

TOUTE MON ANNÉE EN TOUTE PETITE SECTION

DÈS 2 ANS

gommets
couleur
repositionnables



ALBIN MICHEL
ÉDUCATION



1

COMPTINE : JEU DE MAINS

Dire et mémoriser une comptine en l'accompagnant de mimes.

Voici une main



Montre une main

Voici l'autre main



Montre l'autre main

Elles se regardent



Paumes face à face

Bravo, bravo !



Frappe dans tes mains

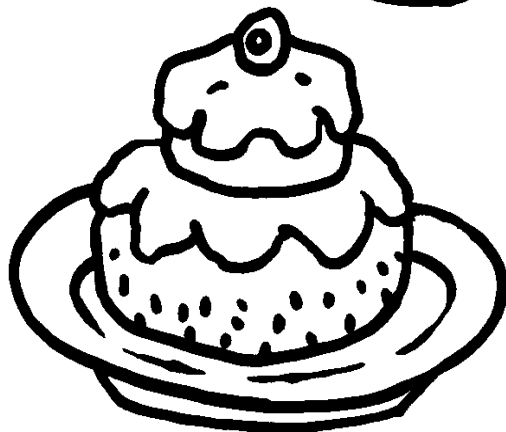
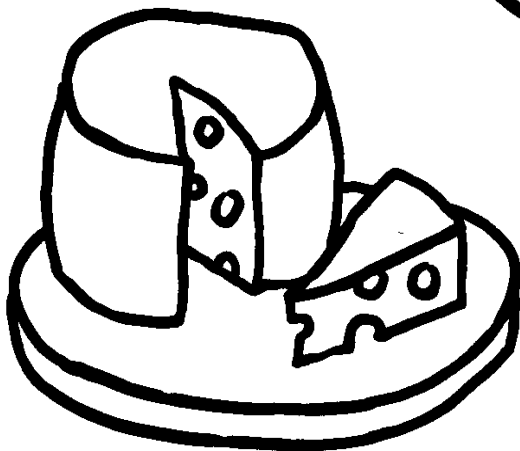
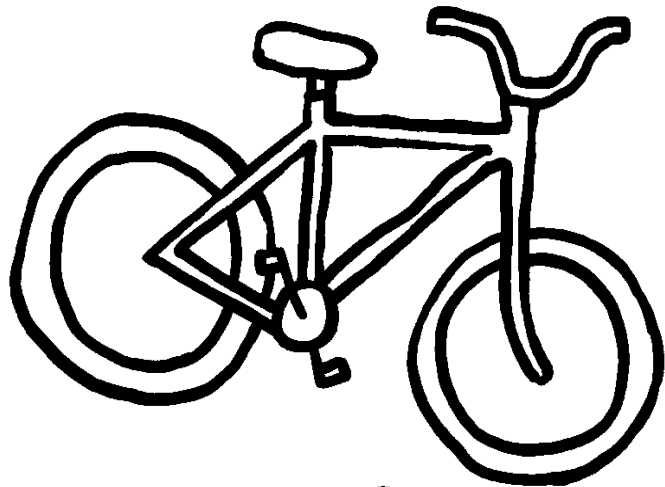
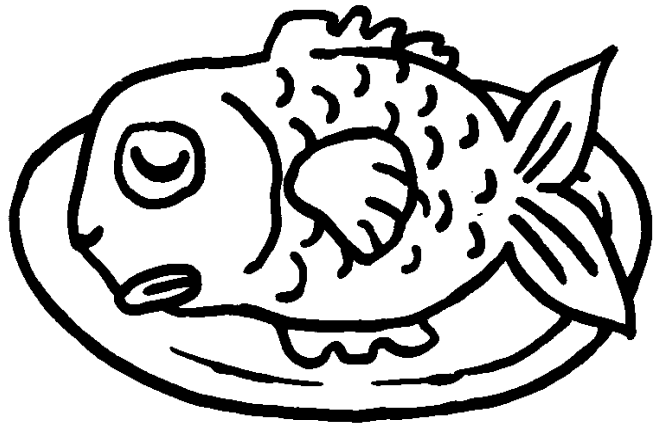
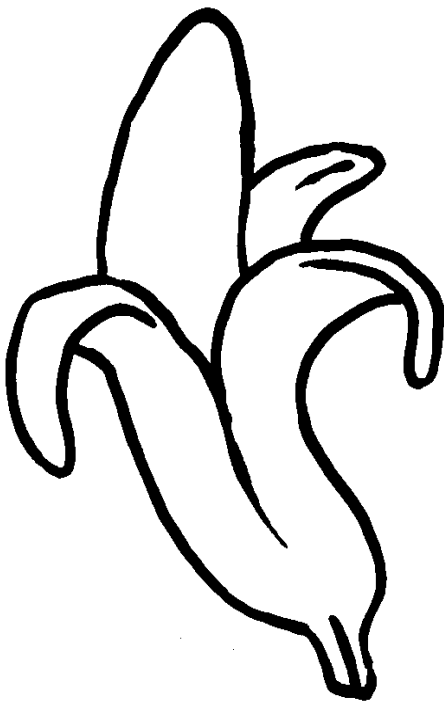


LE GOÛT

Faire la différence entre ce qui est salé et ce qui est sucré.

2

Dis ce que tu vois et place une gommette « bouche » sur ce qui est salé.





LA MAIN

Observer les différentes parties du corps.

3

Pose ta main sur la page, les doigts bien écartés.
Demande à un « grand » d'en faire le contour au crayon.

Sur cette page, c'est le « grand » qui pose sa main
et toi qui en traces le contour.



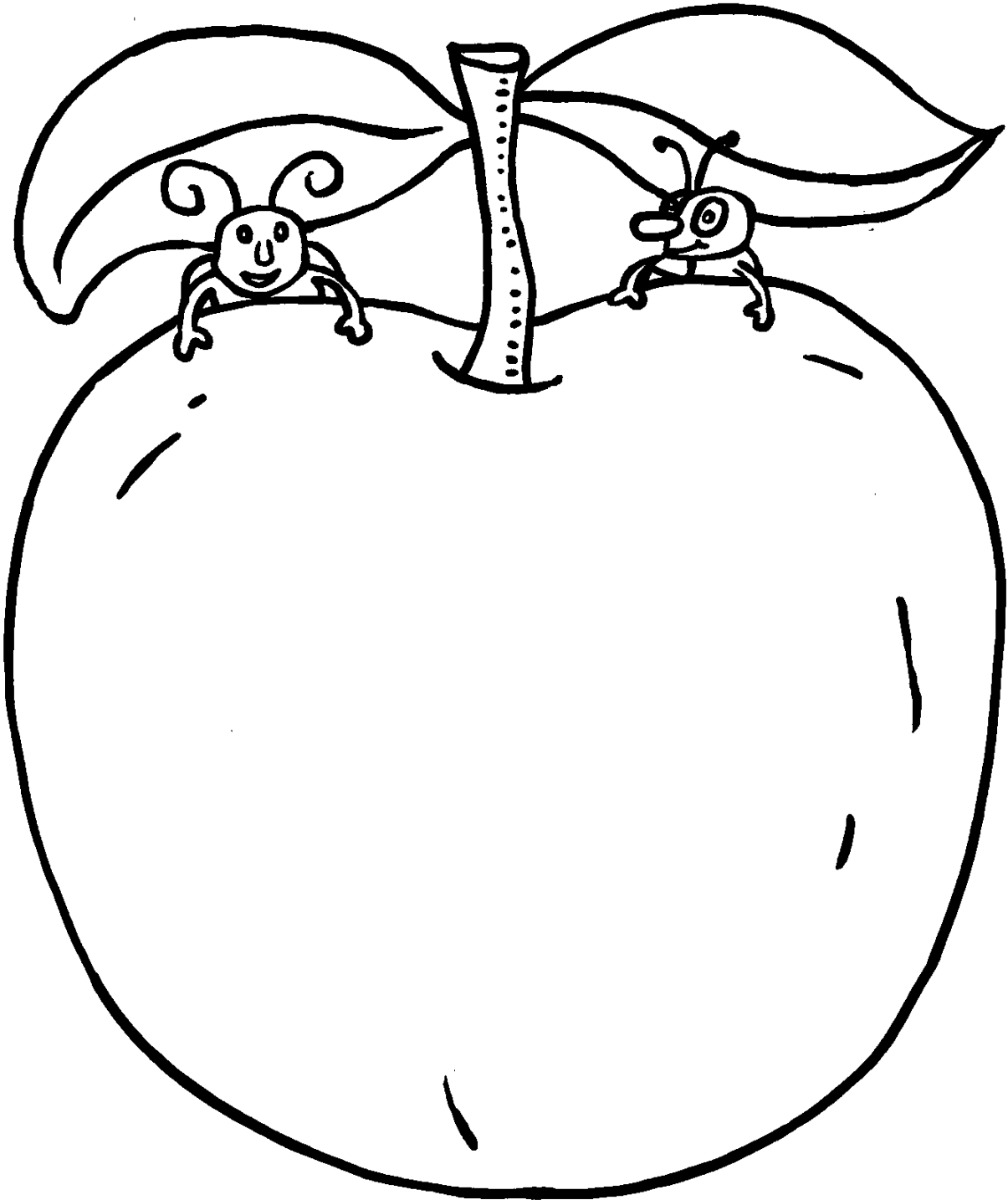


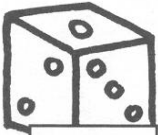
ARTS PLASTIQUES

Reconnaître et utiliser la couleur rouge.

4

Déchire en petits morceaux des papiers de couleur rouge (magazines, publicités...) et colle-les dans la pomme.



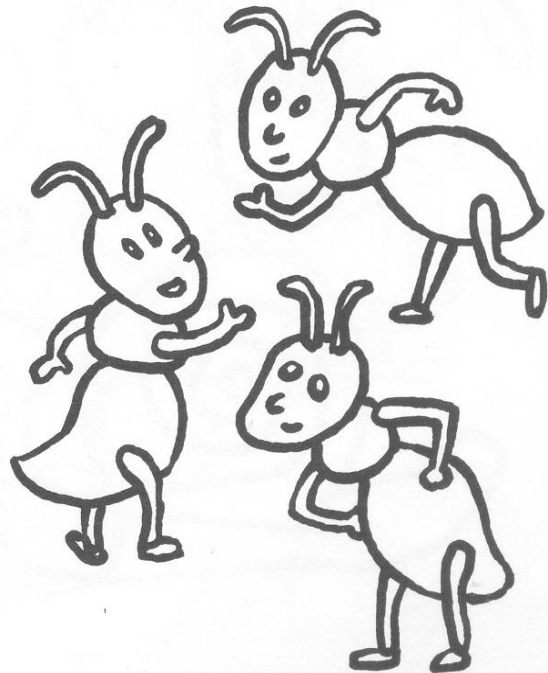


NUMÉRATION : LE 1

Commencer à reconnaître une quantité.

5

Colle une gommette « pouce levé » là où il n'y a qu'un insecte.



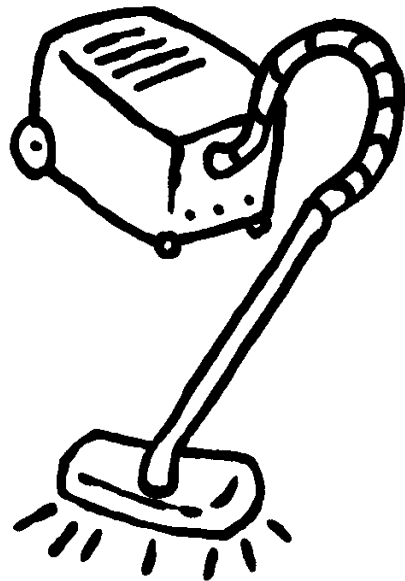
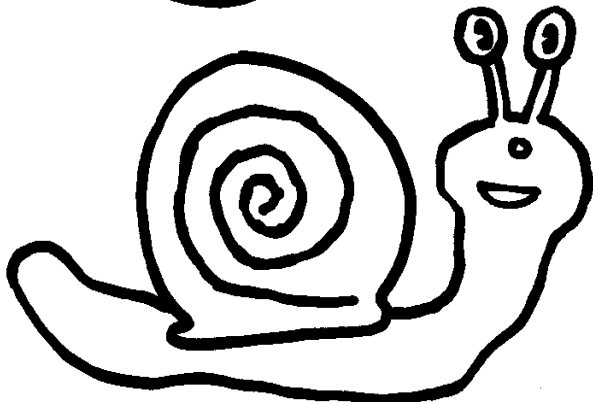
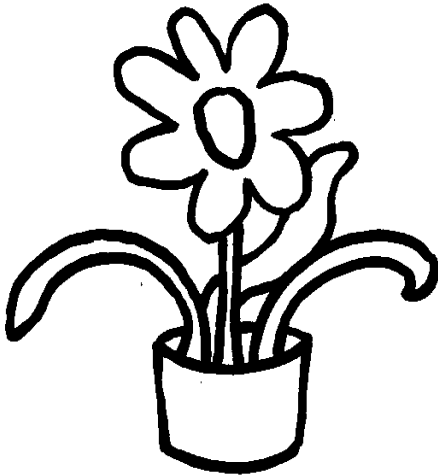
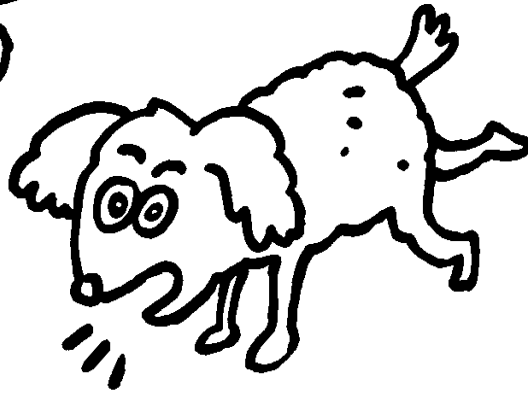
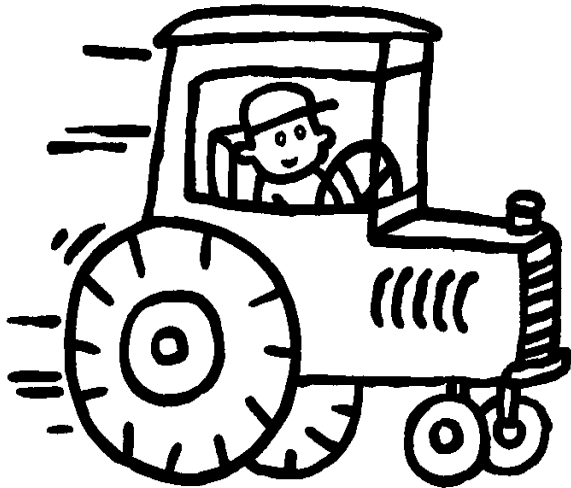


L'OUÏE

Distinguer ce qui fait du bruit de ce qui n'en fait pas.

6

Dis ce que tu vois et colle une gommette « oreille » sur ce qui fait du bruit.



