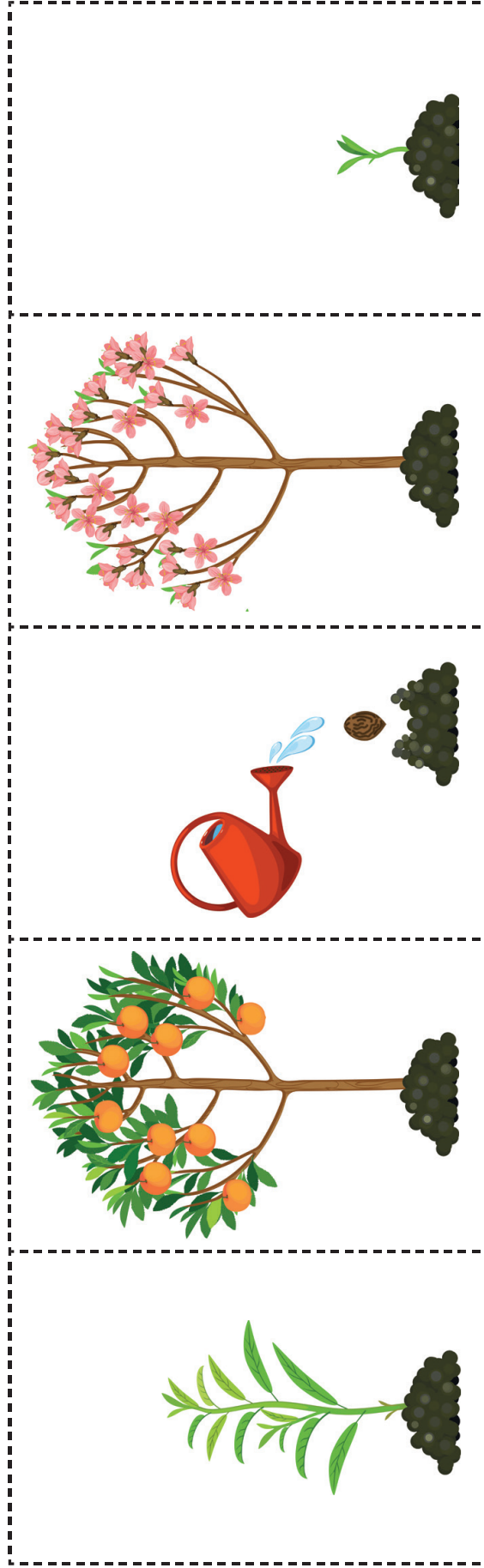


# Les étapes de la vie de l'arbre (1)

## Étiquettes à découper

- ➔ 1) Nomme et décris ce qui est représenté sur chaque dessin.
- ➔ 2) Découpe les cinq étiquettes.



NOM :

DATE :

## Les étapes de la vie de l'arbre (2)

Tableau à compléter

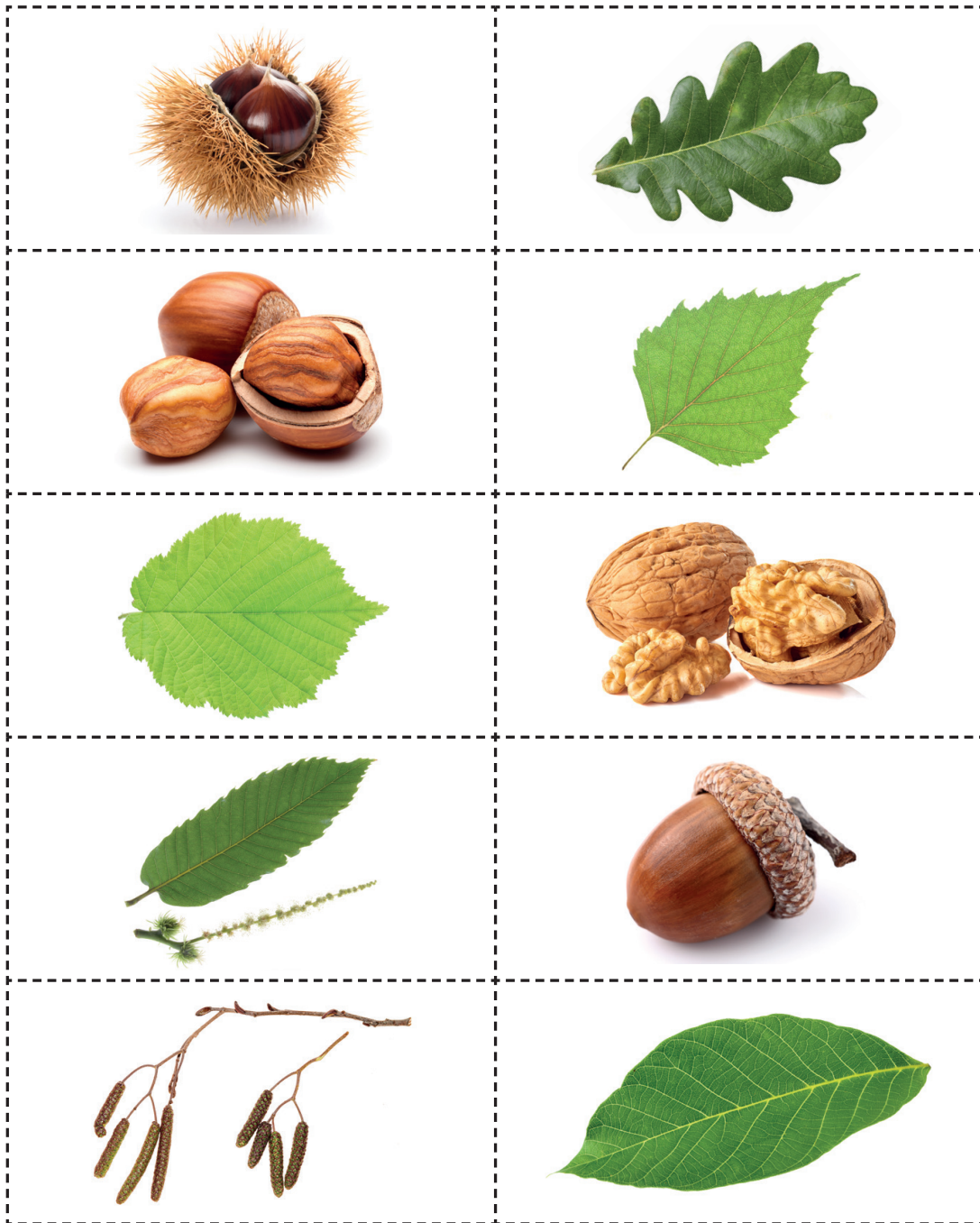
- 3) Colle les étiquettes de la fiche n° 1A pour reconstituer l'ordre des étapes de la vie d'un arbre.
- 4) Donne un titre à chaque étape.

1	2	3	4	5	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....

# L'arbre, son fruit, sa feuille (1)

## Étiquettes à découper

- 1) Nomme et décris ce qui est représenté sur les photos.
- 2) Découpe-les.



2A

Photos © Shutterstock

NOM :

DATE :

## L'arbre, son fruit, sa feuille (2)

### Tableau à compléter

→ 3) Colle dans le tableau les photos de la fiche 2A en associant la feuille et le fruit qui viennent du même arbre.

	Les feuilles	Les fruits
Le châtaignier		
Le chêne		
Le noisetier		
Le bouleau		
Le noyer		

