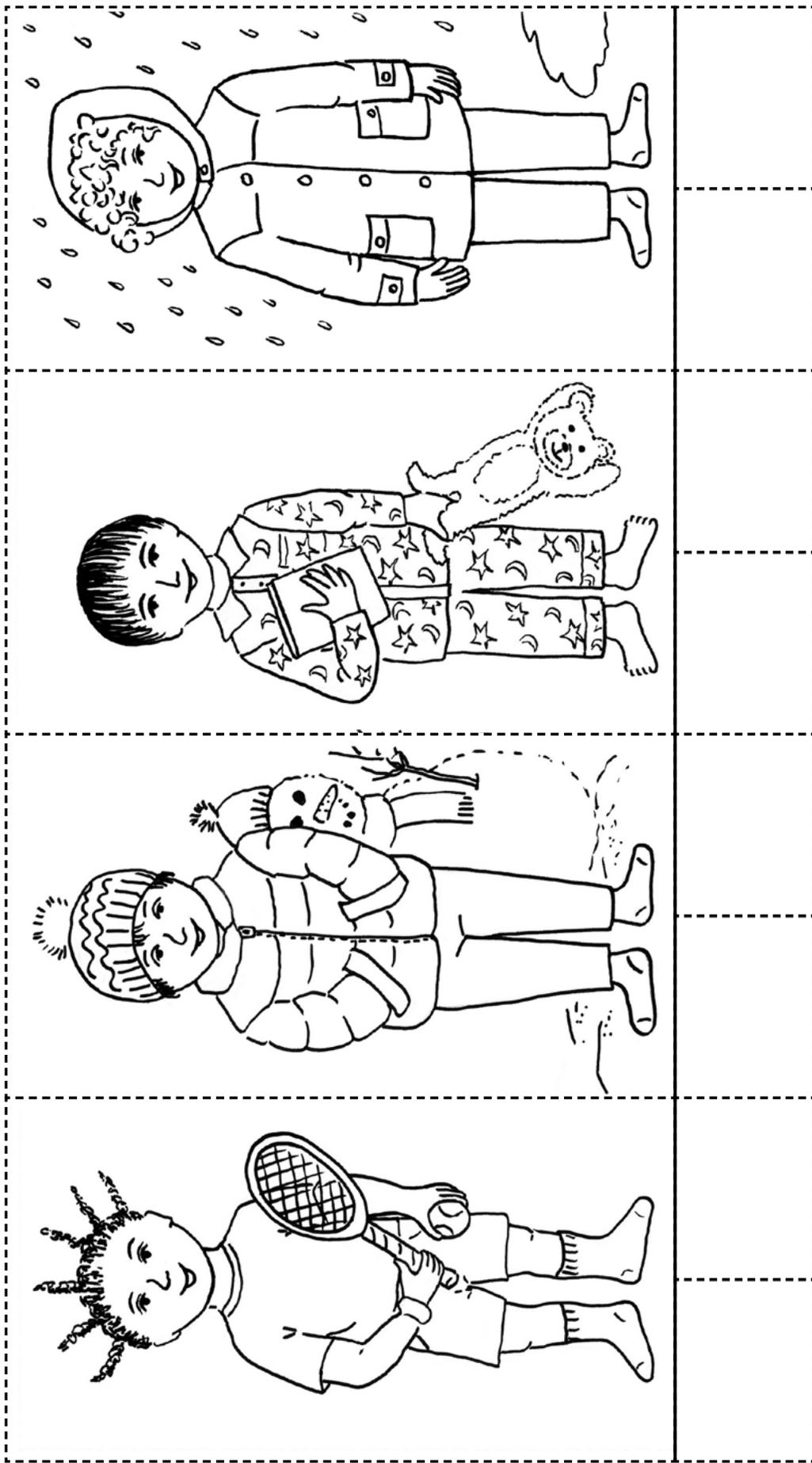
NOM :