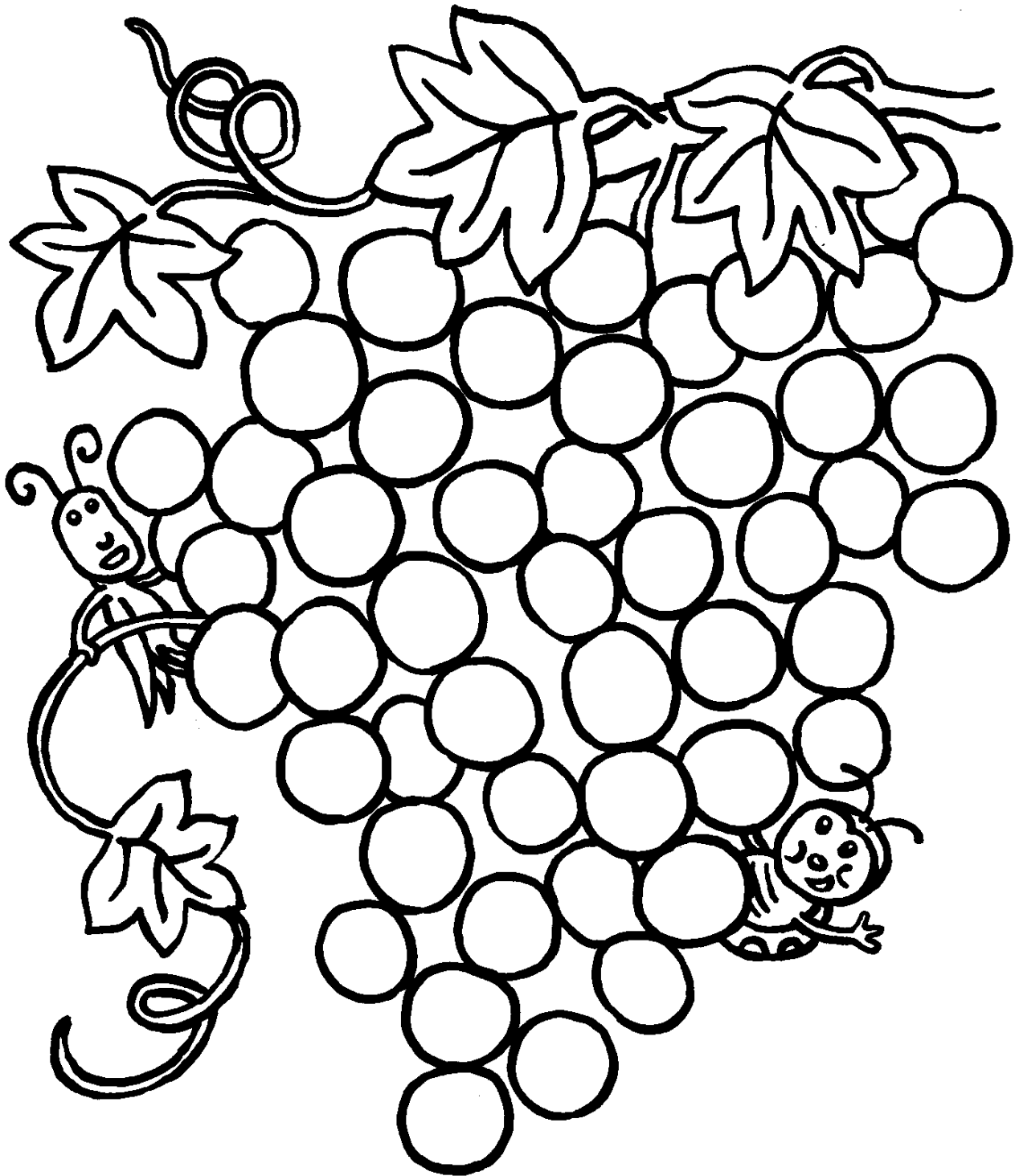


ARTS PLASTIQUES

Réaliser des empreintes avec ses doigts. Faire des gestes précis.

7

Trempe ton doigt dans la peinture à doigt et pose-le sur chaque grain de raisin.





COMPTINE : JEU DE MAINS

Dire et mémoriser une comptine en l'accompagnant de mimes.

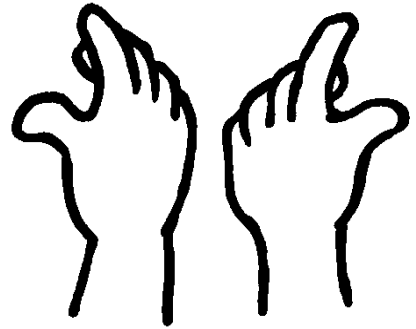
8

Tu peux réciter et mimer cette comptine de plus en plus vite.

Voici mes mains



Bonjour les marionnettes

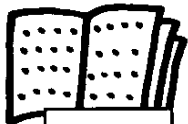


Voici mes poings



Moulin, moulinette



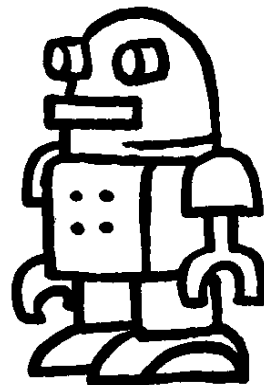
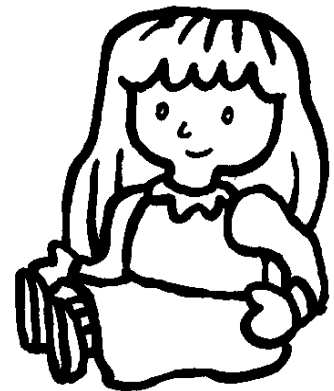
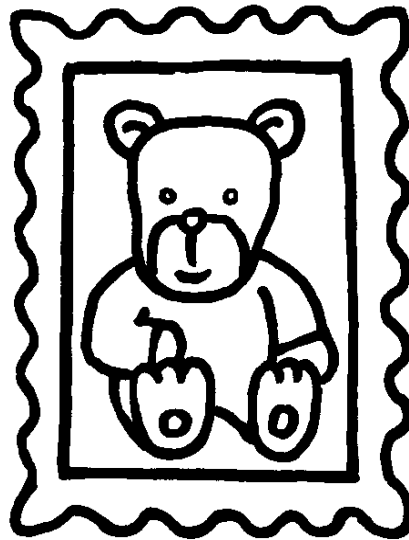
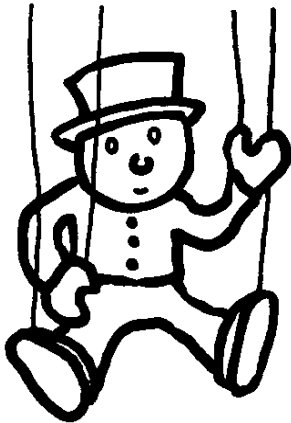
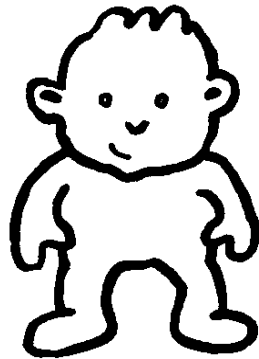


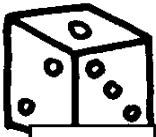
OBSERVATION

Affiner la perception visuelle. Repérer des personnages semblables.

9

Observe bien et colle une gommette rouge sous le même personnage que le modèle encadré.





CLASSIFICATION

Identifier les éléments d'une même famille

10

Colle une gomme rouge sur les animaux.



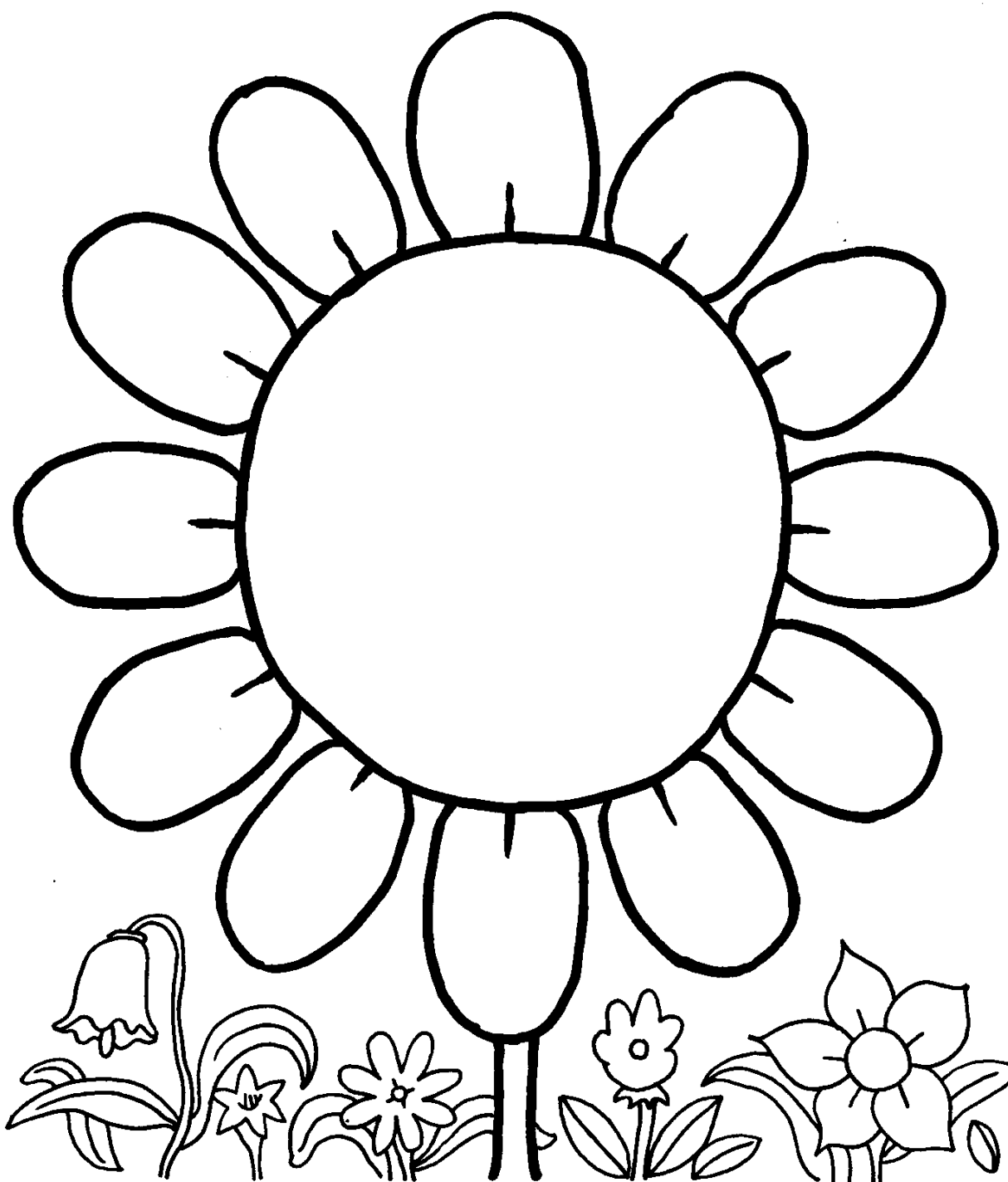


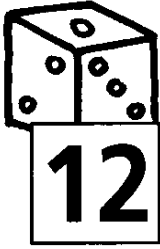
ARTS PLASTIQUES

Reconnaître et utiliser la couleur jaune

11

Déchire en petits morceaux des papiers de couleur jaune (magazines, publicités...) et colle-les dans la fleur.



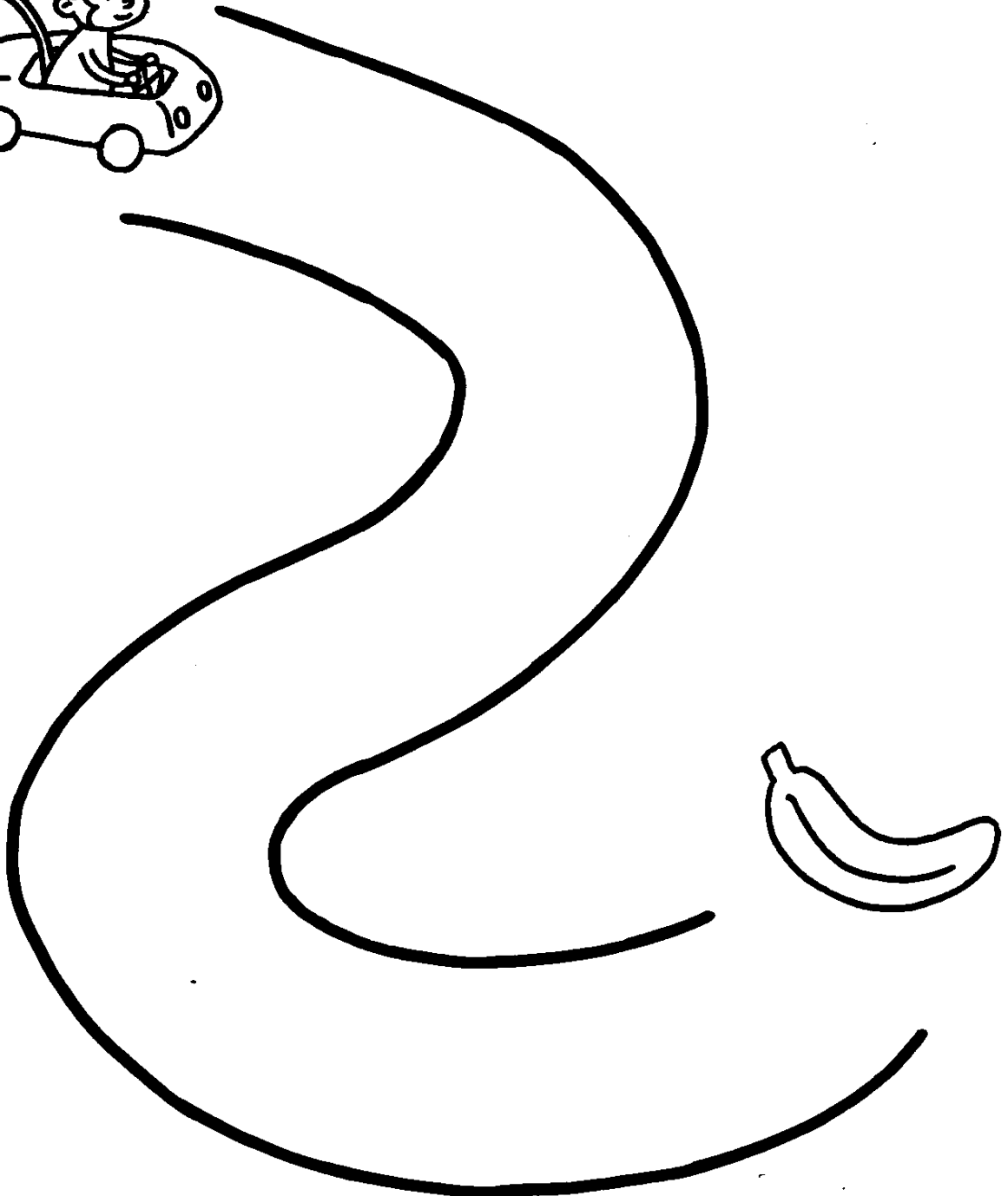


REPÉRAGE DANS L'ESPACE

Repérer un parcours et suivre un trajet.

12

Aide Pirouette à aller chercher sa banane. Fais d'abord le chemin avec ton doigt puis colle des gommettes jaunes sur le trajet.