2B

# Jeu de mistigri (1)

Cartes à imprimer en agrandissement et à découper



A1

# Jeu de mistigri (2)

Cartes à imprimer en agrandissement et à découper



A2

# Jeu de mistigri (3)

Cartes à imprimer en agrandissement et à découper



A3

## Jeu de loto (1)

Carte à imprimer 4 fois et à découper

# Armande la vache qui n'aimait pas ses taches !

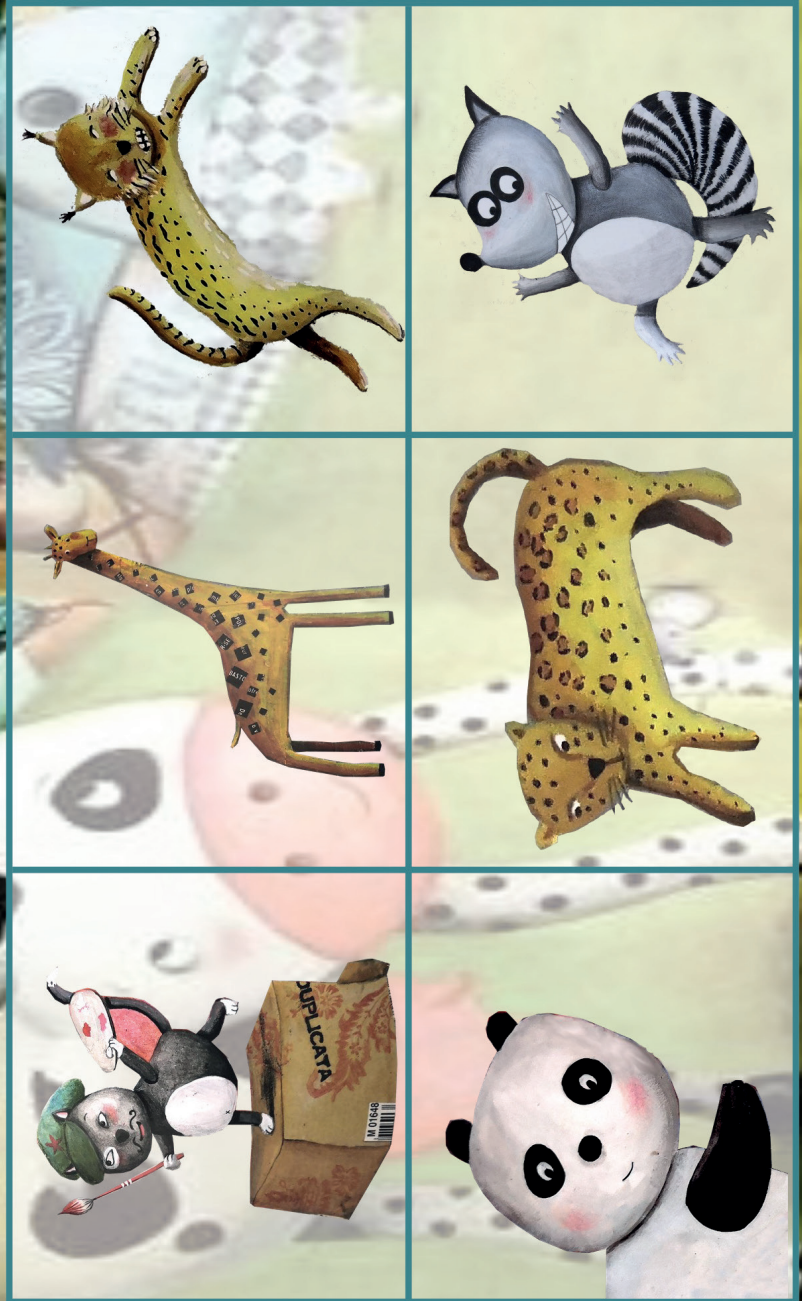




# Jeu de loto (2)

Carte à imprimer 4 fois et à découper

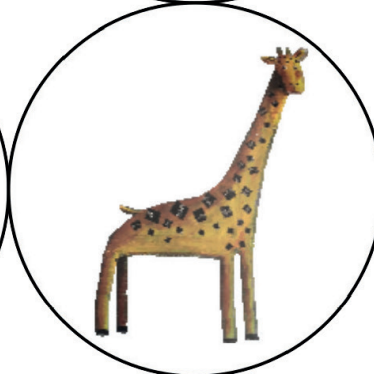
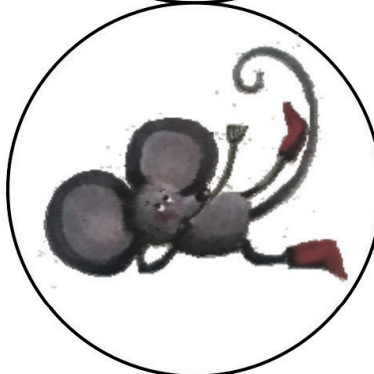
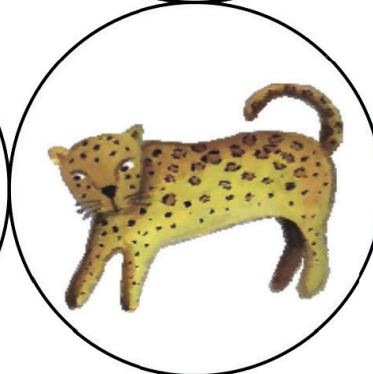
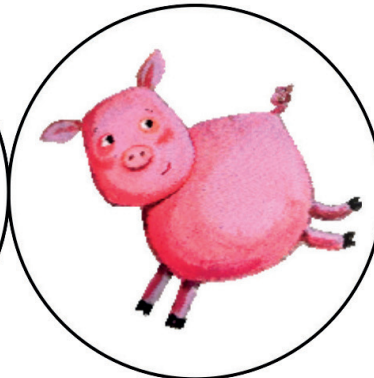
# Armande la vache qui n'aimait pas ses taches !



B2

# Jeu de loto (3)

Jetons à imprimer 4 fois et à découper



B3

NOM :

DATE :

→ Colorie sur chaque ligne les lettres qui constituent le mot modèle.

MS-GS









vache	v z a t c i h r d e o k
cochon	u c f b o c l g h o n
lapin	l a o j p m i h c e r n
poule	s p k o r v u i è l f e
agneau	a é v c g o n l e a s u
girafe	k t v g y i r n a w f e
panthère	j p i a n t f h o è y r e

NOM :

DATE :

MS-GS

→ Copie chaque mot dans la case d'à côté.

	VACHE	
	SOURIS	
	COCHON	
	AGNEAU	
	POULE	
	LAPIN	
	LÉMURIEN	
	PANDA	

NOM :

DATE :

MS-GS

→ Relie les mêmes mots écrits en capitales et en scriptes.



VACHE •



SOURIS •



COCHON •



AGNEAU •



POULE •



LAPIN •



LÉMURIEN •



PANDA •

• lapin

• lémurien

• vache

• souris

• panda

• cochon

• poule

• agneau

NOM :

DATE :

GS

→ Trouve ces mots dans la grille et colorie-les.

AGNEAU - COCHON - GIRAFE - GUÉPARD

JAGUAR - LAPIN - LÉMURIEN - LYNX

OIE - PANDA - POULE - SOURIS - VACHE








P	O	U	L	E	P	L	A	P	I	N
C	V	J	A	G	U	A	R	I	X	A
G	A	N	G	U	É	P	A	R	D	H
L	J	C	O	C	H	O	N	O	E	D
O	P	L	G	I	R	A	F	E	D	U
P	A	N	D	A	S	O	U	R	I	S
S	L	É	M	U	R	I	E	N	F	N
A	G	N	E	A	U	U	R	O	I	E
V	A	C	H	E	G	L	Y	N	X	S









NOM :










DATE :

GS














→ Déchiffre le message codé en reportant les lettres dans les cases, selon le code de correspondance.














						

	,							

### CODE

												
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

NOM :


DATE :

MS-GS


→ Compte les syllabes de chaque mot et colorie autant de pastilles.




Four empty circles for syllable counting.




Four empty circles for syllable counting.




Four empty circles for syllable counting.



Four empty circles for syllable counting.



Four empty circles for syllable counting.



Four empty circles for syllable counting.

6








NOM :

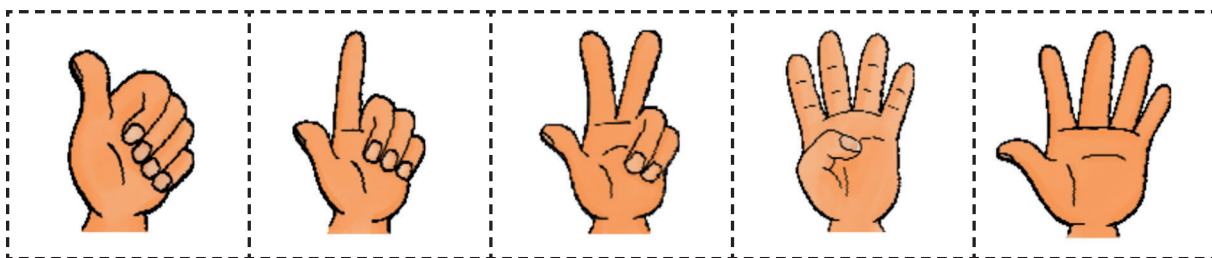
DATE :

MS-GS

→ Dénombrer les animaux de chaque sorte et coller la quantité dans le tableau.