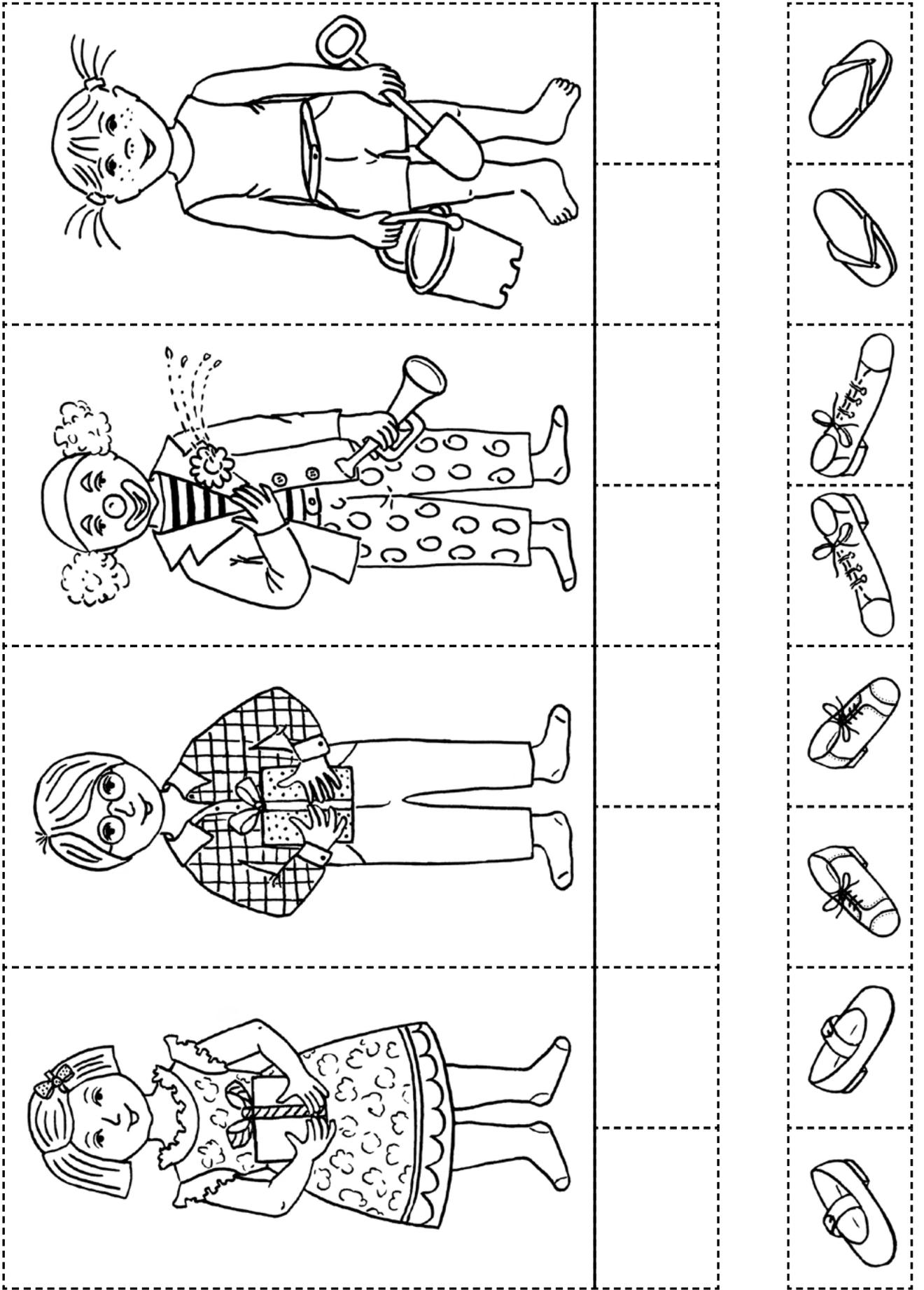
DATE :

GS

→ Dessine le lacet en suivant le trait en pointillé, sans jamais lever ton crayon.