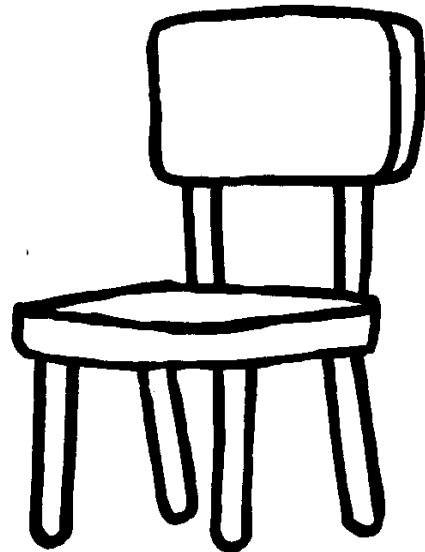
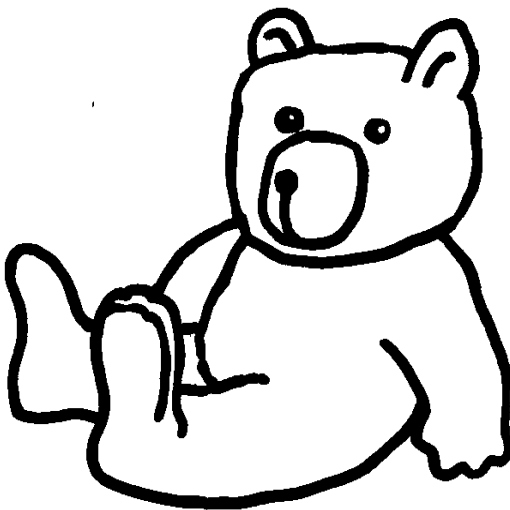
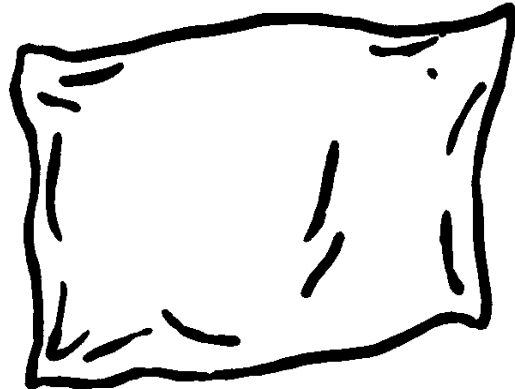
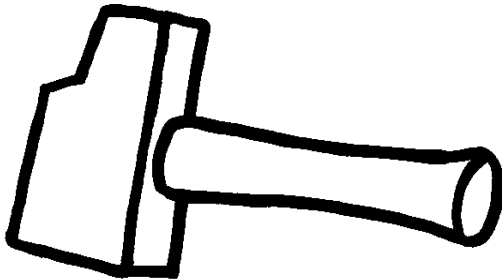
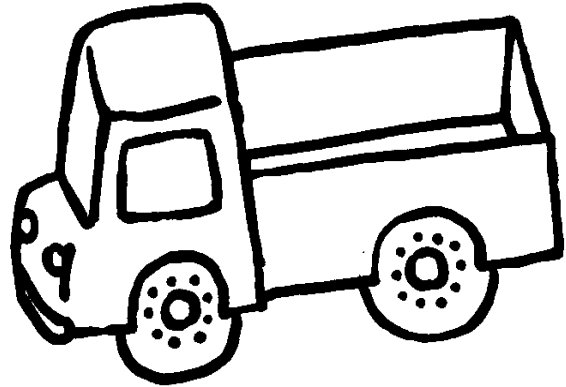
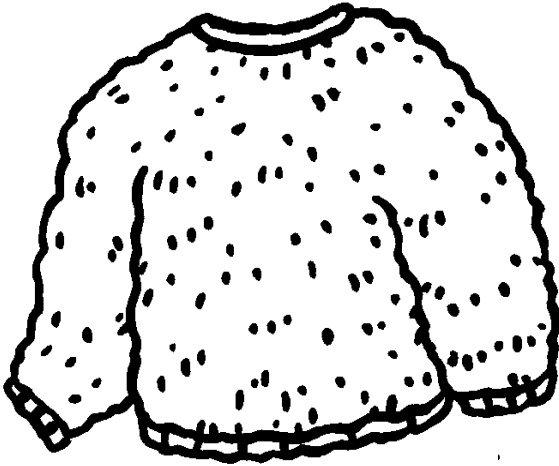


LE TOUCHER

Faire la différence entre ce qui est dur et ce qui est mou.

13

Dis ce que tu vois et place une gommette « main » sur ce qui est mou.





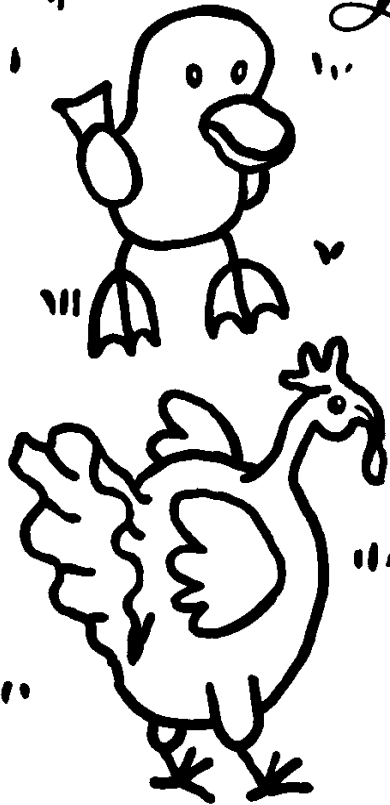
CONTE

Apprendre à écouter et mémoriser. Imaginer, ressentir des émotions.



14

La Petite Poule rouge



La Petite Poule rouge grattait dans la cour,
quand elle trouva un grain de blé !

- Qui va semer ce blé ? dit-elle.
- Pas moi, dit le dindon.
- Ni moi, dit le canard.
- Ce sera donc moi, dit la Petite Poule rouge,
et elle sema le grain de blé.

Quand le blé fut mûr, elle dit :

- Qui va porter ce grain au moulin ?
- Pas moi, dit le dindon.
- Ni moi, dit le canard.
- Alors, je le porterai, dit la Petite Poule rouge ;
et elle porta le grain au moulin.

Quand le blé fut moulu, elle dit :

- Qui va faire du pain avec cette farine ?
- Pas moi, dit le dindon.
- Ni moi, dit le canard.
- Je le ferai, alors, dit la Petite Poule rouge ;
et elle fit du pain avec la farine.

Quand le pain fut cuit, elle dit :

- Qui va manger ce pain ?
- Moi ! cria le dindon.
- Moi ! cria le canard.
- Non, pas vous ! dit la Petite Poule rouge.
Moi et mes poussins, nous le mangerons.
Cot ! cot ! Venez, mes chéris !





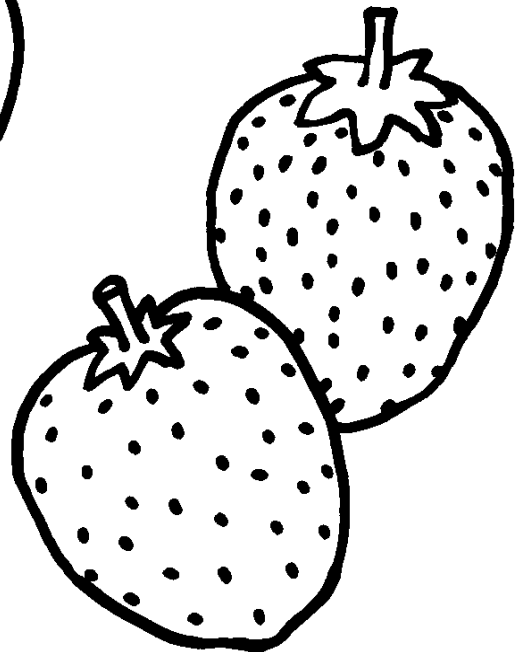
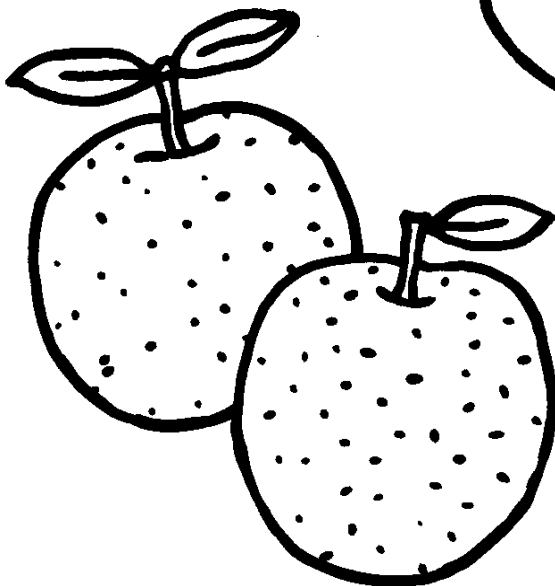
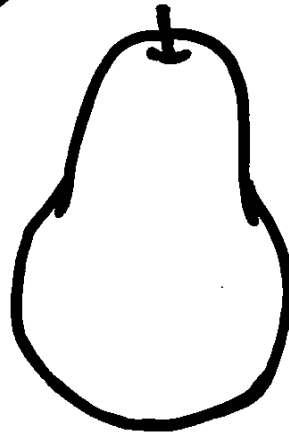
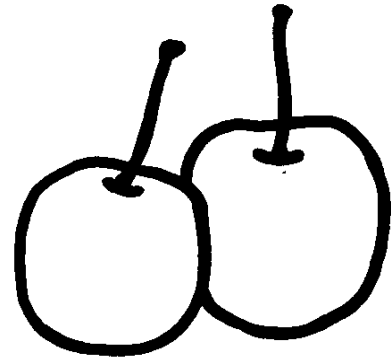
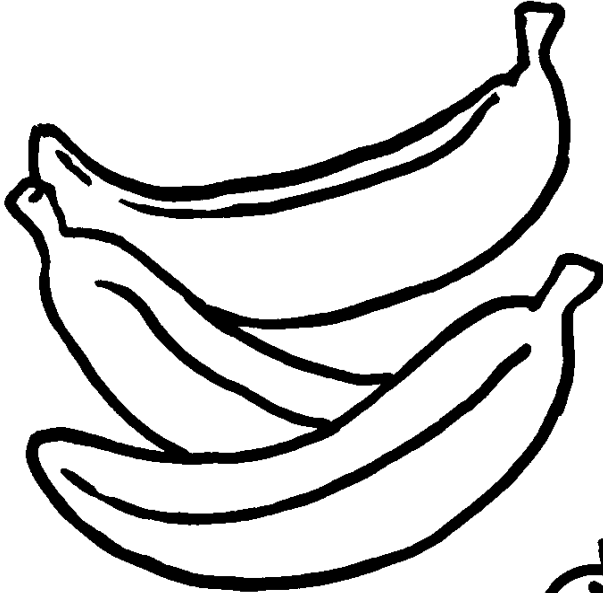


NUMÉRATION : LE 2

Commencer à reconnaître une quantité.

15

Colle une gommette « pouce et index levé » là où il y a deux fruits.



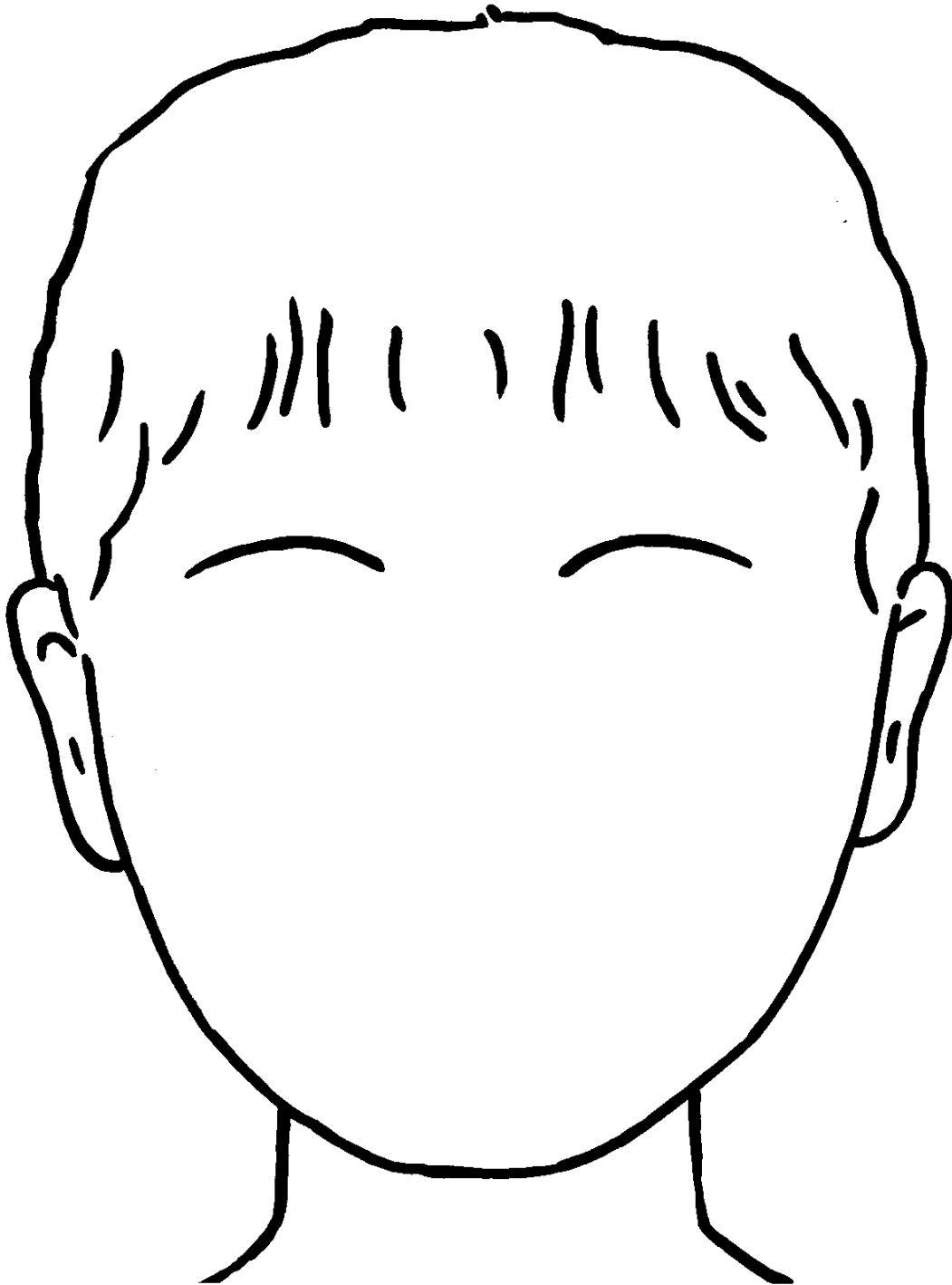


LA TÊTE

Observer les différentes parties du visage.

16

Colle les gommettes « yeux », « nez », « bouche »,
pour compléter ce visage.



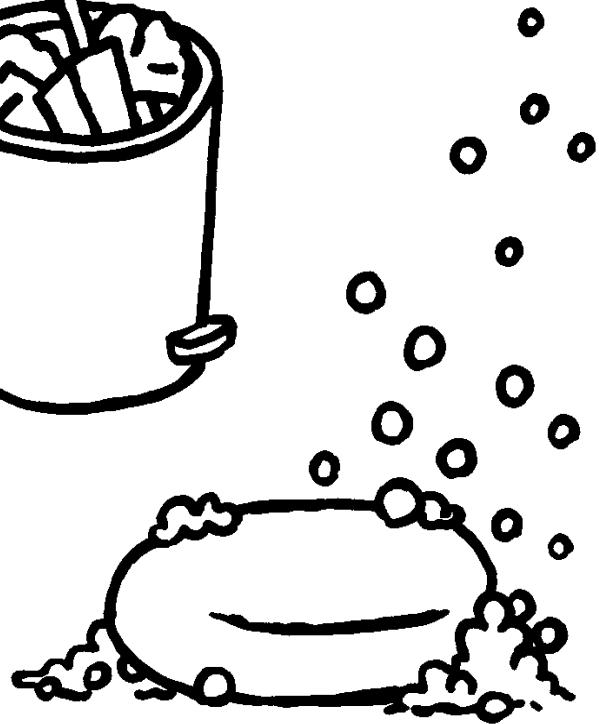
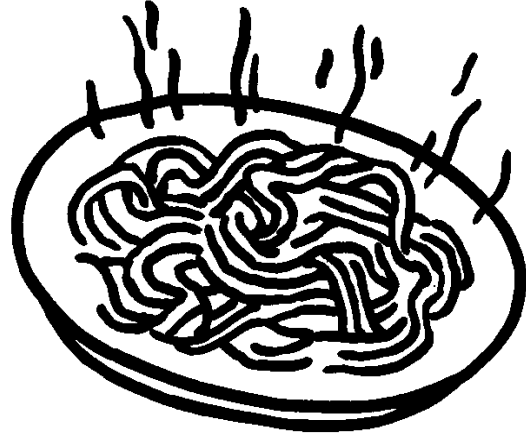
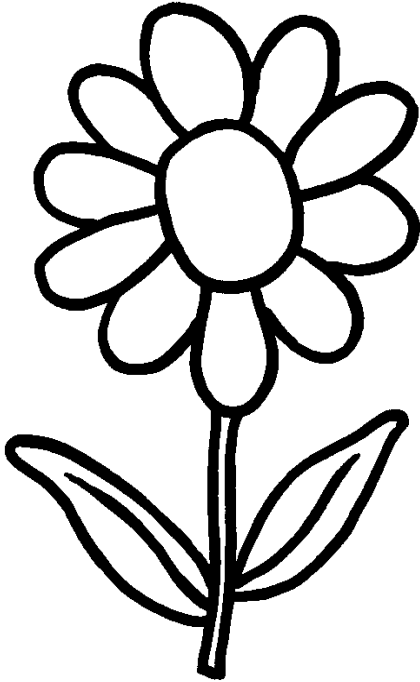


L'ODORAT

Affiner l'odorat. Faire la différence entre ce qui sent bon et ce qui sent mauvais.