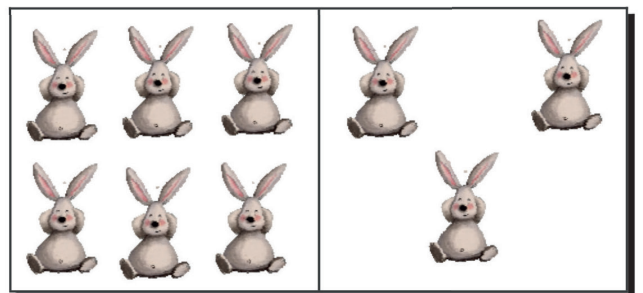
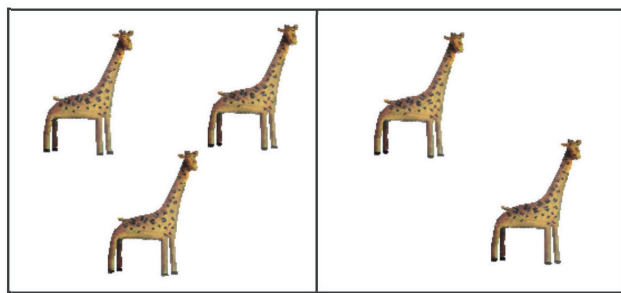
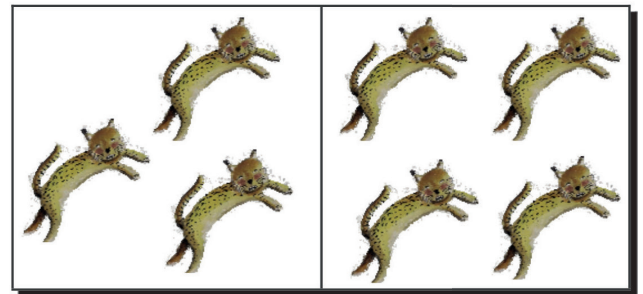
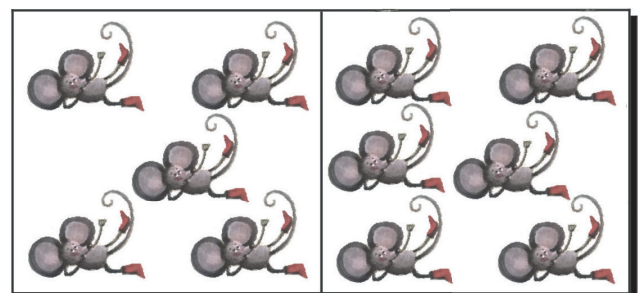
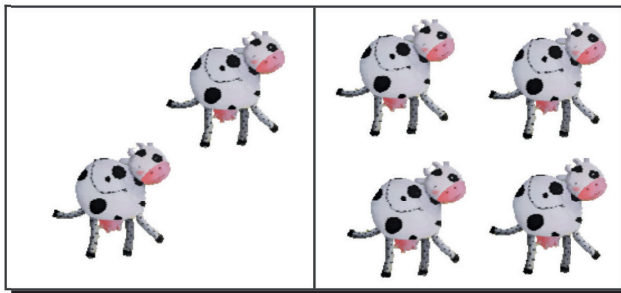
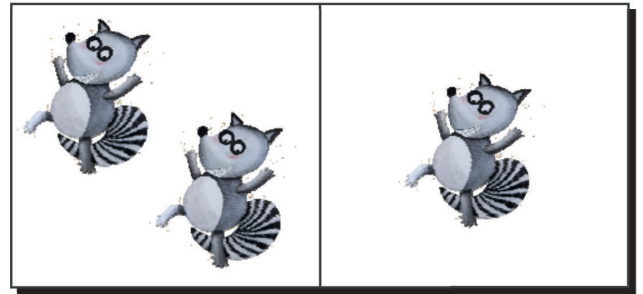
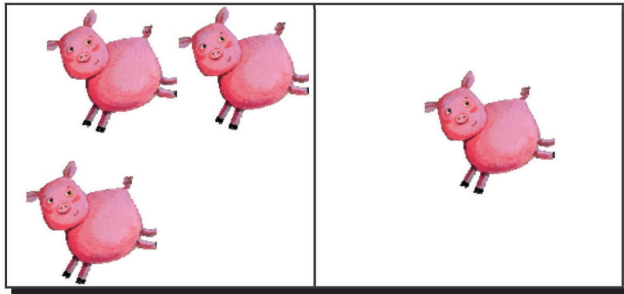


NOM :

DATE :

MS-GS

→ Sur chaque domino, colorie la case qui contient le plus d'animaux.










8

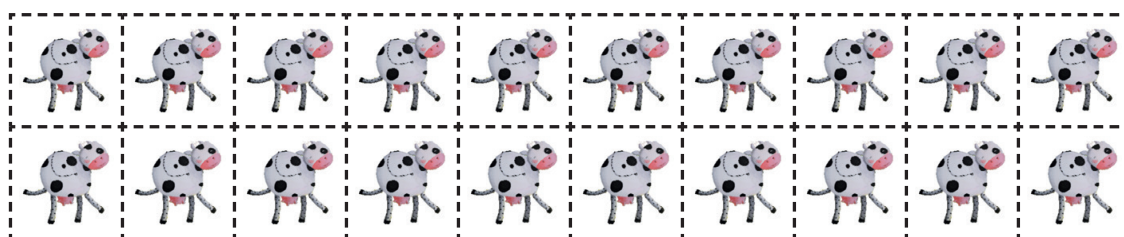
NOM :

DATE :

MS-GS

→ Colle la bonne quantité de vaches pour compléter les collections.

1	
4	
2	
3	
6	
5	
6	
4	













NOM :

DATE :

GS

→ Entoure la quantité de souris demandée.

1	
7	
2	
6	
10	
8	
3	
5	
9	
4	

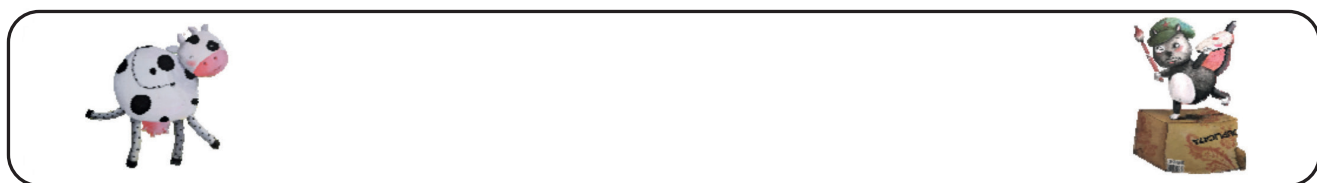
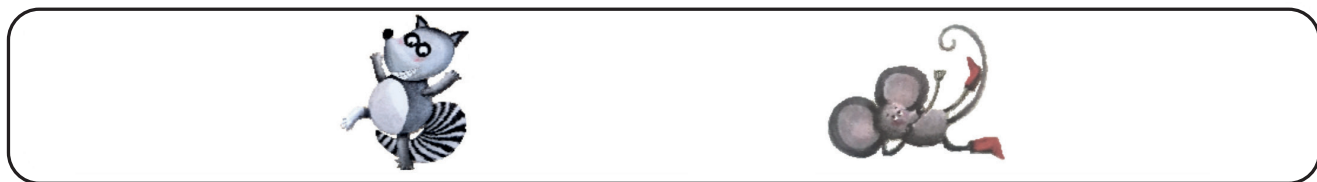
10

NOM :

DATE :

MS-GS

→ Reconstitue sur chaque ligne l'ordre des animaux donné en modèle.

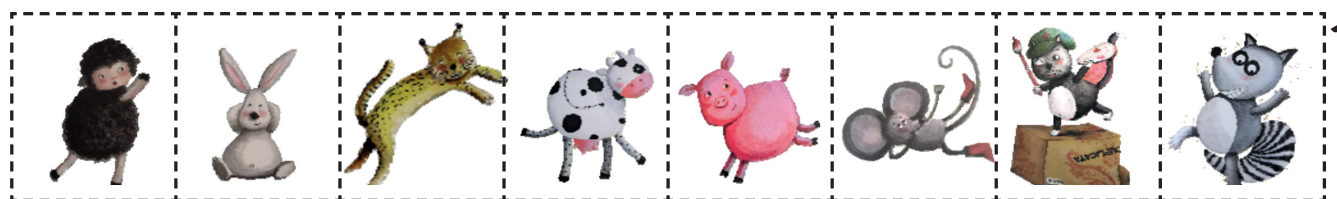
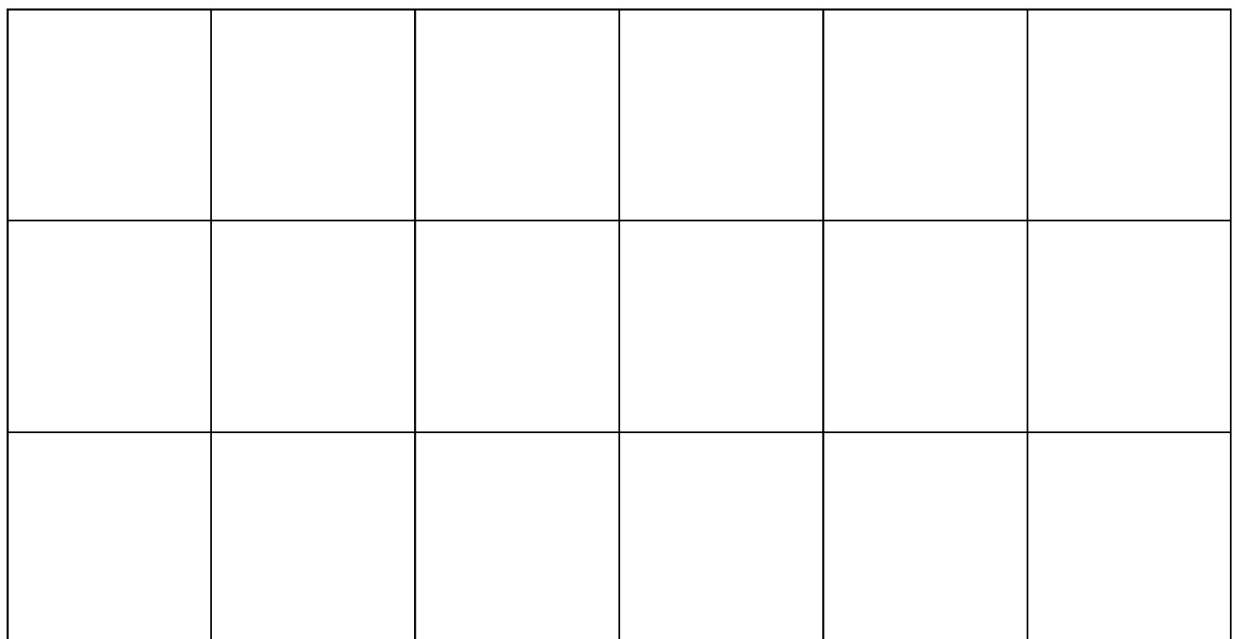
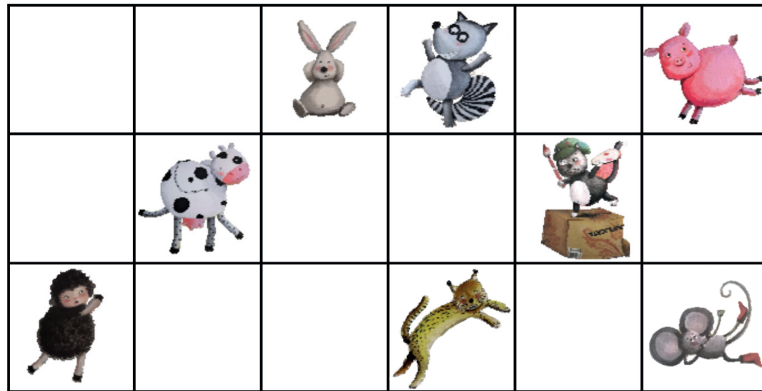


NOM :

DATE :

MS-GS

→ Complète le grand quadrillage en te référant au modèle.