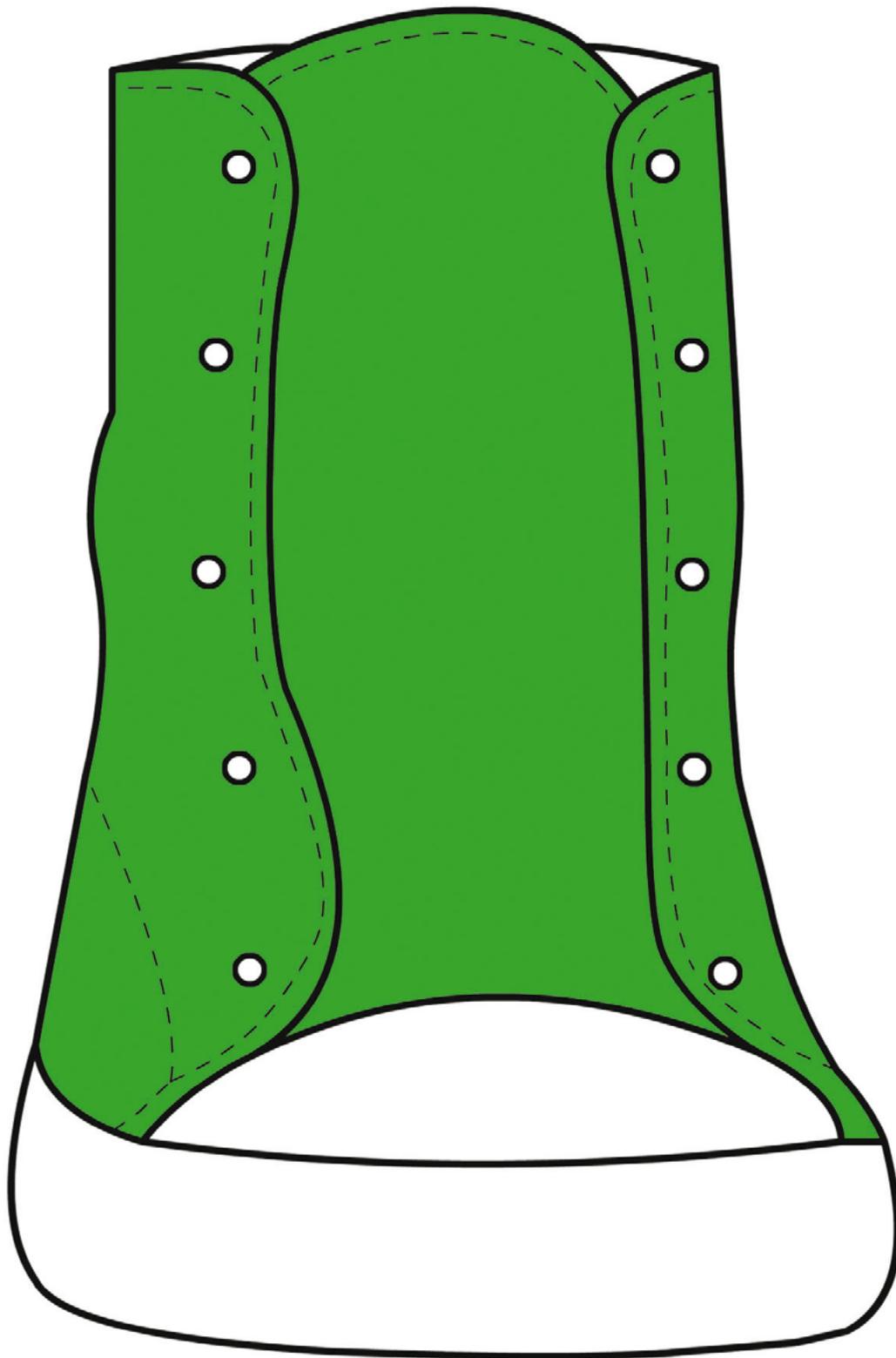






B2

## La chaussure à lacer



*À photocopier en agrandissement, à plastifier et à perforer pour le jeu de laçage.*

NOM :

DATE :

MS

→ Découpe et colle les étiquettes-mots en face des dessins correspondants.



CHAUSSURE



CHAUSSETTE



5A

NOM :

DATE :

GS

→ Découpe et colle les étiquettes des mots *CHAUSSETTE* et *CHAUSSURE* dans leur maison. Trouve l'intrus et colle-le en dessous.



chaussure  
chaussure



chaussette  
chaussette

?

5B

NOM :

DATE :