17

Dis ce que tu vois et colle une gommette « nez » sur ce qui sent bon.



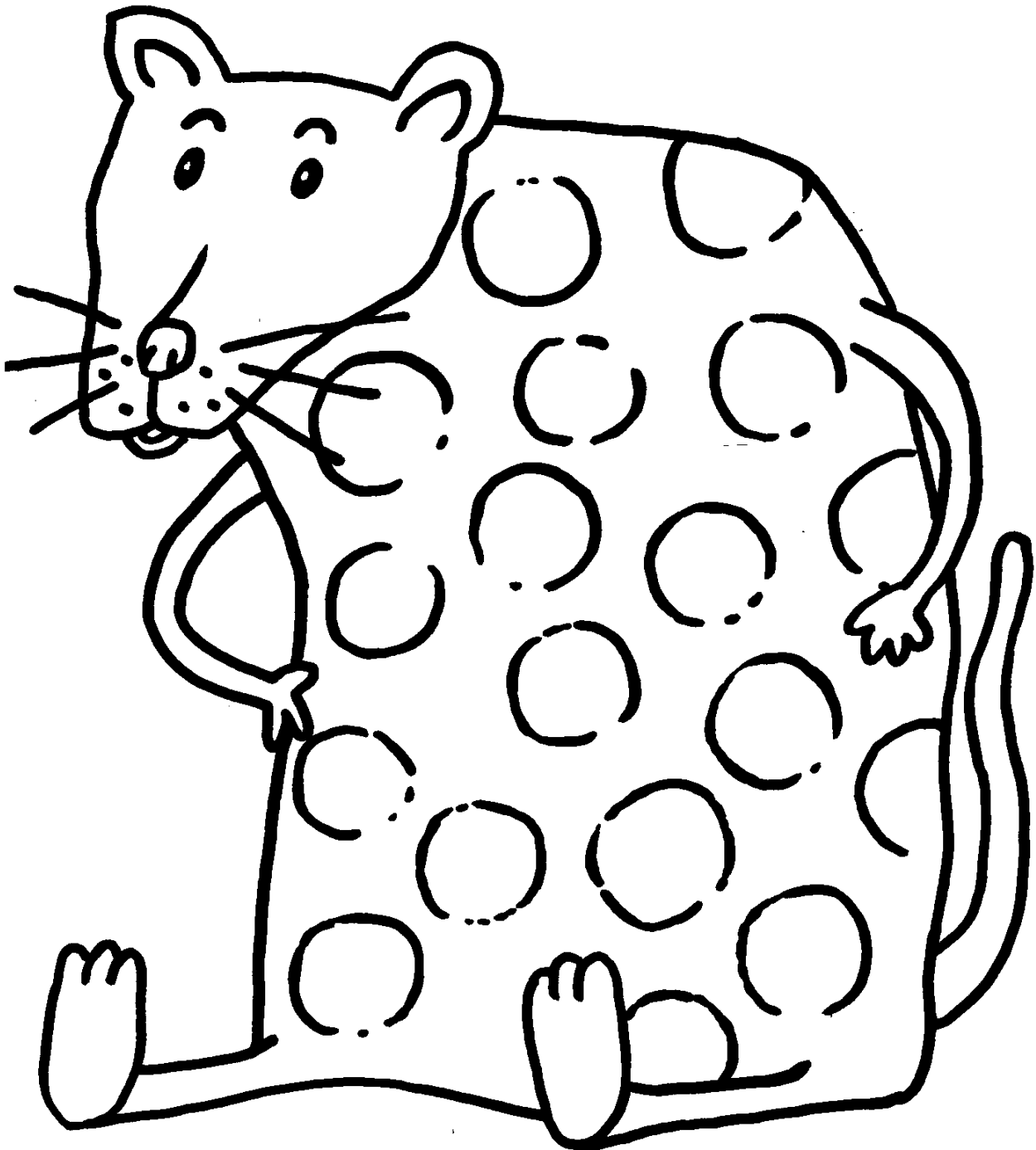


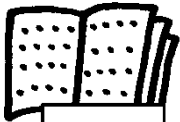
ARTS PLASTIQUES

Réaliser des empreintes avec un bouchon. Faire des gestes précis.

18

Trempe le bouchon de liège dans la peinture et pose-le sur chacune des taches de ce léopard.



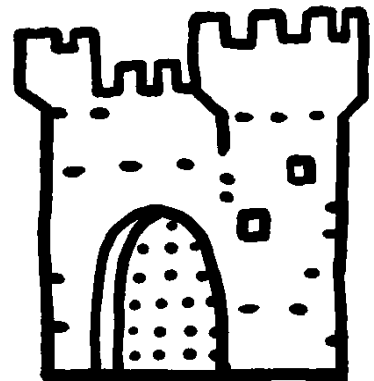
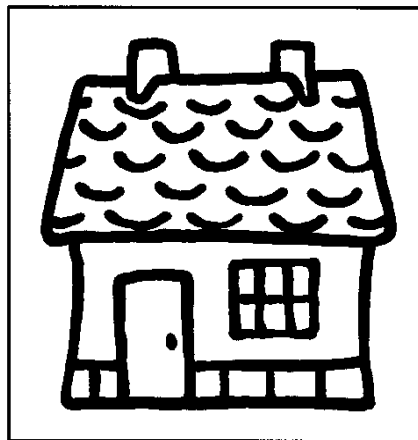
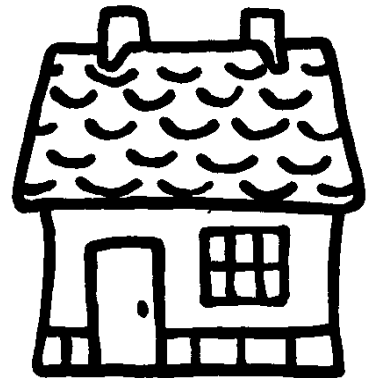


OBSERVATION

Affiner la perception visuelle. Reconnaître deux éléments identiques.

19

Retrouve le même dessin que le modèle encadré et colorie-le.



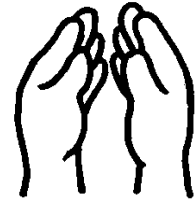


20

COMPTINE : JEU DE MAINS

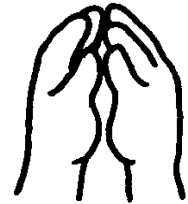
Mémoriser et dire une comptine en l'accompagnant de mimes

Mes mains se regardent



Paumes face à face

Mes mains s'embrassent



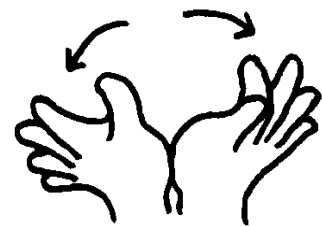
Paumes collées

Comme un poisson elles nagent



Bouge tes 2 poignets

Comme un oiseau elles volent



Ouvre tes 2 mains.
Poignets collés, bouge tes doigts



LE PIED

Reconnaître les différentes parties du corps.

21

Pose ton pied nu sur la page et demande
à un « grand » d'en faire le contour au crayon.

Sur cette page, c'est le « grand » qui pose son pied
et toi qui en traces le contour.





COLORIAGE

Repérer une forme dessinée et y mettre de la couleur. S'entraîner à tenir un crayon.

22

Colorie ce cerf-volant au feutre ou au crayon de couleur.

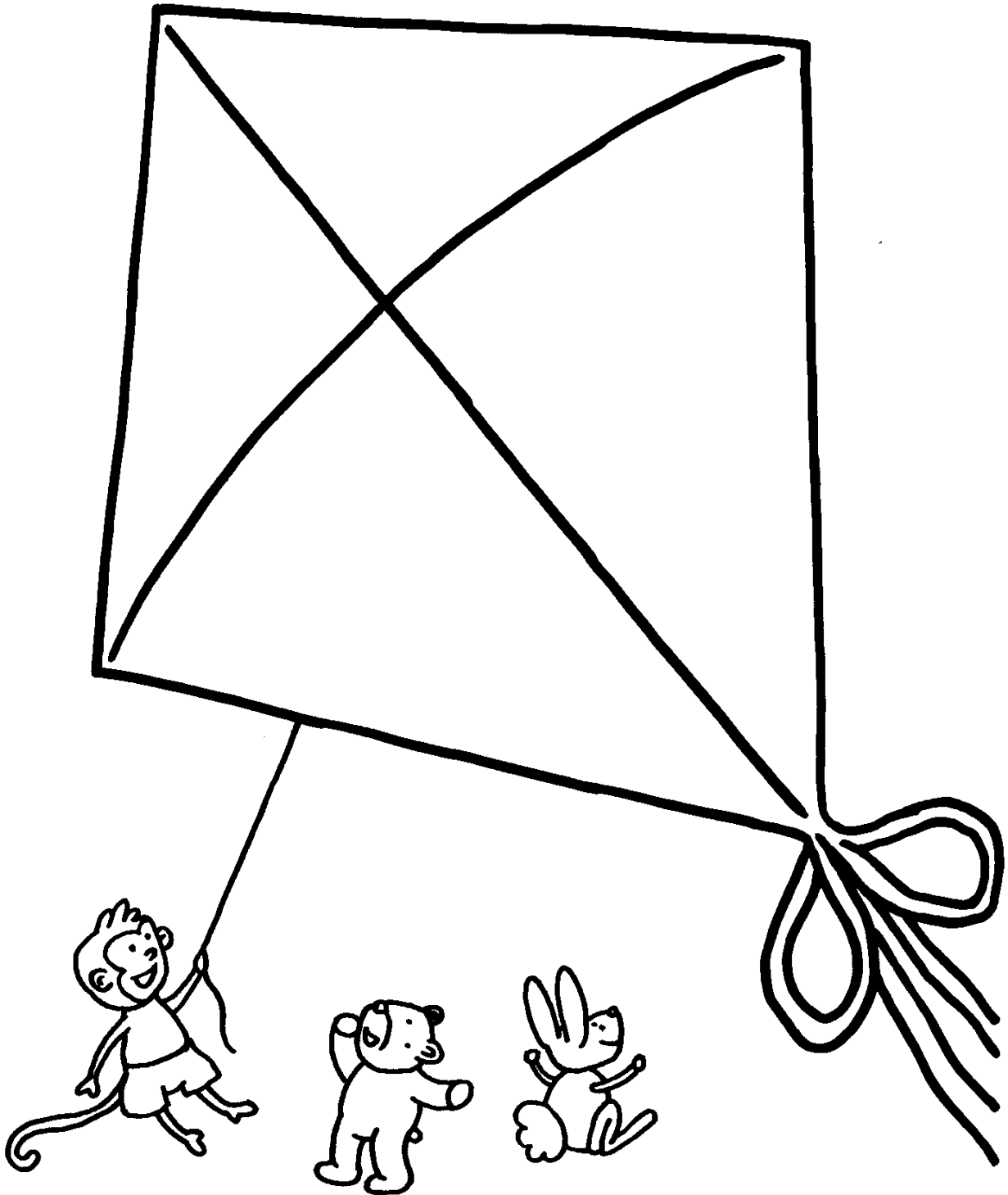




SCHÉMA CORPOREL

Apprendre à s'habiller.

23

Habille cette petite fille en utilisant les gommettes :
casquette, short, tee-shirt, lunettes, sandalettes.

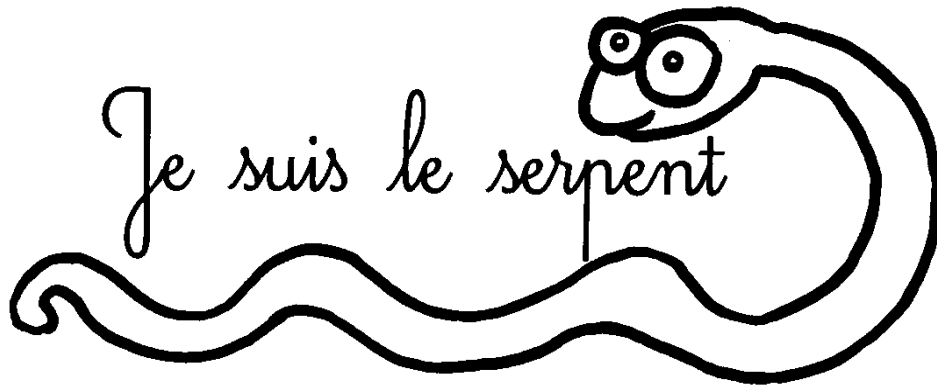




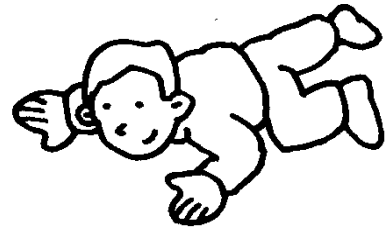
24

COMPTINE : LE SERPENT

Mémoriser une comptine en la mimant pour s'identifier à un animal.

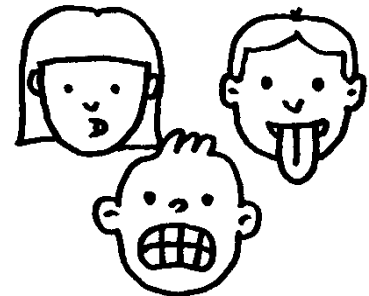


Je rampe



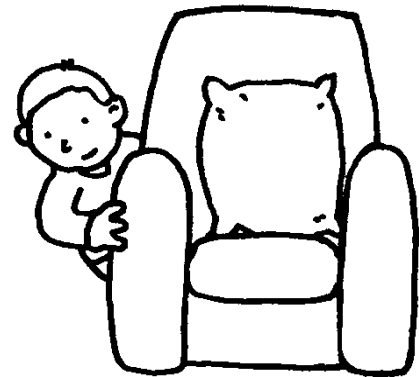
Avance, allongé sur le ventre,
en t'aidant des avant-bras.

Je siffle sssss
Je suis très méchant,



Siffle, montre tes dents, tire la langue
et fais les gros yeux.

Attention, les gens !
Cachez-vous !



Tu fais peur, tout le monde va se cacher.