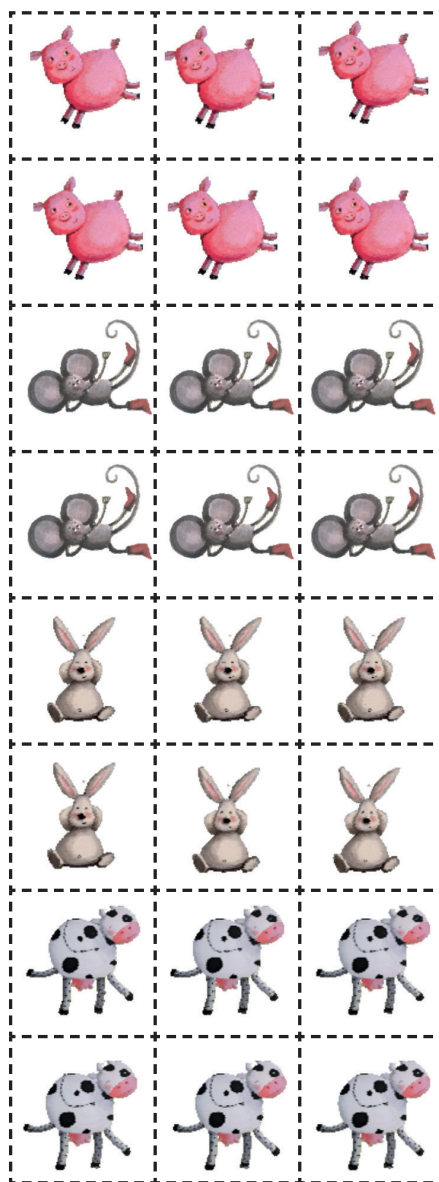
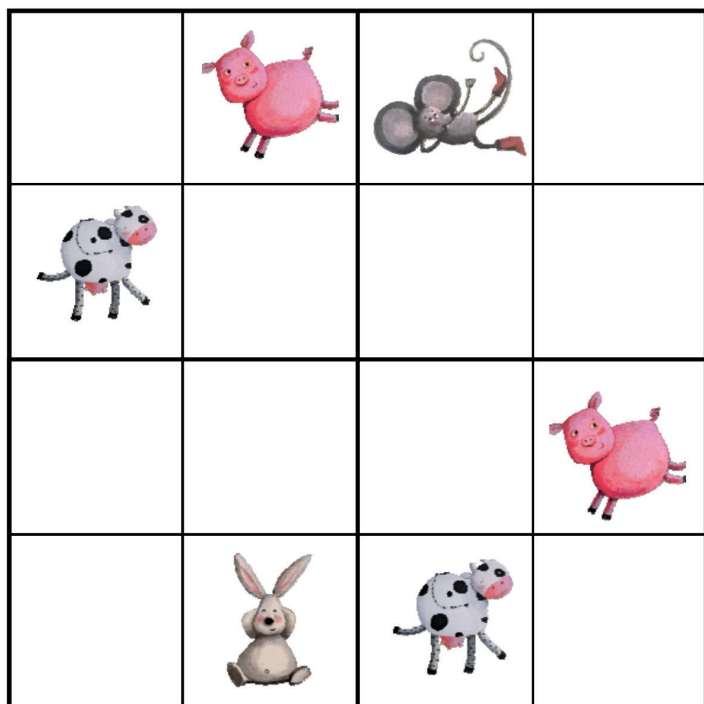
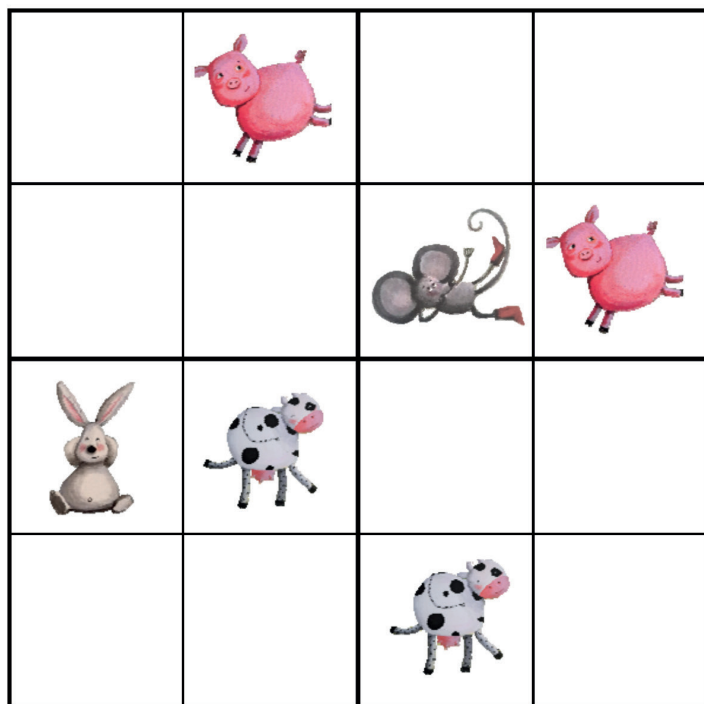


NOM :

DATE :

GS

→ Complète les grilles en veillant à ce que chaque animal n'apparaisse qu'une seule fois dans chaque carré de 4 cases.












NOM :

DATE :

GS

→ Complète ce tableau à double entrée, qui associe chaque fois deux animaux : celui de la ligne et celui de la colonne.







Mon cahier d'activités  
**GOMMETTES**

Maman, Papa,

Voici mon cahier d'activités gommettes.

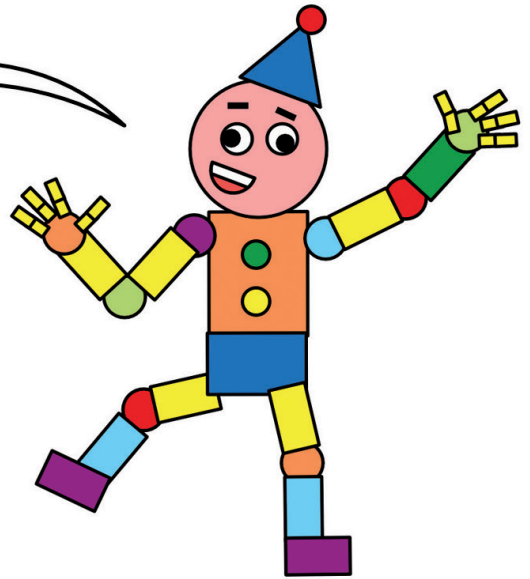
Pour moi, décoller des gommettes est une activité compliquée. Cela me demande de la concentration, de la coordination entre mes mains mais aussi entre mes mains et mes yeux. C'est une activité de motricité fine qui mobilise mes doigts et demande de l'habileté, de la précision. En positionnant les gommettes au bon endroit, je travaille également le repérage et j'apprends à structurer l'espace.

Je peux avancer à mon rythme. Lorsque j'ai terminé une activité, la date est notée, et je peux passer à la suivante. La consigne, sur chaque page, explique ce que je dois faire.



1

Je colle 8 gommettes  
sur la feuille.