GS

### Étiquettes Exercice 1

CHAUSS	URE	CHAUSS	ETTE
CHAUSS	URE	CHAUSS	ETTE
CHAUSS	URE	CHAUSS	ETTE

### Étiquettes Exercice 2

CHAUSSURE	CHAUSSETTE
CHAUSSETTE	CHAUSSURE
CHAUSSURE	CHAUSSURE

### Étiquettes Exercice 3

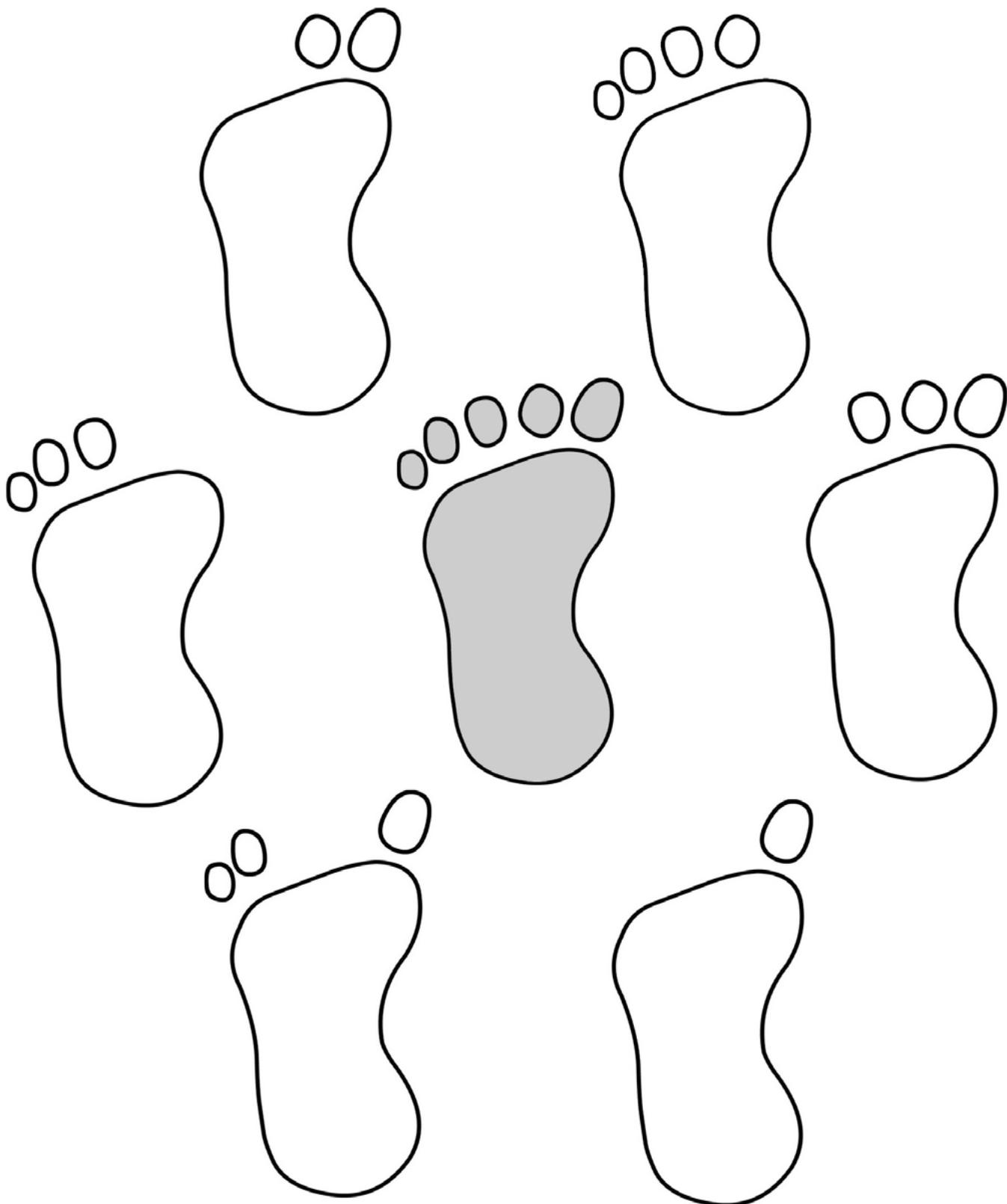
chaussette	chaussette
chaussure	chaussette
chaussette	chaussure
chausson	chaussette
chaussette	chaussure
chaussette	chaussure
chaussette	chaussure

NOM :

DATE :

MS-GS

→ En t'aidant du modèle, dessine les empreintes d'orteils qui manquent à chaque pied.

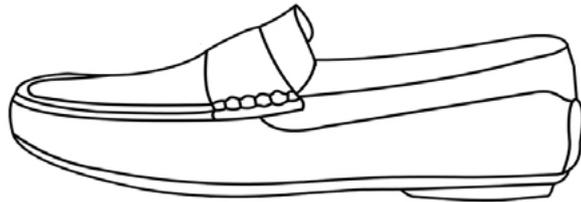
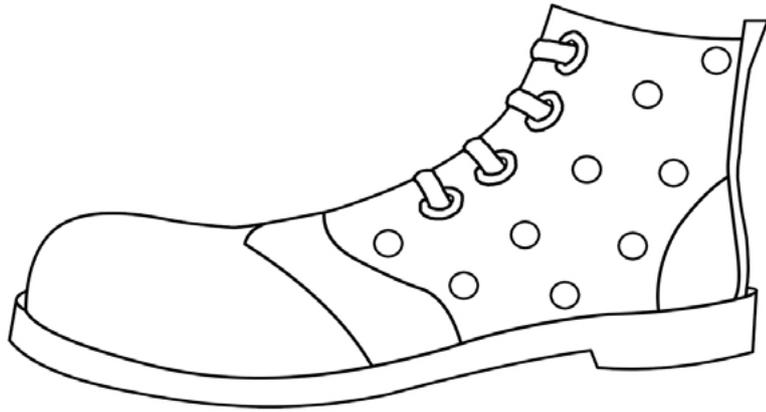