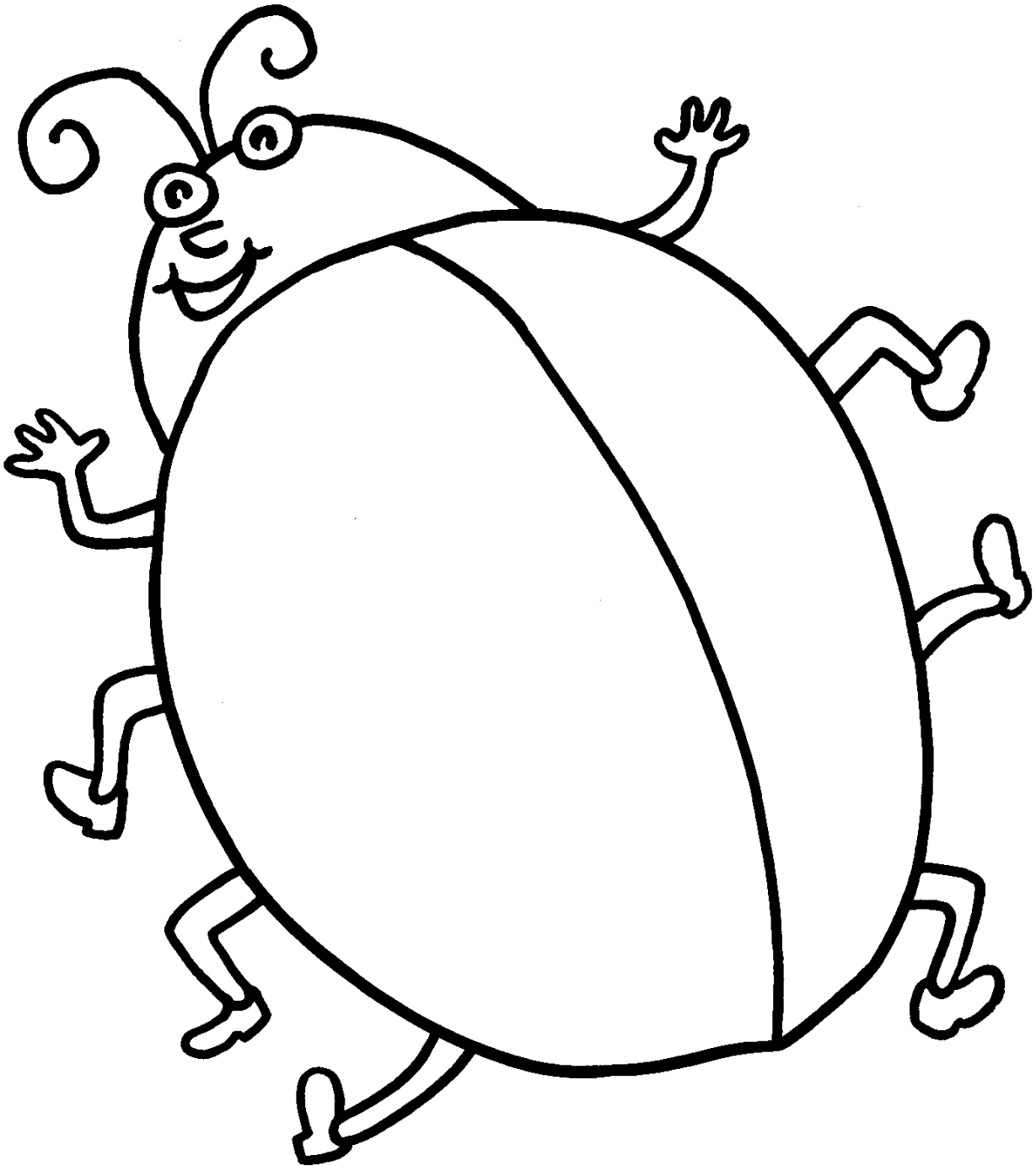


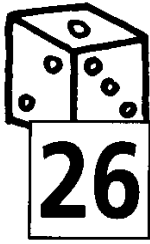
GRAPHISME

Repérer une forme dessinée et la remplir avec des points.

25

Fais des petits points en tapant doucement avec la pointe de ton feutre sur le dos de la coccinelle.



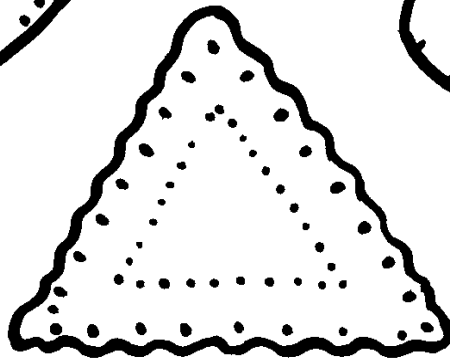
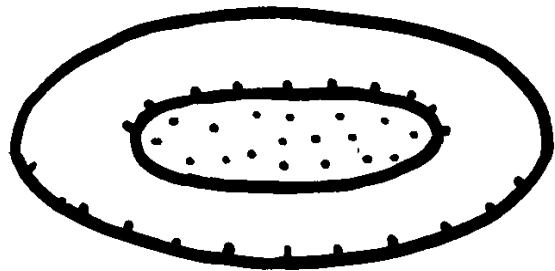
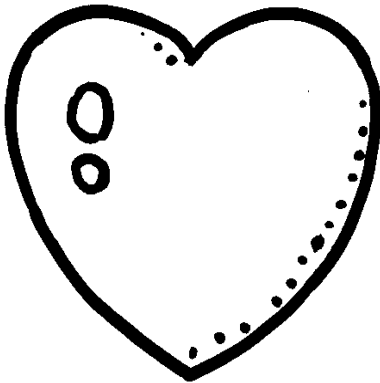
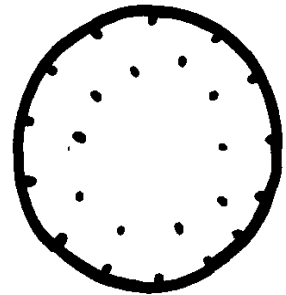
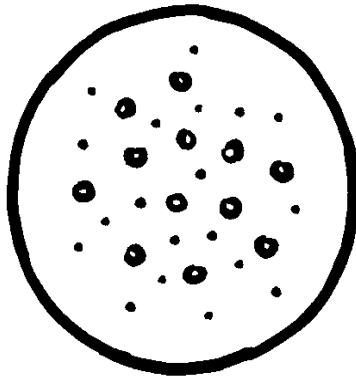
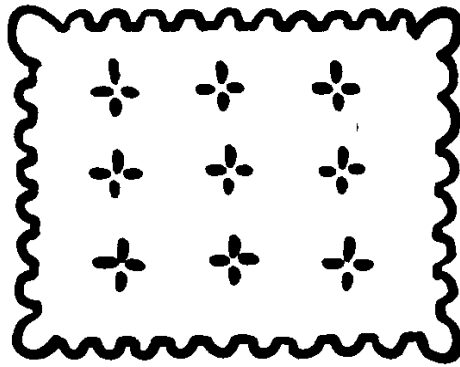
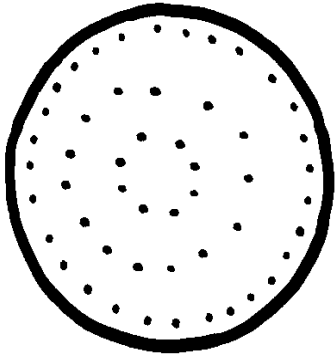


GÉOMÉTRIE

Reconnaître le rond.

26

Place une gommelette jaune sur tous les gâteaux ronds.





ARTS PLASTIQUES

Réaliser des empreintes avec des cotons-tiges. Faire des gestes précis.

27

Trempe un coton-tige dans la peinture et continue à dessiner l'herbe tout autour de l'escargot.





OBSERVATION

Affiner la perception visuelle. Repérer les différences entre deux dessins.

28

Complète le dessin de Pirouette avec les gommettes.





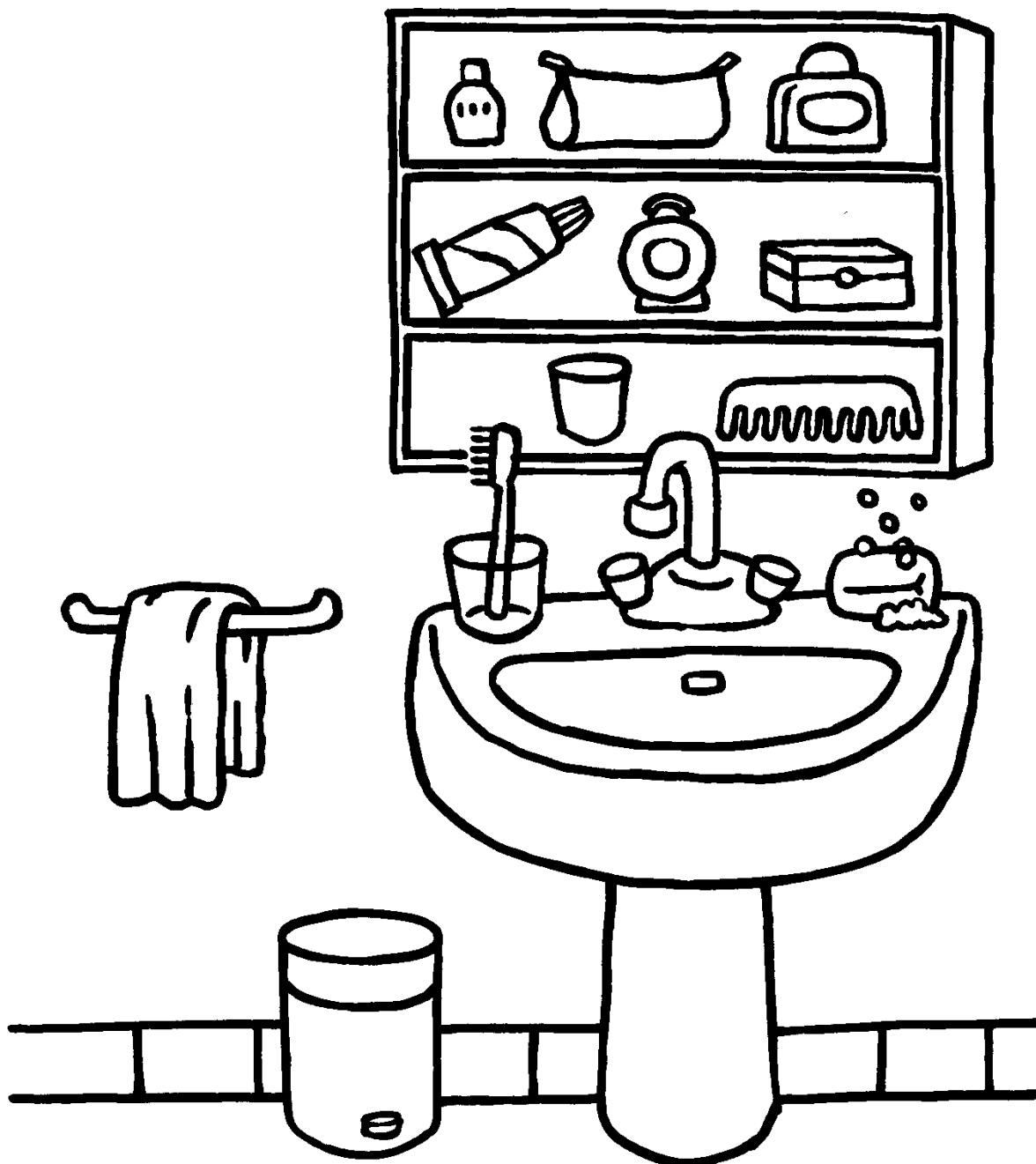


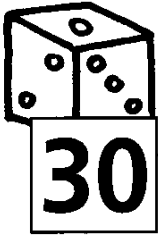
29

LA VUE : LECTURE D'IMAGE

Reconnaître et nommer les objets du quotidien.

Dis le nom des objets de toilette, et colle à côté ceux que tu trouveras dans la planche de gommettes.





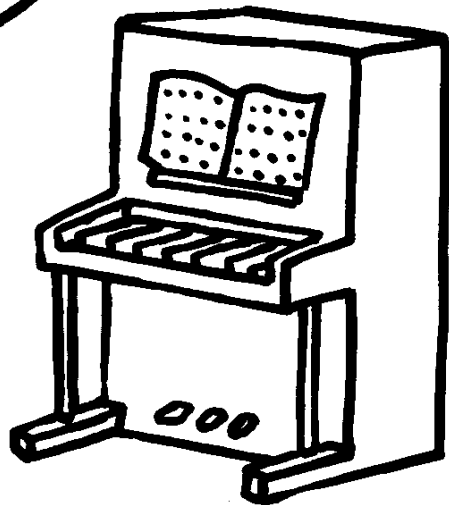
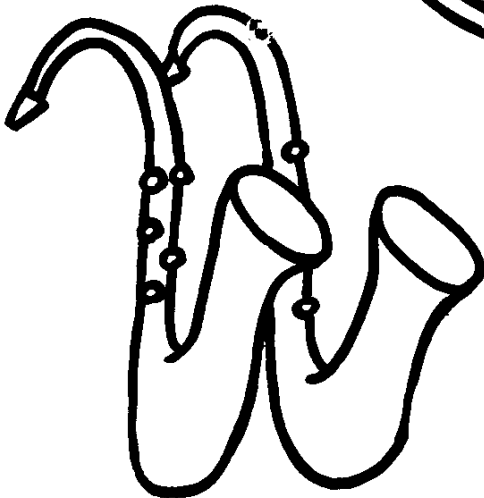
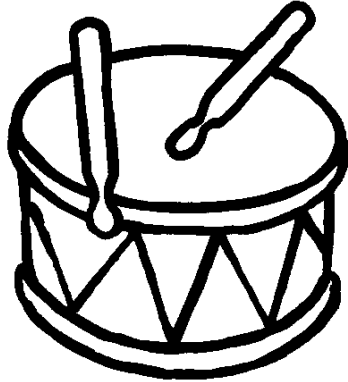
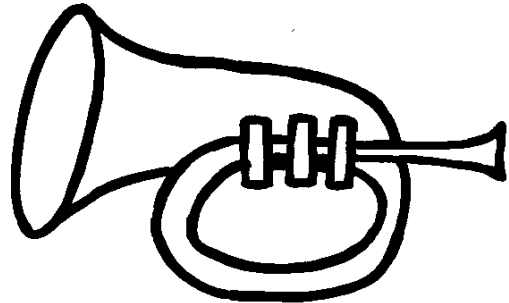
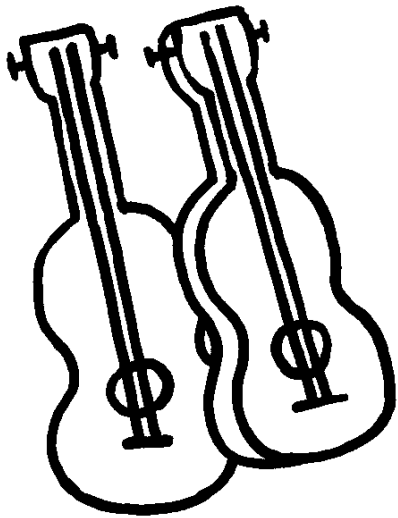
NUMÉRATION 1 ET 2

Apprendre à compter 1 et 2.

30

Colle une gommette « pouce levé » là où il n'y a qu'un seul instrument de musique.

Colle une gommette « pouce et index levés » là où il y a deux instruments de musique.





31

COMPTINE : JEU DE DOIGTS

Mémoriser et dire une comptine en la mimant.

Mon doigt sait parler



l'index levé

Il dit :
Viens par ici,



*l'index recroquevillé,
fais-le bouger*

Non, non, non



*balance-le de gauche
à droite*

Par là-bas



*tends ton bras
en pointant l'index*

Attention ! gare à toi !