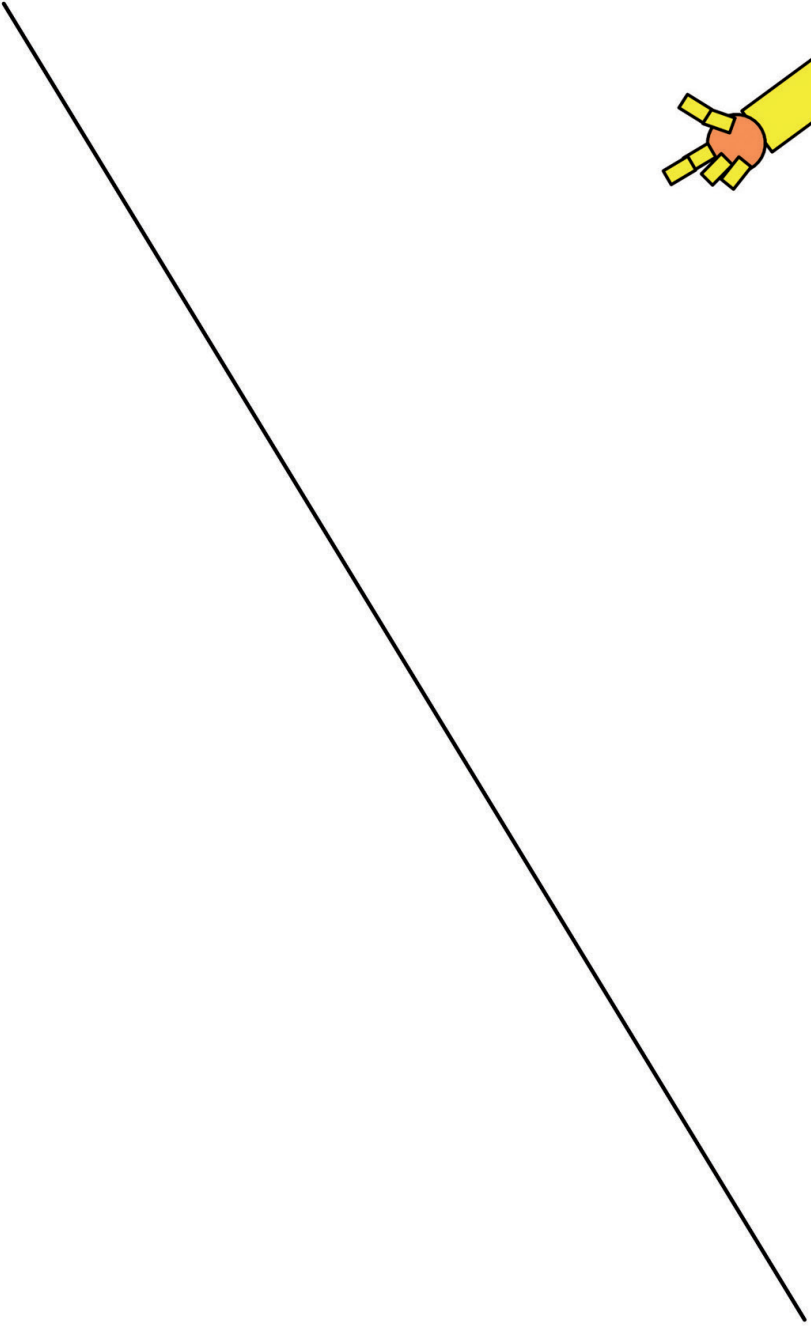
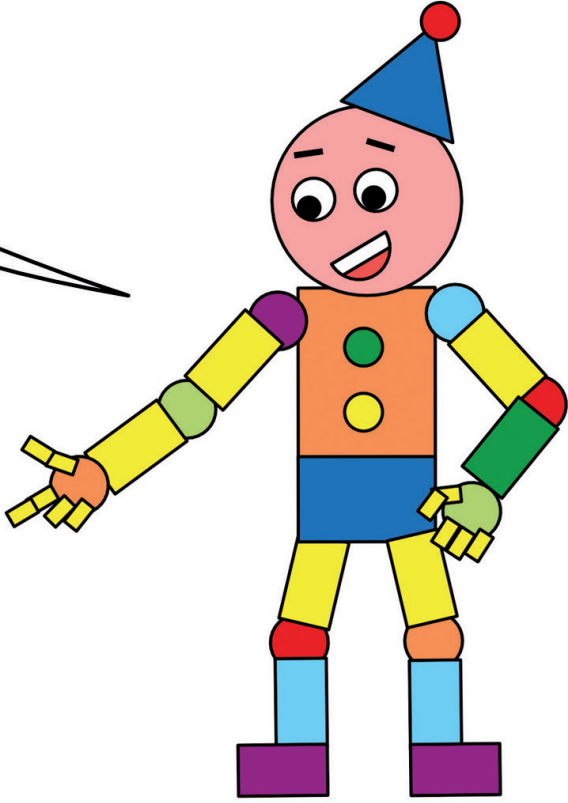
Réussite





2

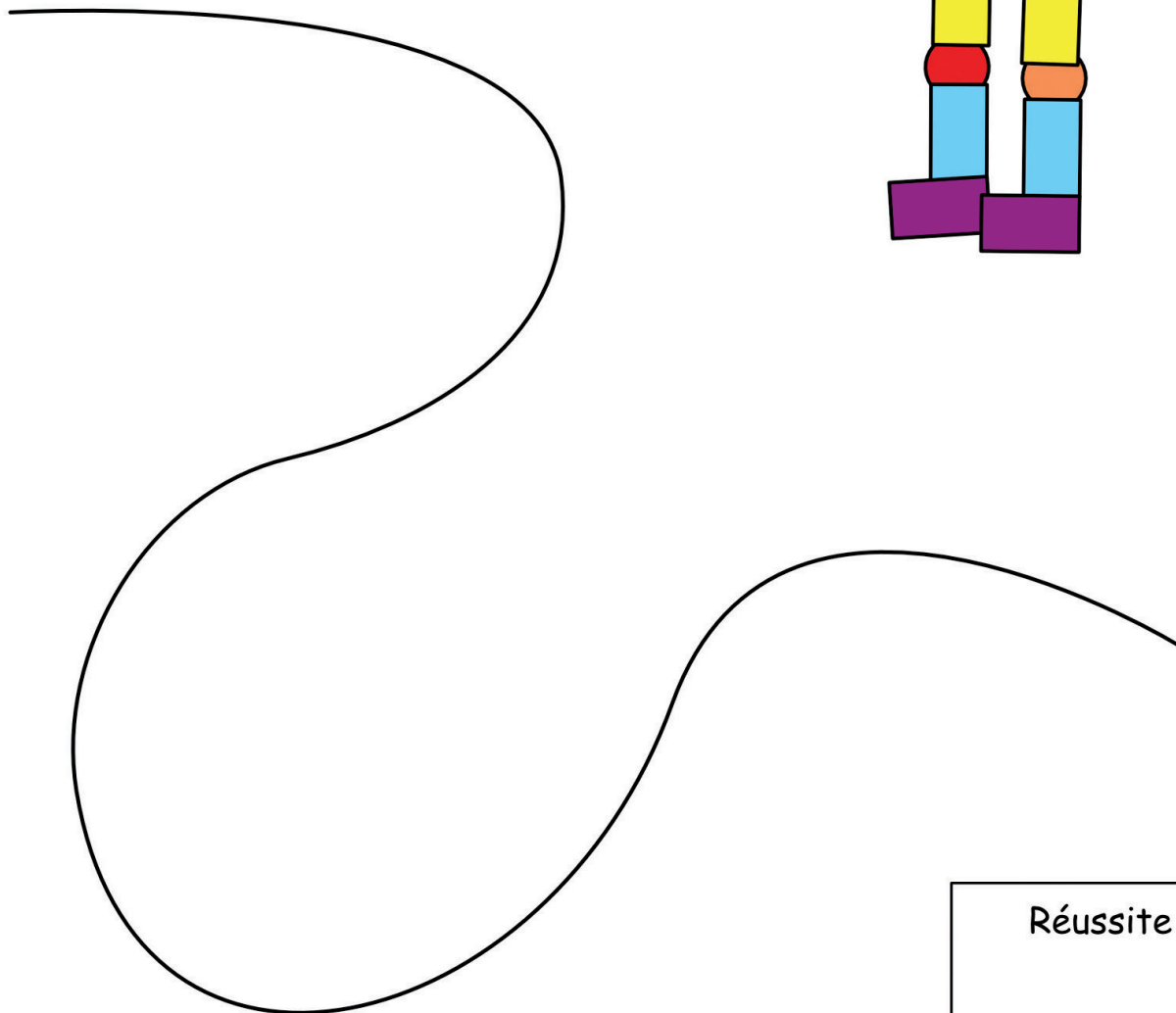
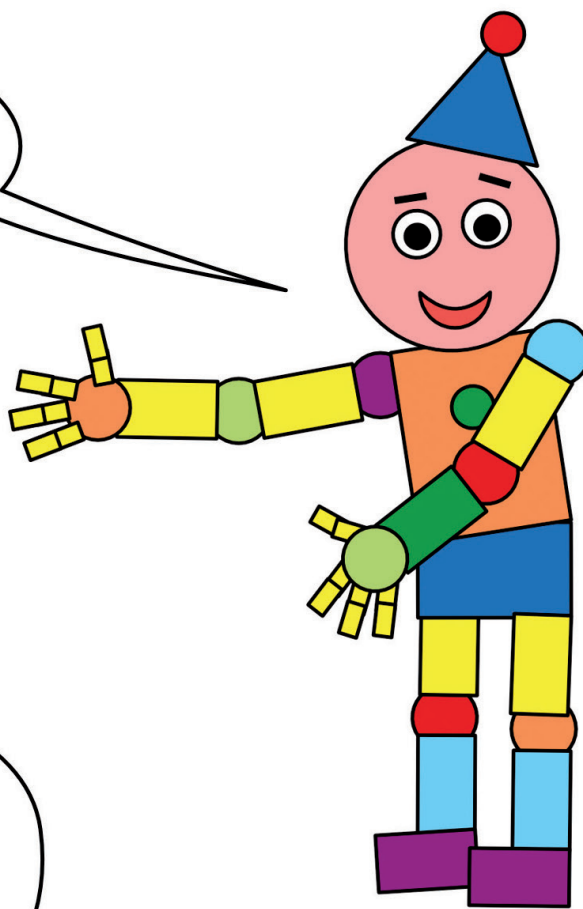
Je colle 6 gommettes sur le trait.