NOM :

DATE :

PS-MS

→ Découpe les étiquettes et colle-les sur une feuille, de la plus grande chaussure (en haut de la feuille) à la plus petite.





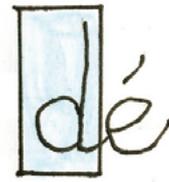
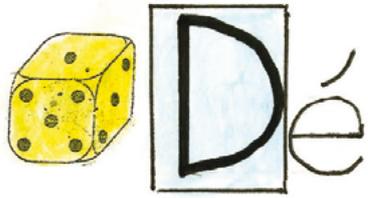




NOM :

DATE :

→ Entoure la lettre :



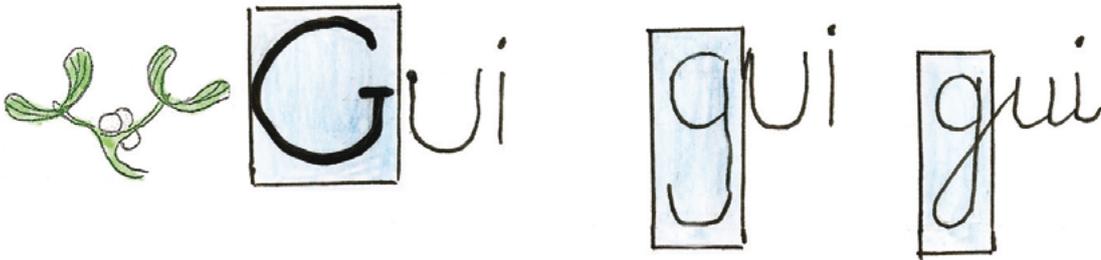




NOM :

DATE :

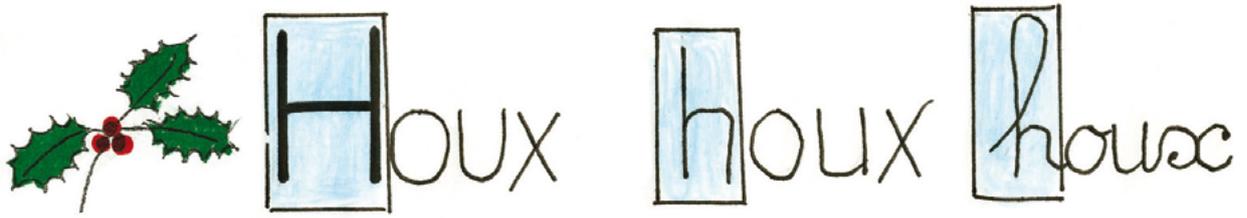
→ Entoure la lettre :



NOM :

DATE :

→ Entoure la lettre :



NOM :

DATE :

→ Entoure la lettre :



NOM :

DATE :

→ Entoure la lettre :