*bouge ton index
d'avant en arrière*

Chut !



l'index sur la bouche

Je ne suis plus là !



ferme ton poing

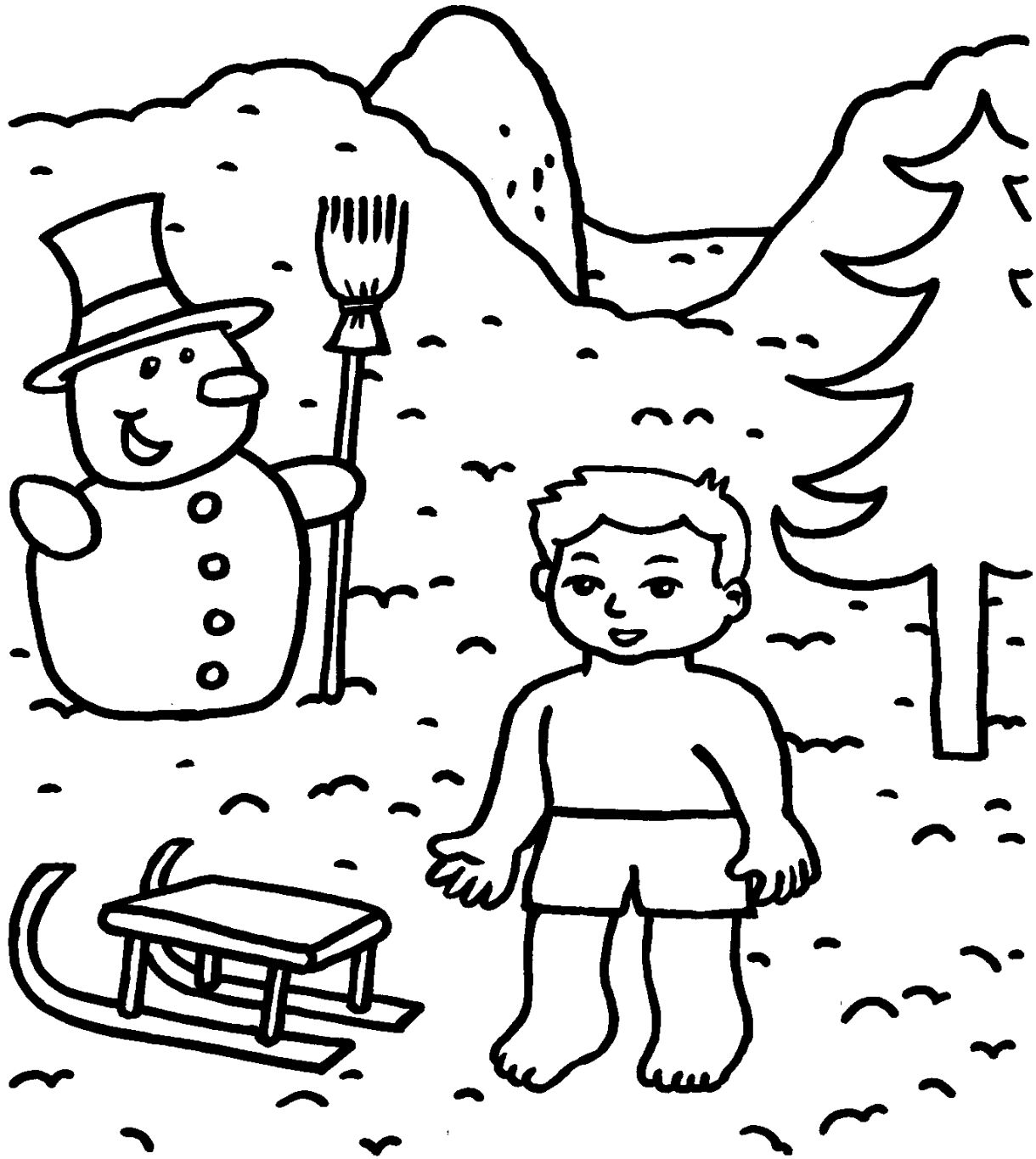


SCHÉMA CORPOREL

Apprendre à s'habiller.

32

Habille ce petit garçon en utilisant les gommettes : bonnet, anorak, pantalon, moufles, bottes.



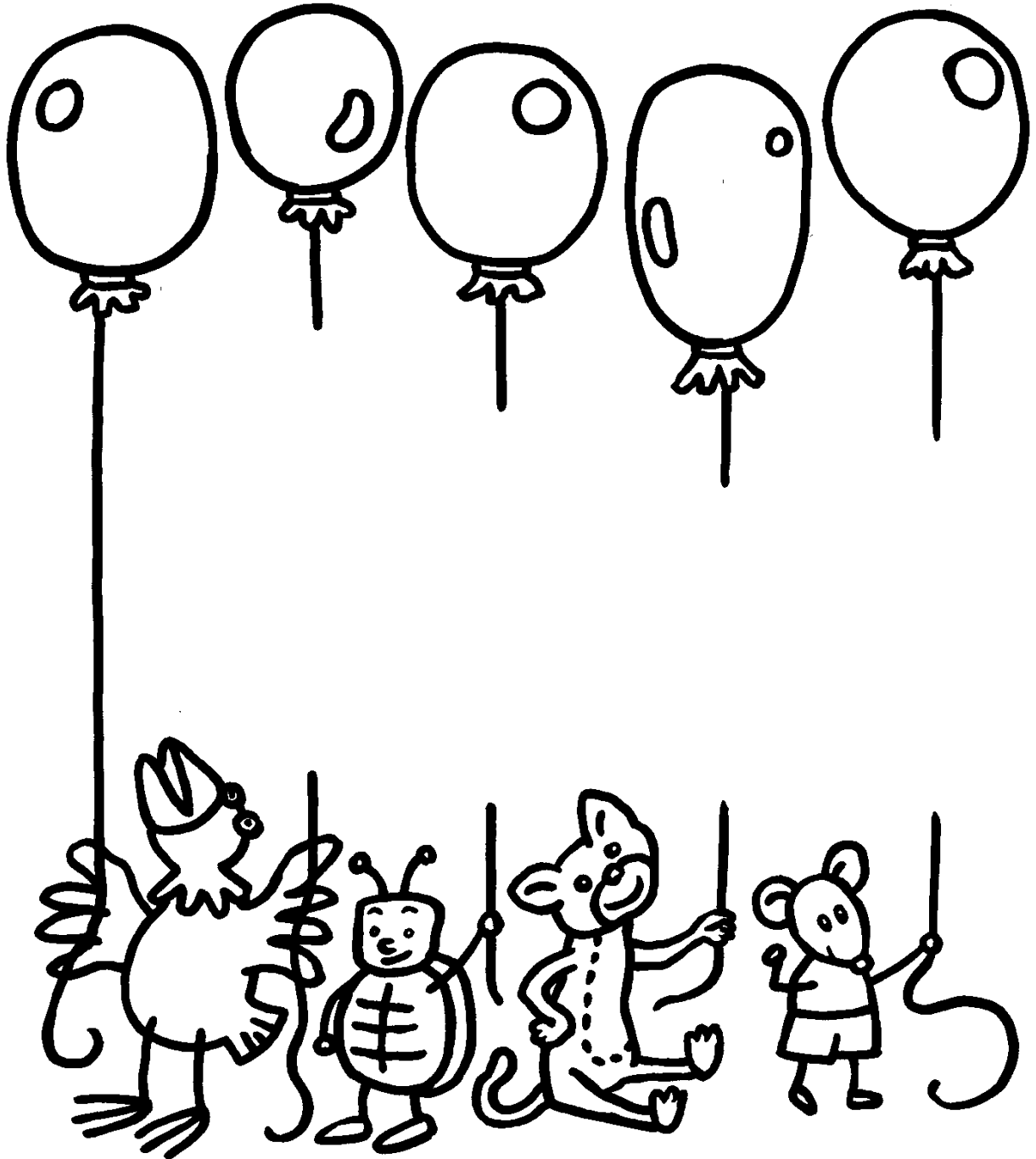


GRAPHISME

S'entraîner à tracer des traits verticaux

33

Relie chaque personnage à son ballon. Change de couleur pour chaque trait.

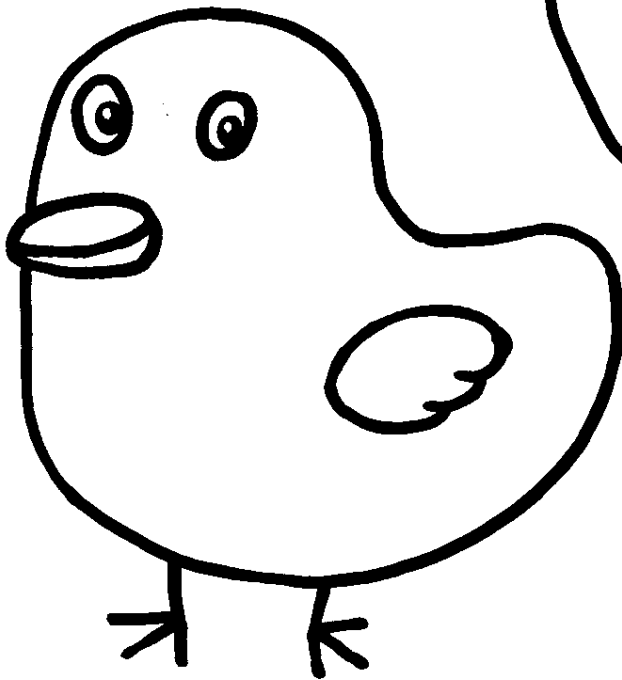
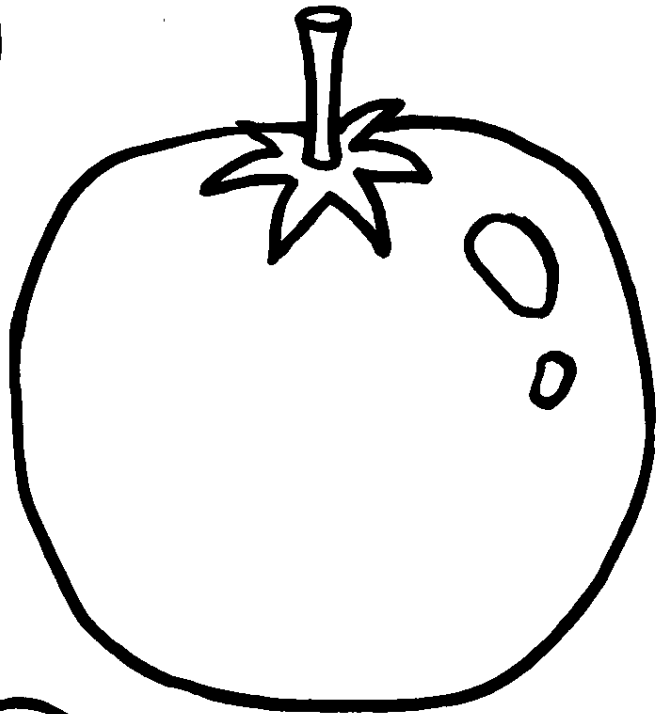
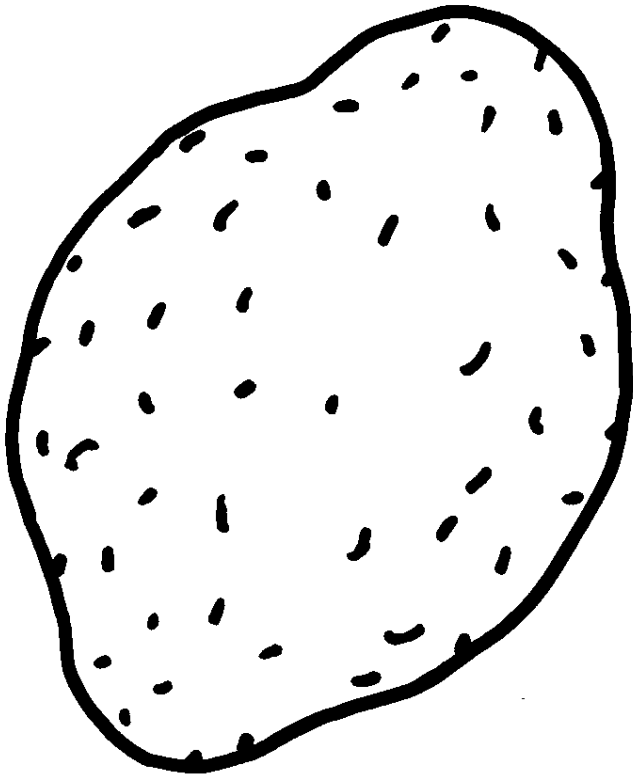




COLORIAGE

Reconnaître et utiliser les couleurs rouge et jaune.

Colorie en jaune le citron et le poussin, et en rouge la tomate.

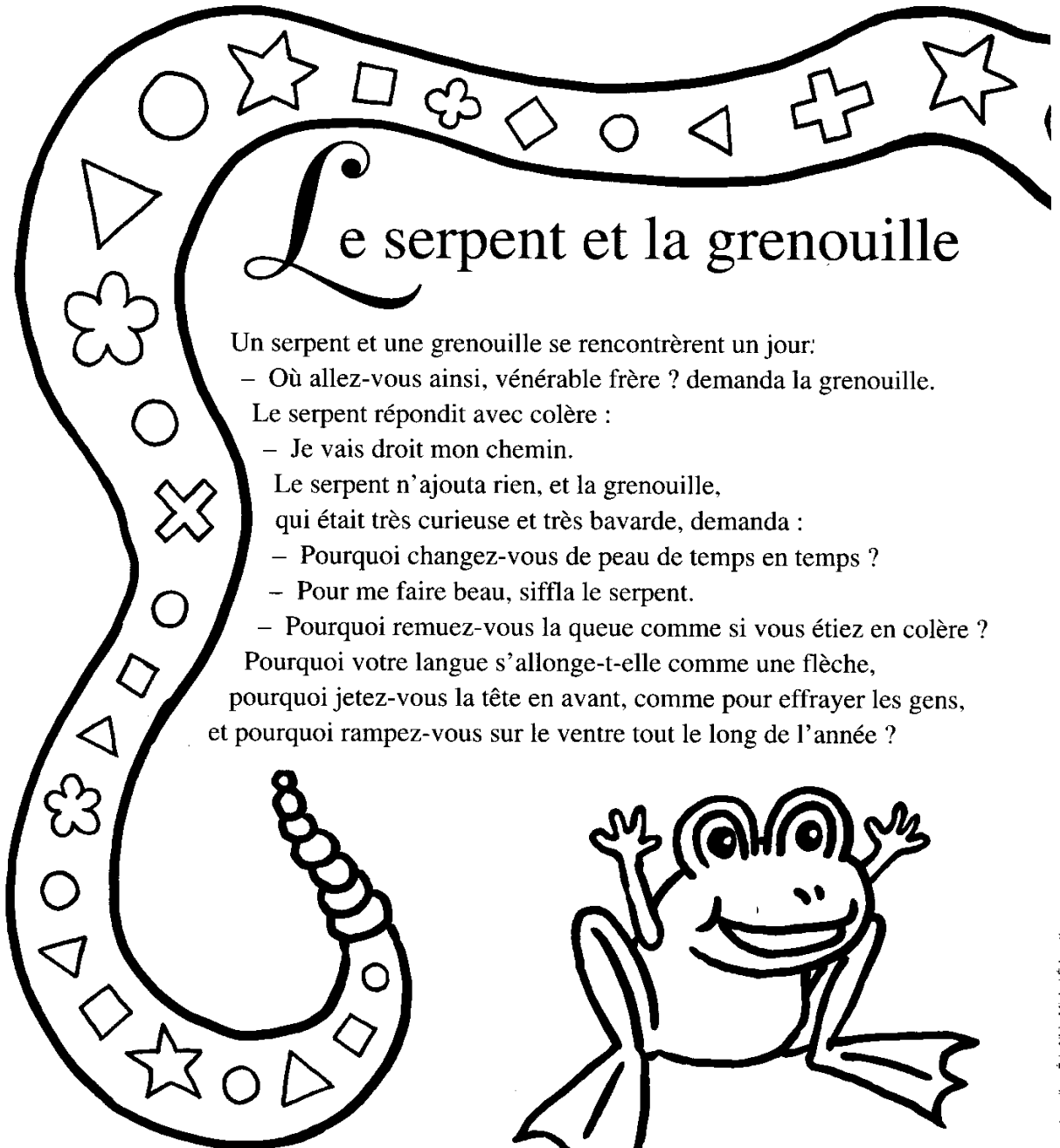




CONTE

Apprendre à écouter et mémoriser. Imaginer, ressentir des émotions.