Réussite

3

Je colle 6 gommettes  
sur la ligne.

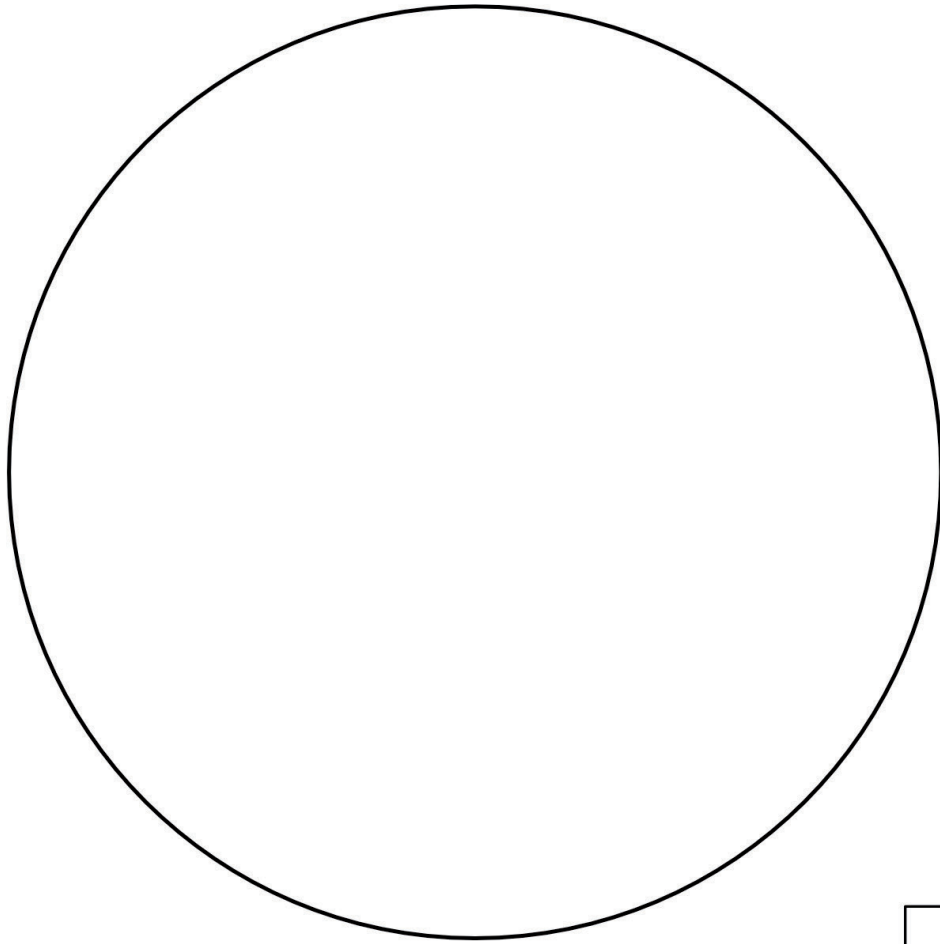
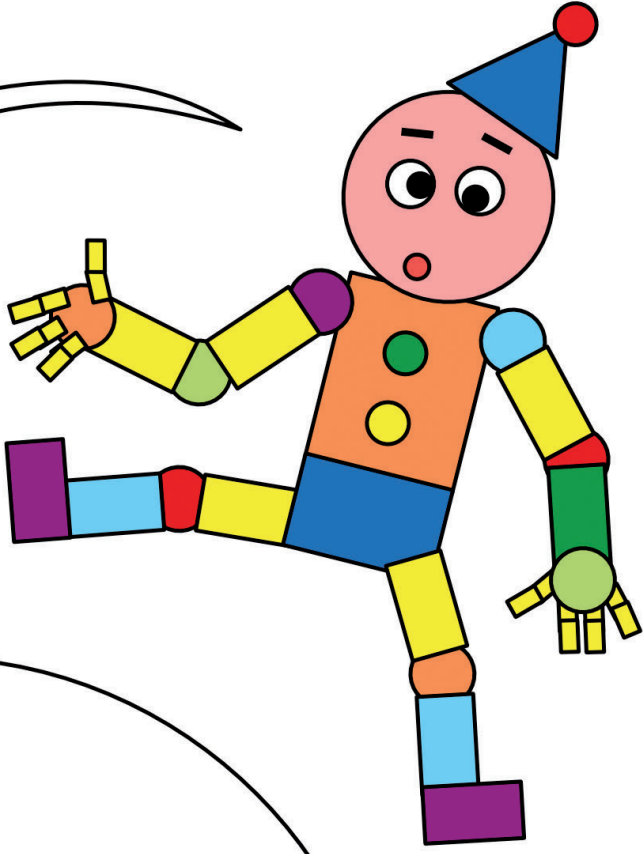


Réussite



4

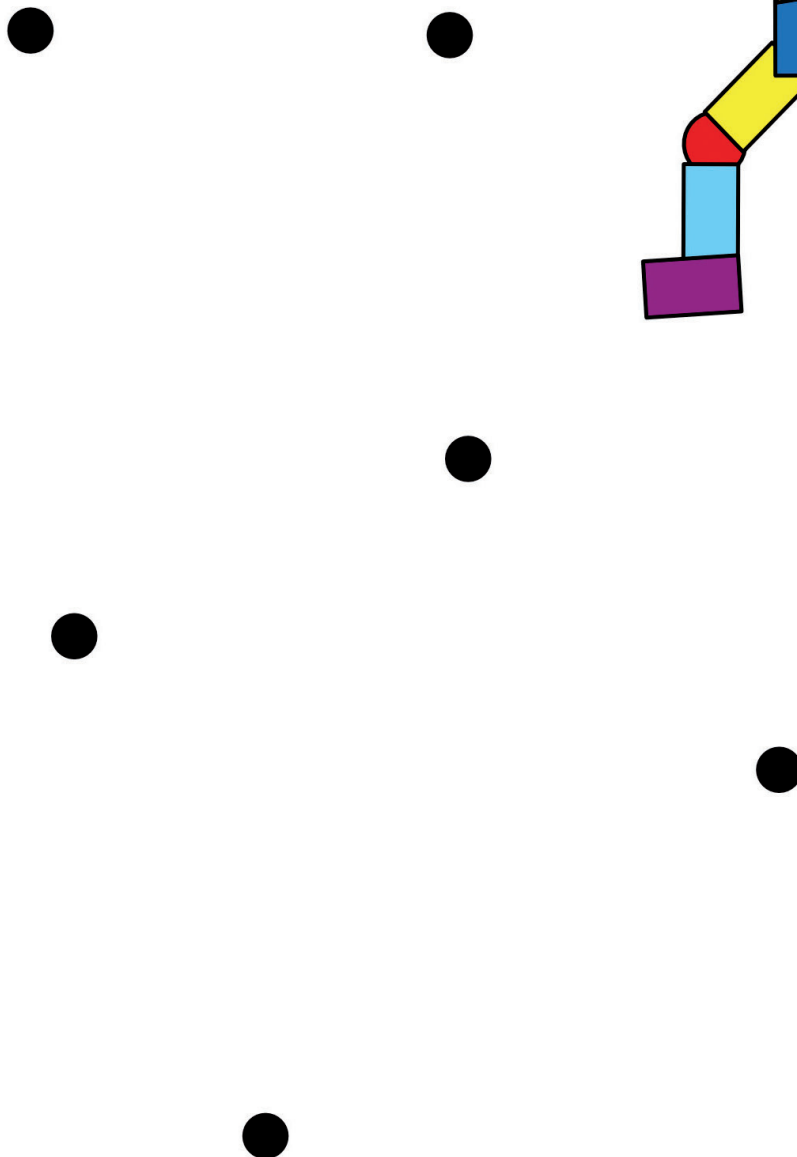
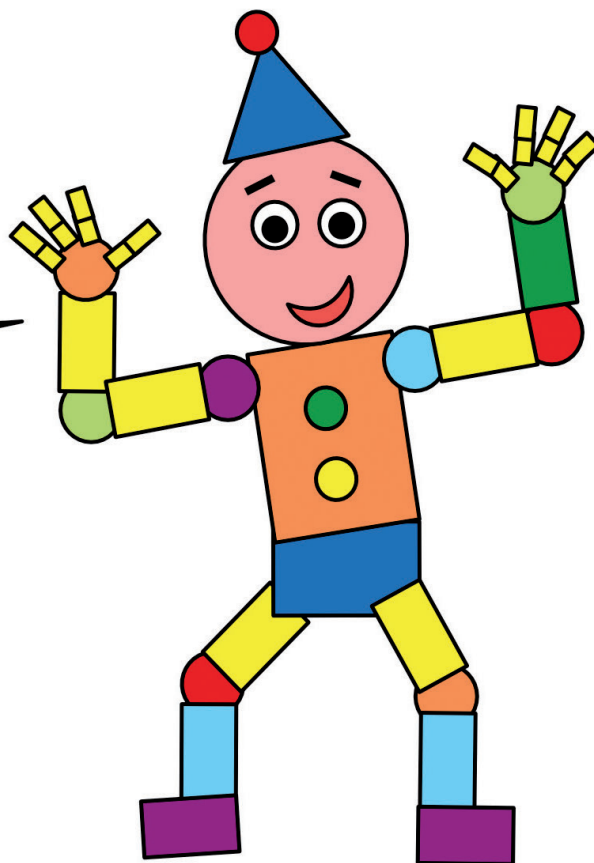
Je colle 8 gommettes sur le cercle.