Juupe

Juupe

juupe





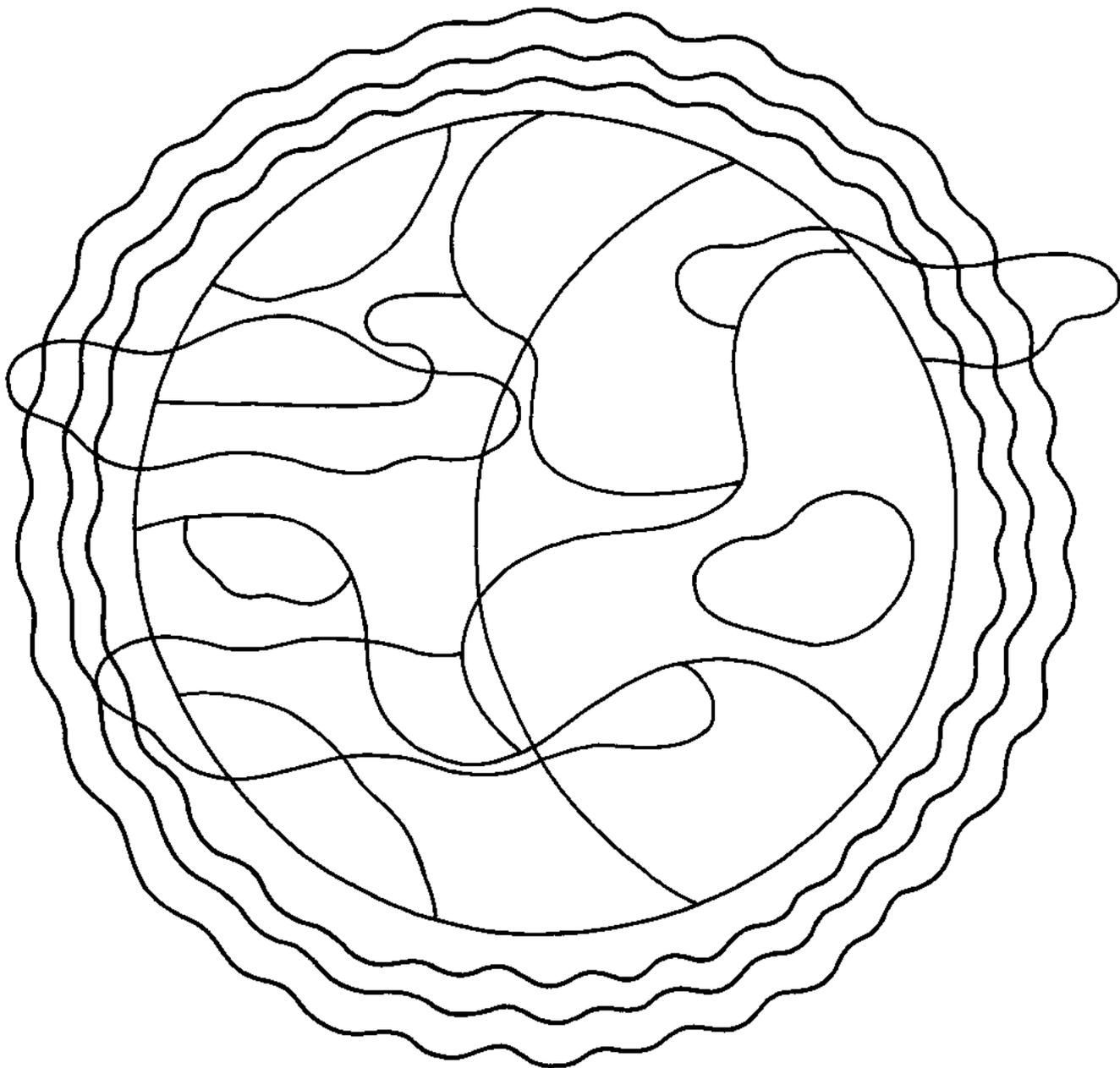




NOM :

DATE :

→ Colorie le dessin en te référant au modèle (fiche n° 1B).