35



Le serpent et la grenouille

Un serpent et une grenouille se rencontrèrent un jour:

– Où allez-vous ainsi, vénérable frère ? demanda la grenouille.

Le serpent répondit avec colère :

– Je vais droit mon chemin.

Le serpent n'ajouta rien, et la grenouille,

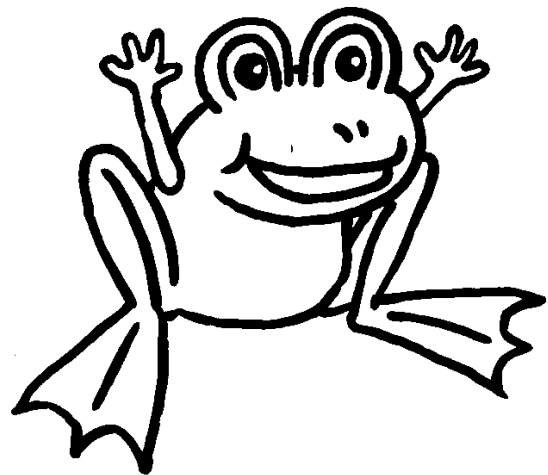
qui était très curieuse et très bavarde, demanda :

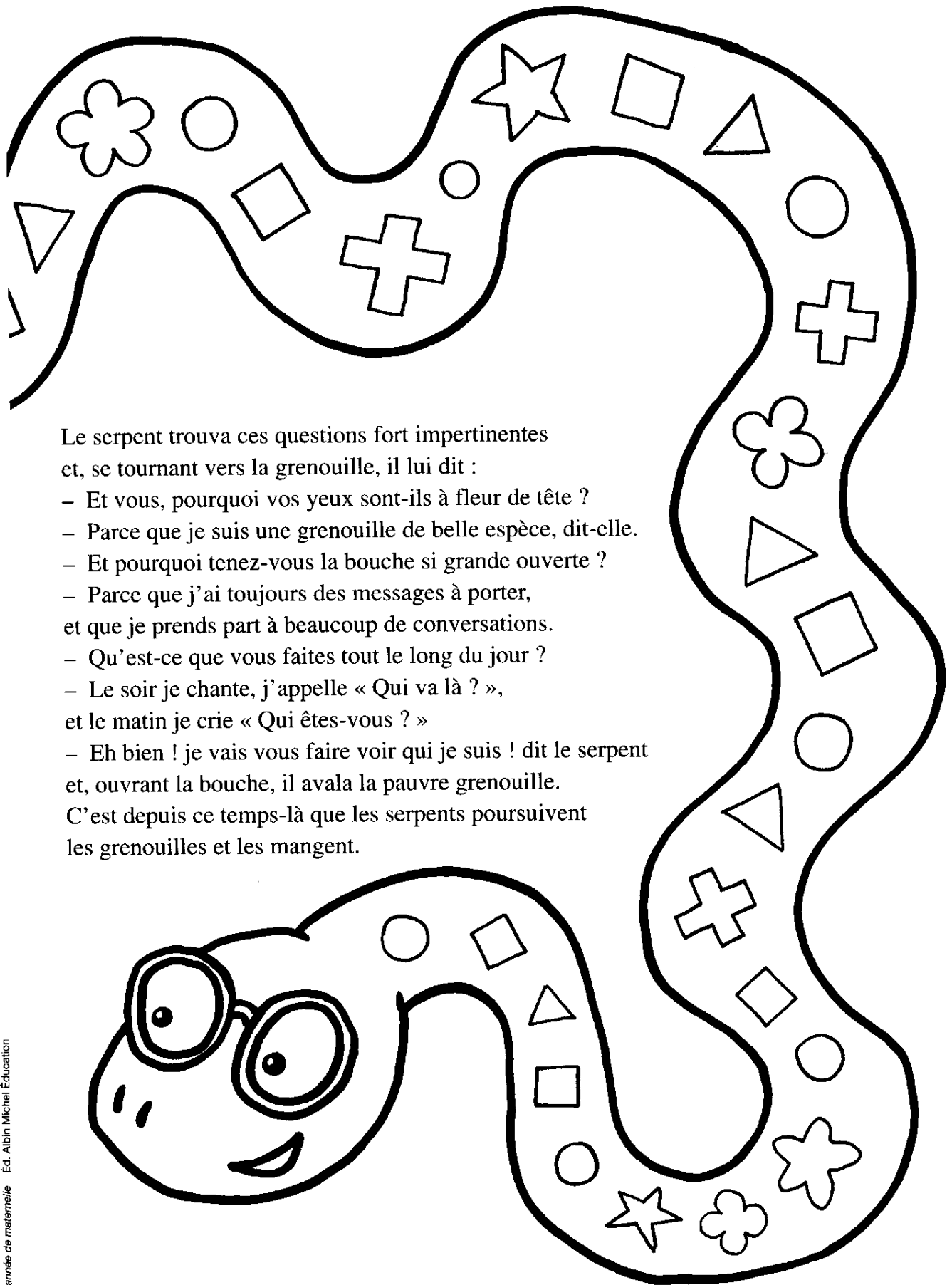
– Pourquoi changez-vous de peau de temps en temps ?

– Pour me faire beau, siffla le serpent.

– Pourquoi remuez-vous la queue comme si vous étiez en colère ?

Pourquoi votre langue s'allonge-t-elle comme une flèche,
pourquoi jetez-vous la tête en avant, comme pour effrayer les gens,
et pourquoi rampez-vous sur le ventre tout le long de l'année ?





Le serpent trouva ces questions fort impertinentes et, se tournant vers la grenouille, il lui dit :

- Et vous, pourquoi vos yeux sont-ils à fleur de tête ?
 - Parce que je suis une grenouille de belle espèce, dit-elle.
 - Et pourquoi tenez-vous la bouche si grande ouverte ?
 - Parce que j'ai toujours des messages à porter, et que je prends part à beaucoup de conversations.
 - Qu'est-ce que vous faites tout le long du jour ?
 - Le soir je chante, j'appelle « Qui va là ? », et le matin je crie « Qui êtes-vous ? »
 - Eh bien ! je vais vous faire voir qui je suis ! dit le serpent et, ouvrant la bouche, il avala la pauvre grenouille.
- C'est depuis ce temps-là que les serpents poursuivent les grenouilles et les mangent.



36

COMPTINE : JEU DE DOIGTS

Mémoriser et dire une comptine en la mimant, d'une main puis de l'autre.

Je fais le tour de ma maison



Fais le tour de ton visage
avec l'index

Je descends les escaliers



Passes l'index
sur ton nez

J'éteins la cheminée



Mets 4 doigts
sur ta bouche

Je ferme les volets

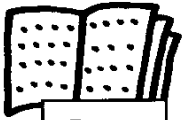


Avec l'index,
ferme chaque œil

Et je verrouille la porte à clé.



Tourne ton nez 2 fois
entre le pouce et l'index.

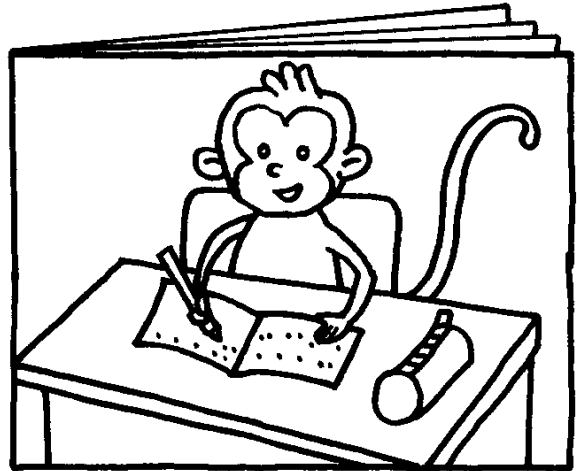
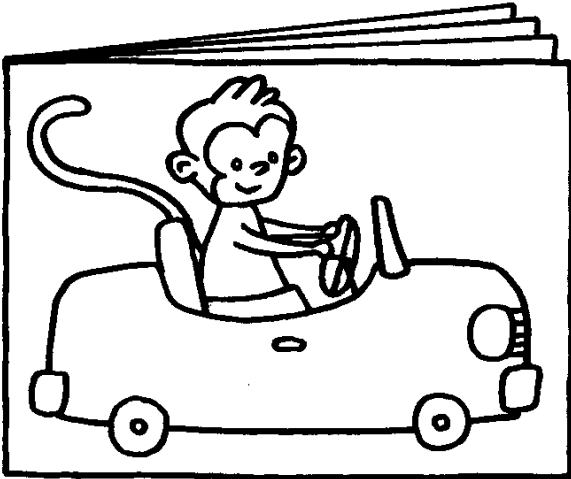
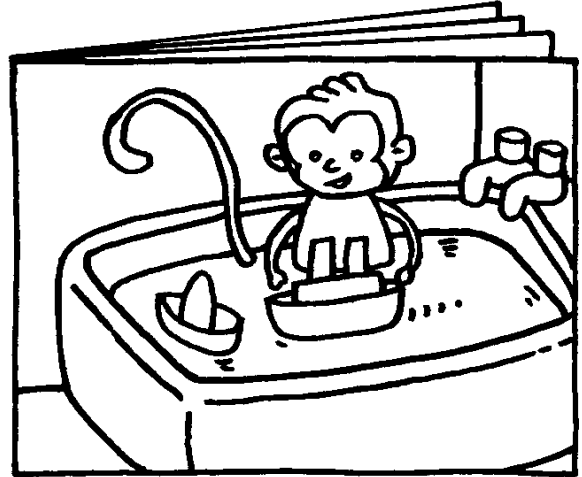


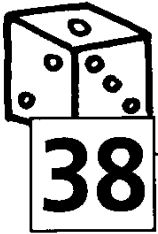
LECTURE D'IMAGES

Associer un titre à son illustration.

37

Cherche le livre qui s'appelle « Pirouette prend son bain ».



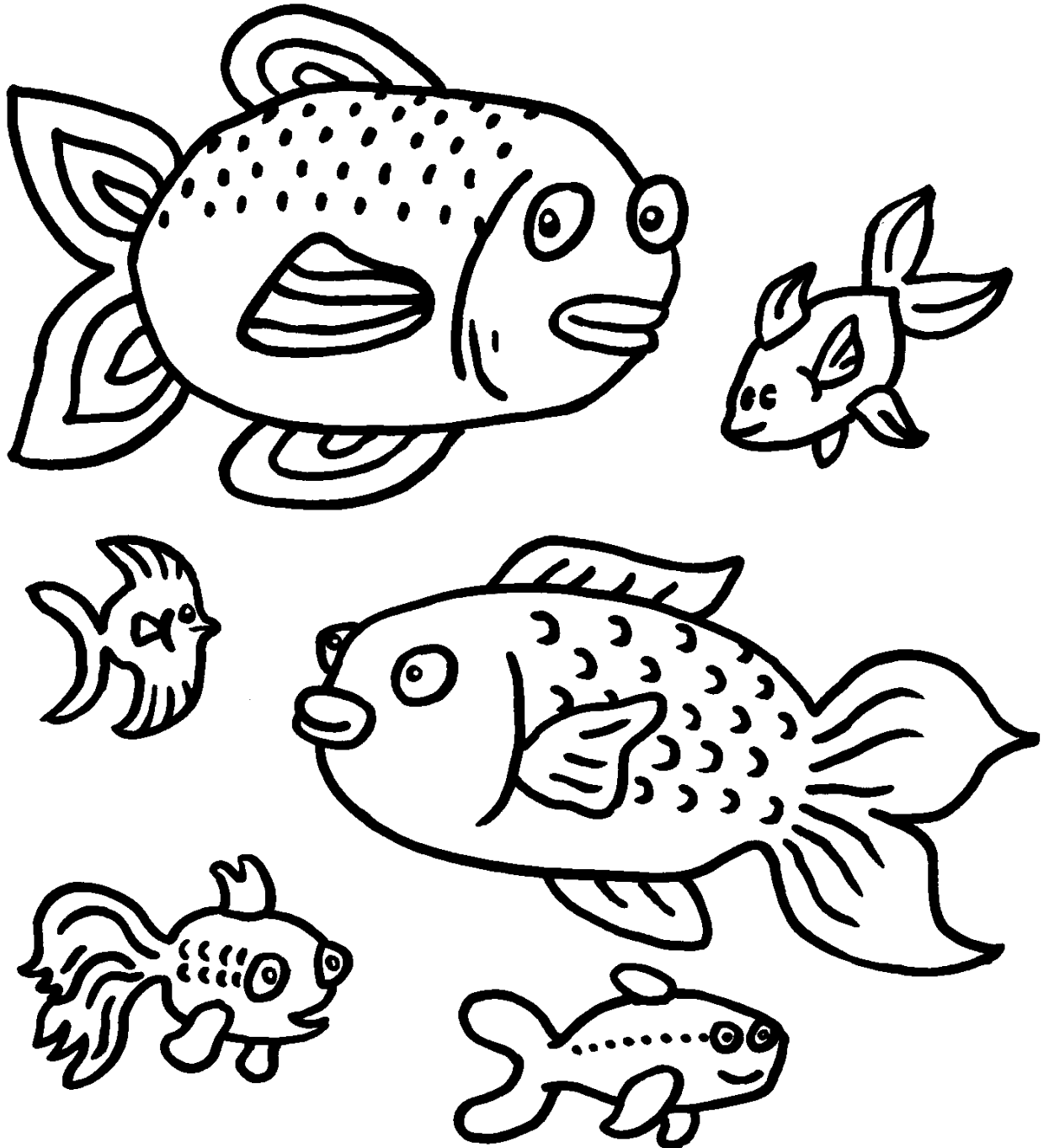


RECONNAISSANCE DE TAILLES

Faire la différence entre grand et petit.

38

Regarde bien ces poissons et colorie les plus grands.