Réussite

5

Je colle 6 gommettes :  
une sur chaque point.



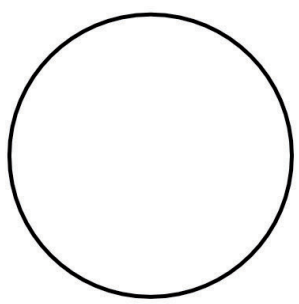
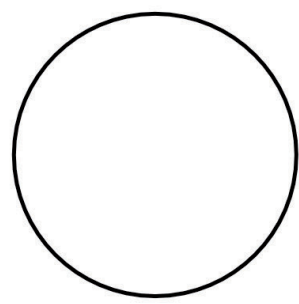
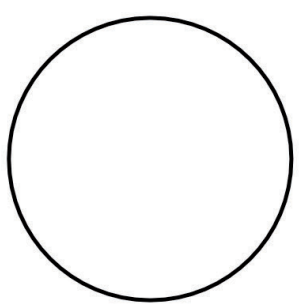
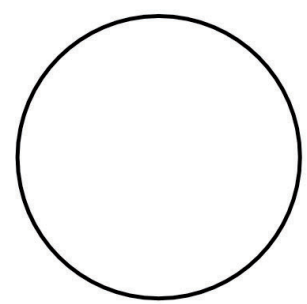
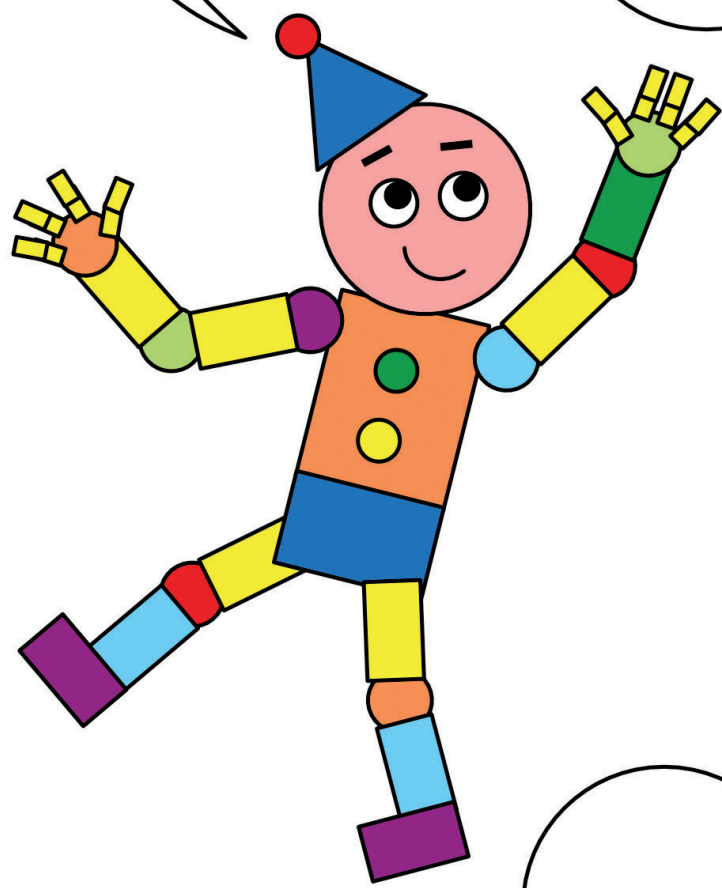
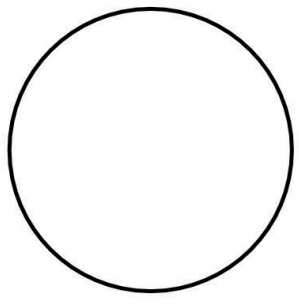
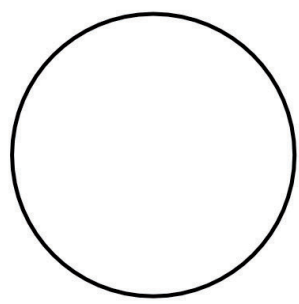
Réussite





6

Je colle 6 gommettes :  
une dans chaque cercle.

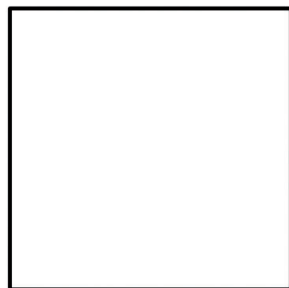
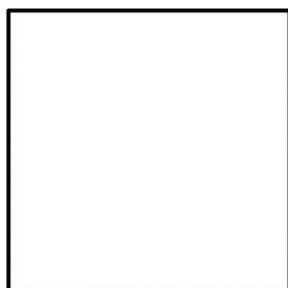
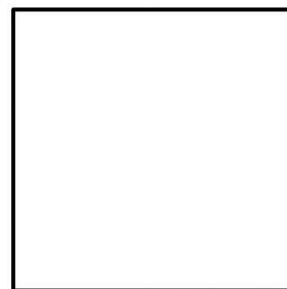
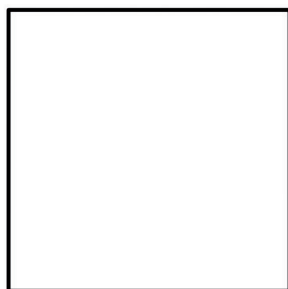
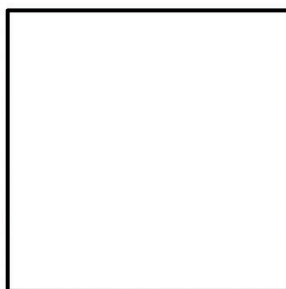
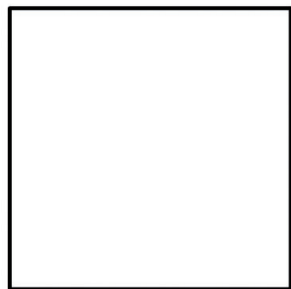
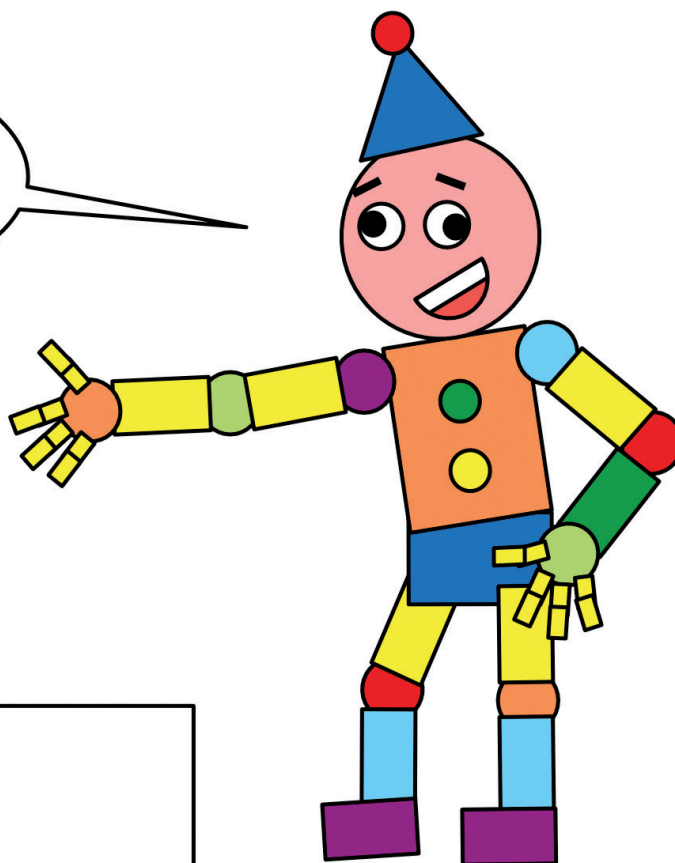


Réussite



7

Je colle 6 gommettes :  
une dans chaque carré.