1A

# Modèle

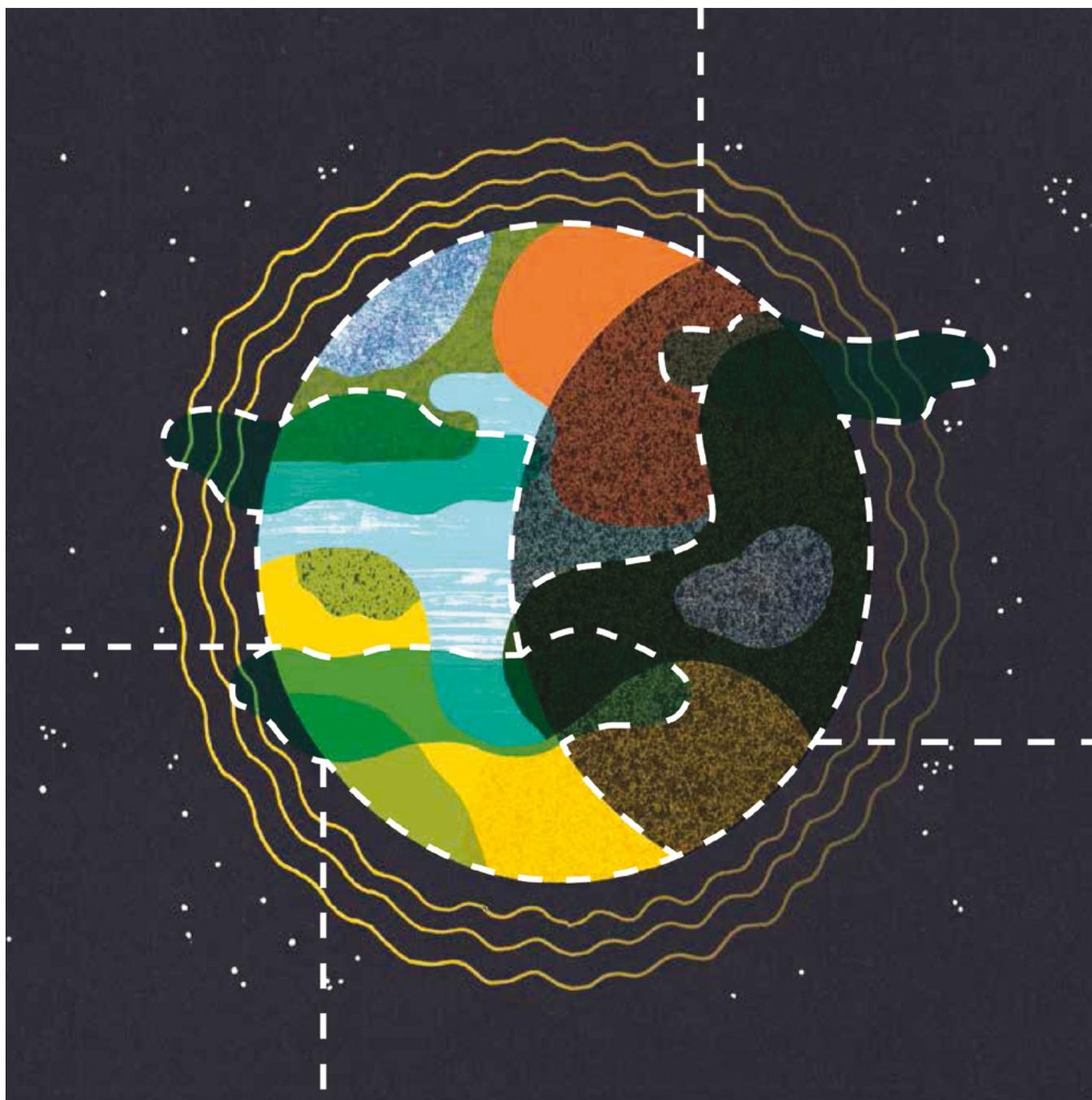


1B

NOM :

DATE :

→ Découpe les éléments du puzzle et reconstitue l'image sur une feuille.



1C

NOM :

DATE :

→ Découpe les étiquettes et reconstitue le titre de l'album : *Tout Rond*.

TOUT  
ROND  
tout  
rond

D N O O R T U  
d n o o r t u  
d n o o r t u



Tout Rond s'ennuie :  
« Ailleurs, pense-t-il, ça doit être plus joli ! »