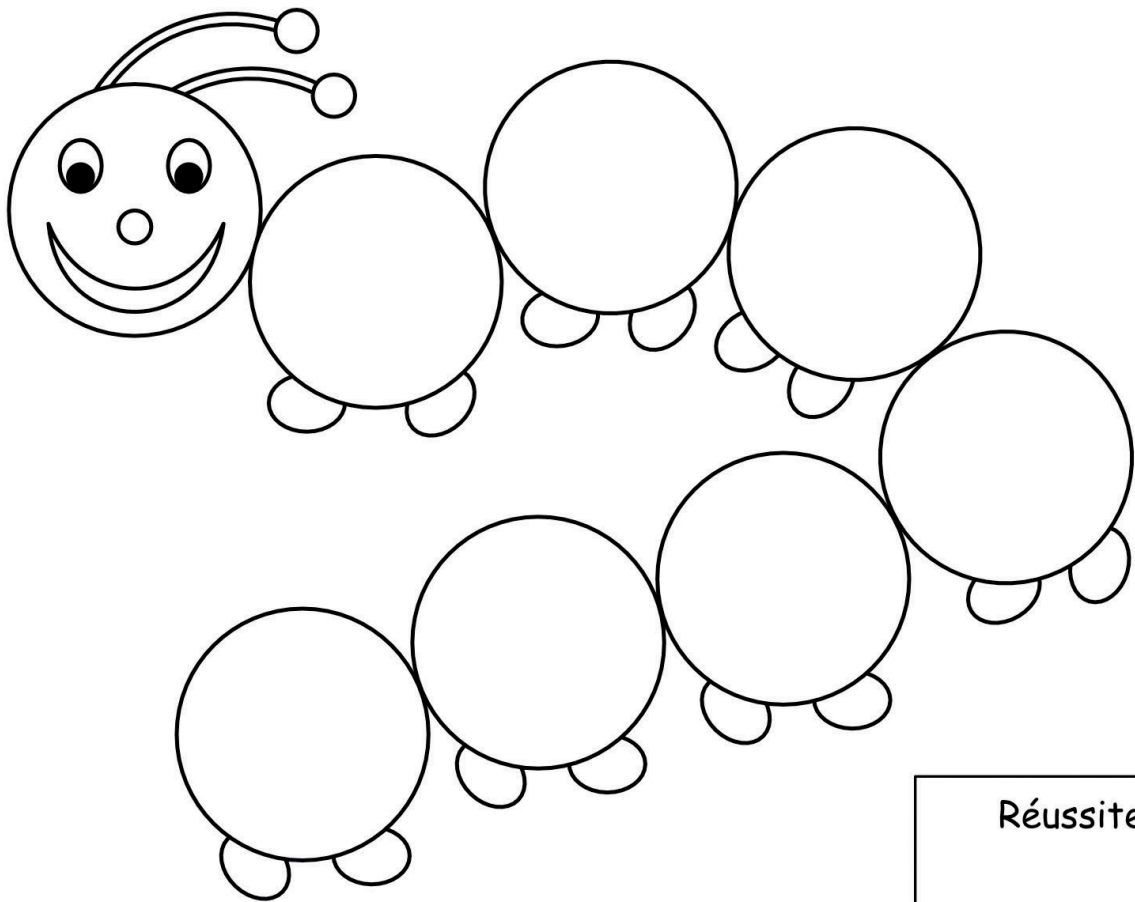
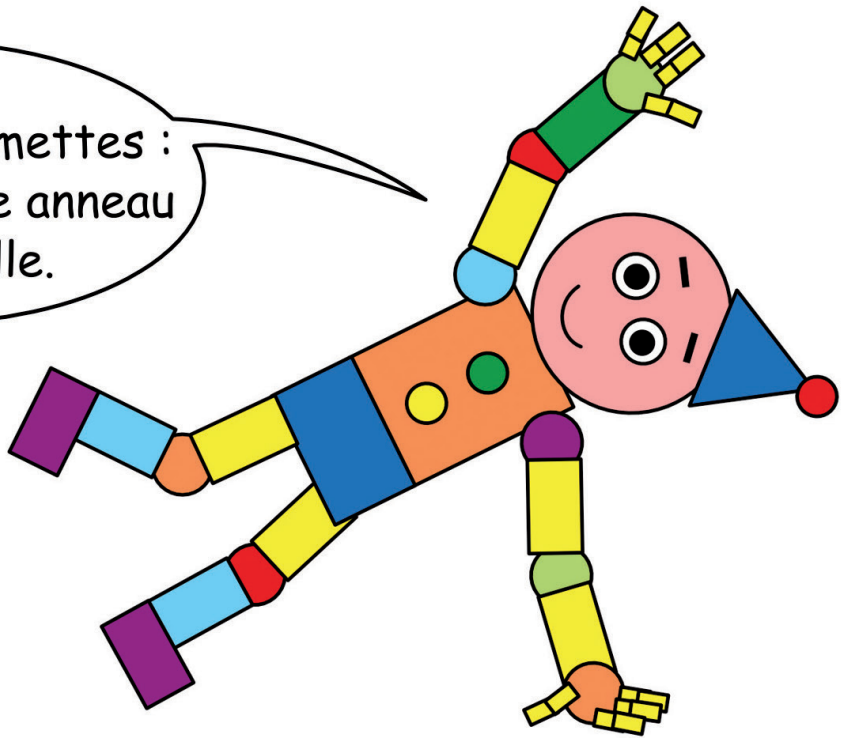
Réussite





8

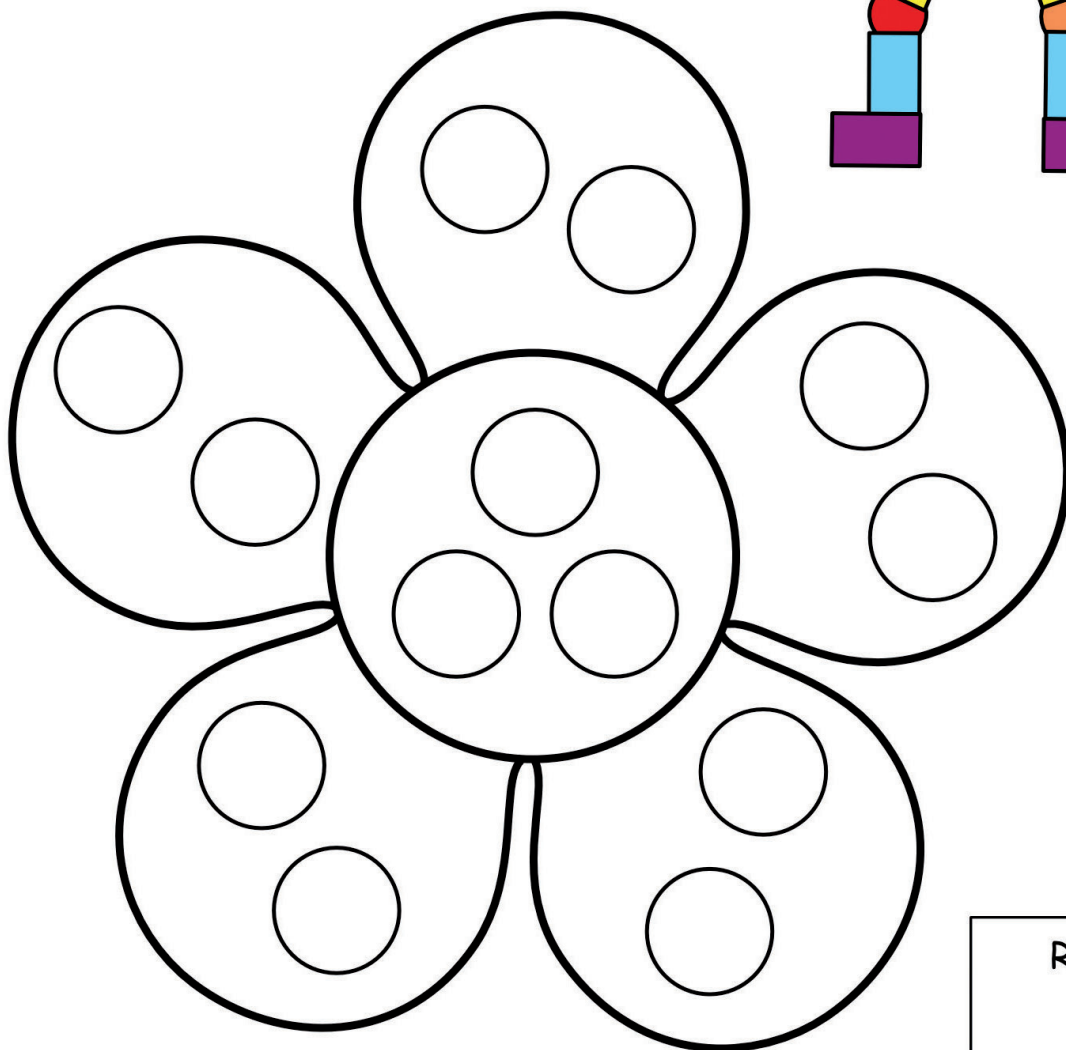
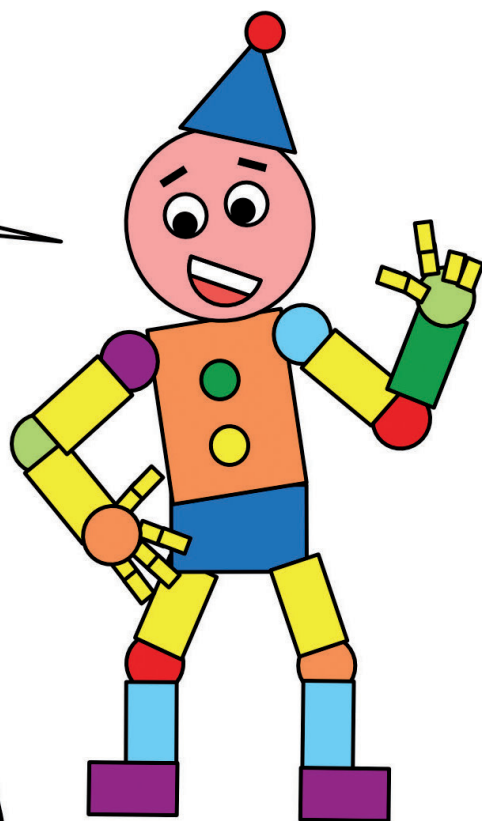
Je colle 7 gommettes :  
une dans chaque anneau  
de la chenille.



Réussite

9

Je colle 13 gommettes :  
une dans chaque petit  
cercle de la fleur.



Réussite