A1

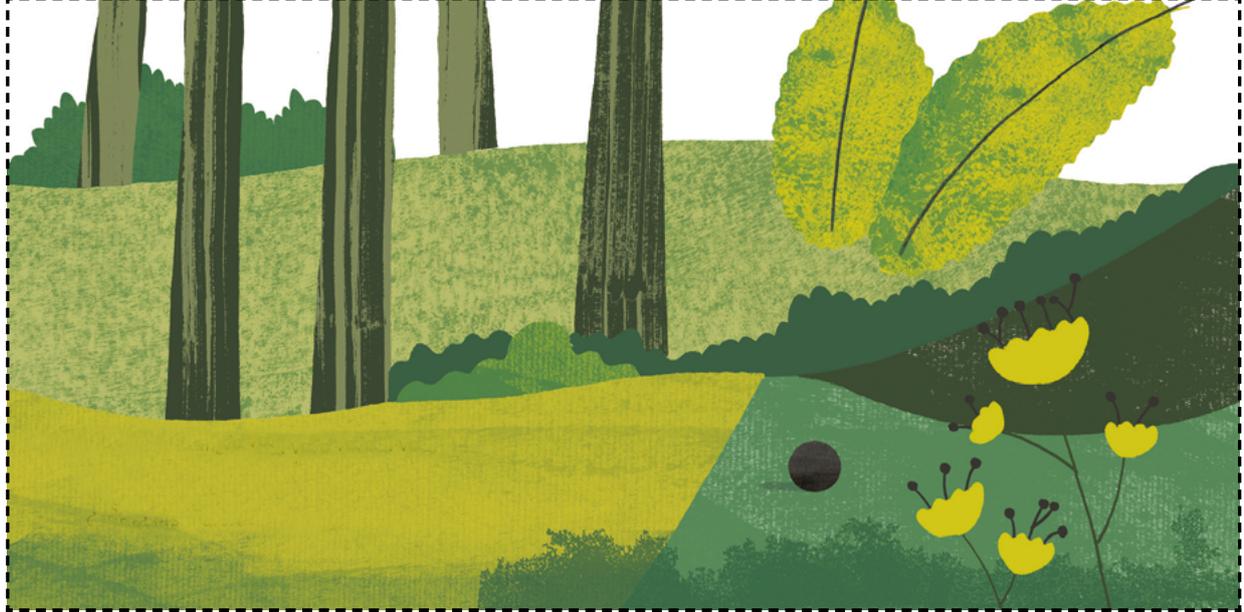
# Cartes à découper

◀ Illustrations extraites  
de *Tout Rond*

Photos correspondantes ▶



A2



A3

# Cartes à découper

◀ Illustrations extraites  
de *Tout Rond*

Photos correspondantes ▶



A4

# Loto sonore Planches 1 et 2



1



2



B1

# Loto sonore *Planches 3 et 4*



3



4



B2

## Cartes à découper



NOM :

DATE :

PS

→ Entoure toutes les lettres O.

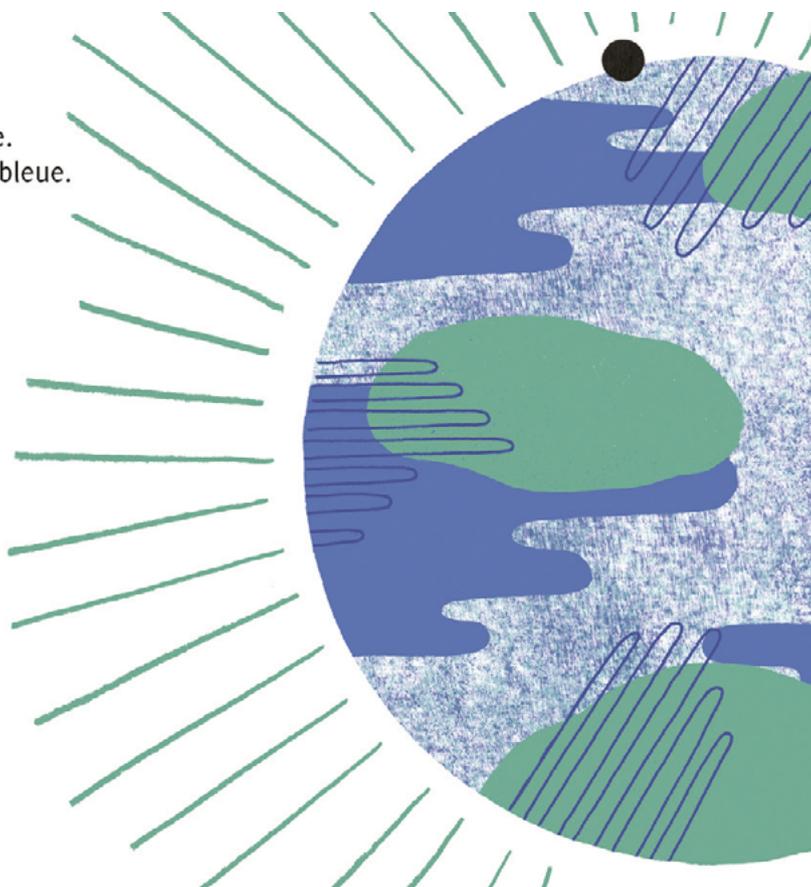
O P R O S  
N V O Q  
H I C O O  
A Z E O  
T O N G D  
F O O L

NOM :

DATE :

→ Entoure tous les mots qui contiennent la lettre O.

Il décide de faire le tour du monde.  
Le monde, c'est une grosse boule bleue.  
Enfin, c'est ce qu'on lui a dit...  
Alors il part, il veut savoir!



10

Il veut boire l'eau, mais elle est salée, il la recrache.  
Autour de lui, il entend de petits *plouf*...  
« Mais alors, pense-t-il, le monde est bleu, tout bleu  
et salé! »



3