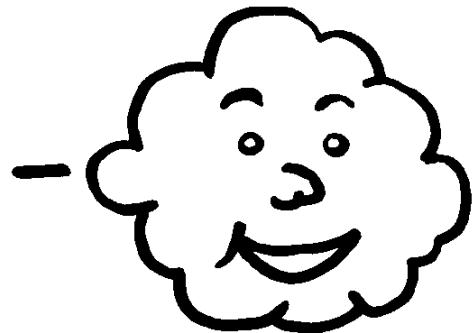
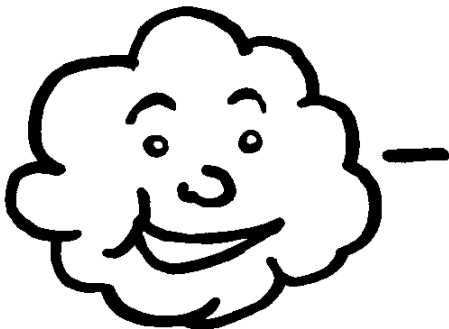
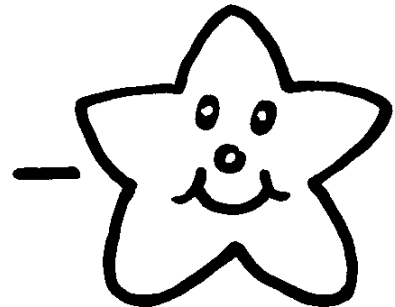
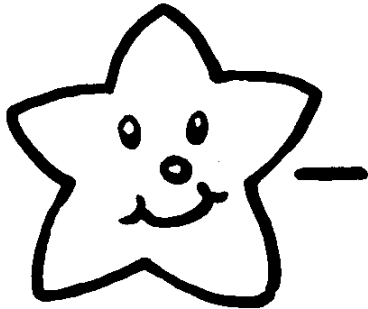
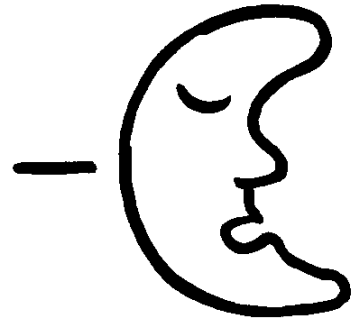
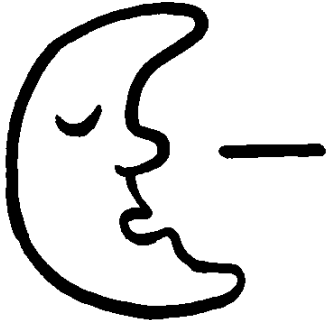
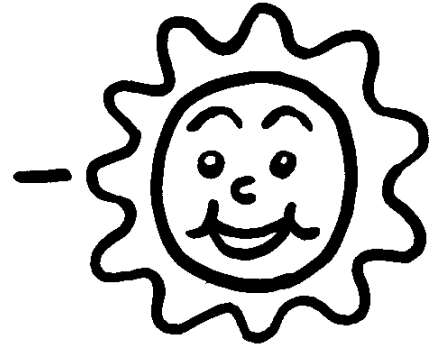
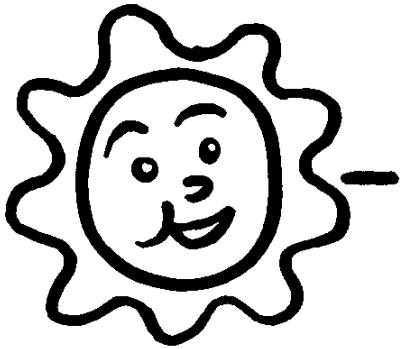


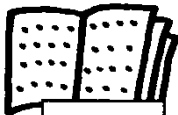
GRAPHISME

S'entraîner à tracer des traits horizontaux.

39

Relie au feutre le soleil avec le soleil, la lune avec la lune, etc.
Change de couleur pour chaque trait.



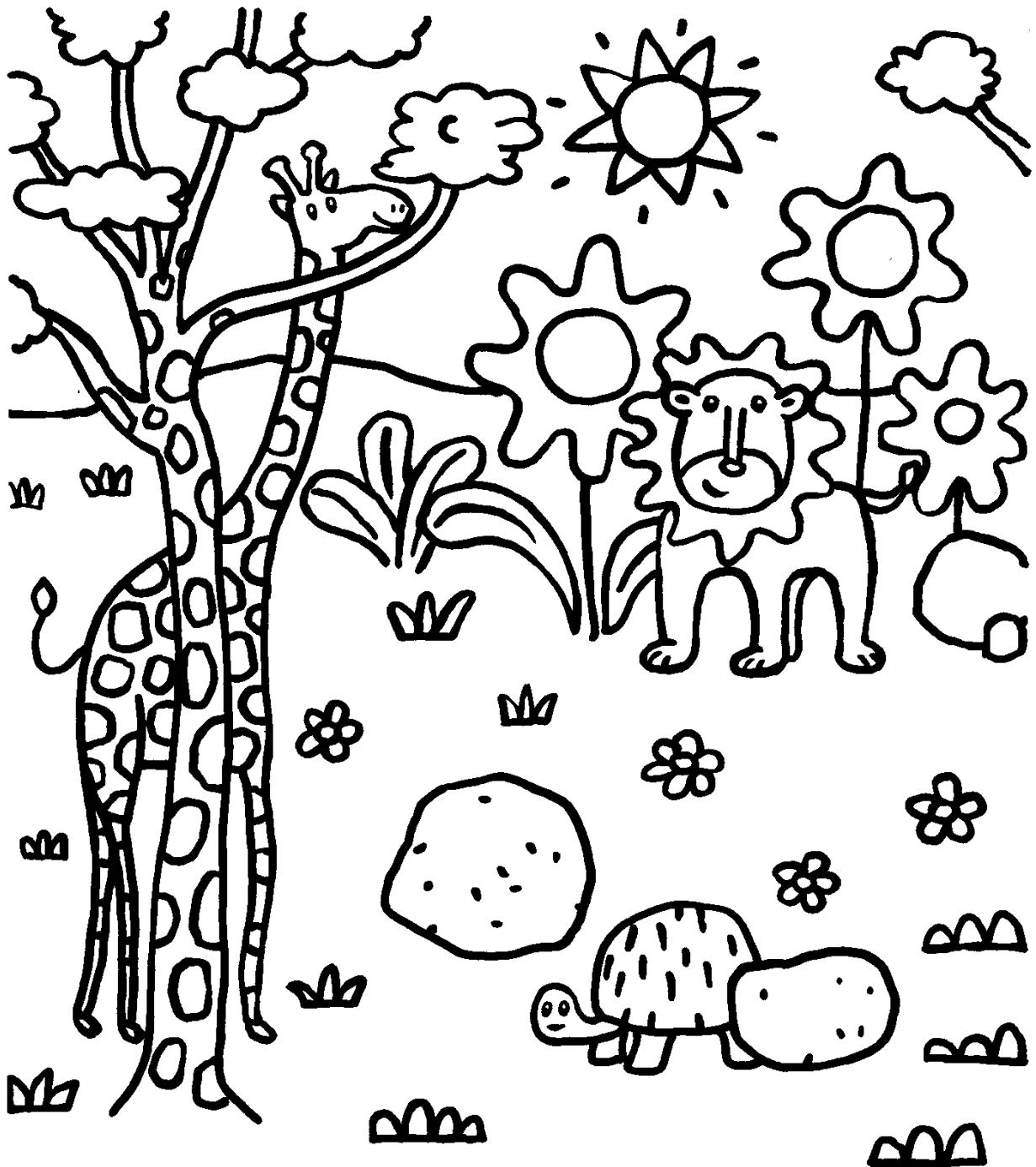


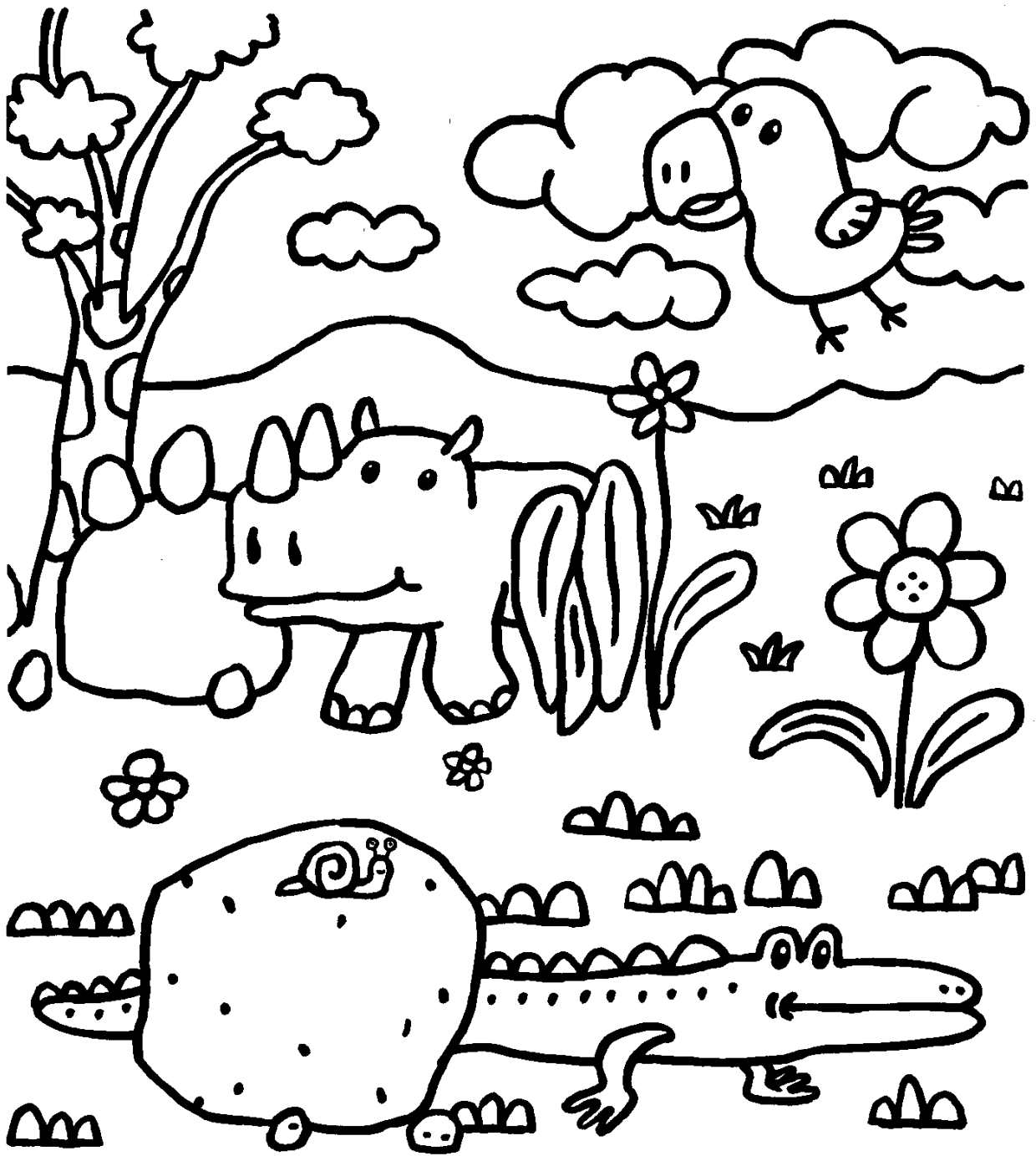
LECTURE D'IMAGE

Affiner la perception visuelle.

40

Retrouve dans la savane le lion, la girafe, le rhinocéros, le perroquet et le crocodile.







COMPTINE POUR APPRENDRE À S'HABILLER

Dire une comptine et faire les gestes correspondants.

41

Après la toilette,
Je m'habille.

Je mets ma culotte :
Une jambe, puis l'autre.

Je mets mon maillot :
Un bras, puis l'autre.

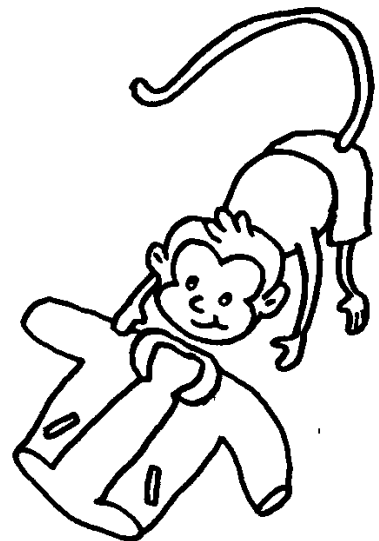
Je mets mon pantalon :
Une jambe, puis l'autre.

Pour enfiler mon manteau,
Je le pose par terre, devant moi,
Le col vers mes pieds

Je mets mes mains
dans les manches

Et hop !

Les deux bras par-dessus ma tête.
Je suis prêt(e).

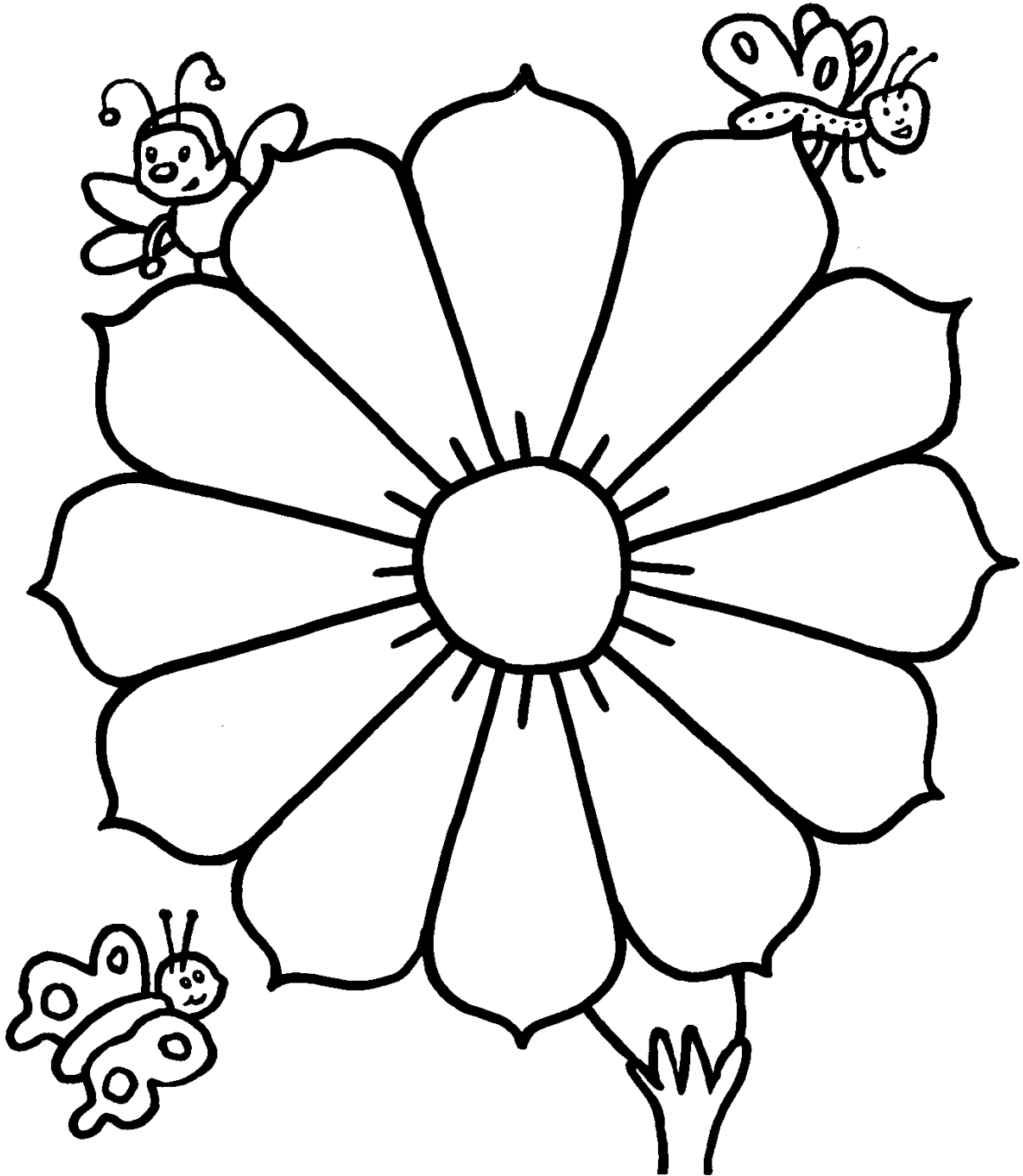


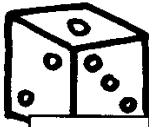


RYTHME

Alterner deux couleurs.

Place dans chaque pétale de la fleur une gomme rouge, puis une jaune, puis une rouge et ainsi de suite.



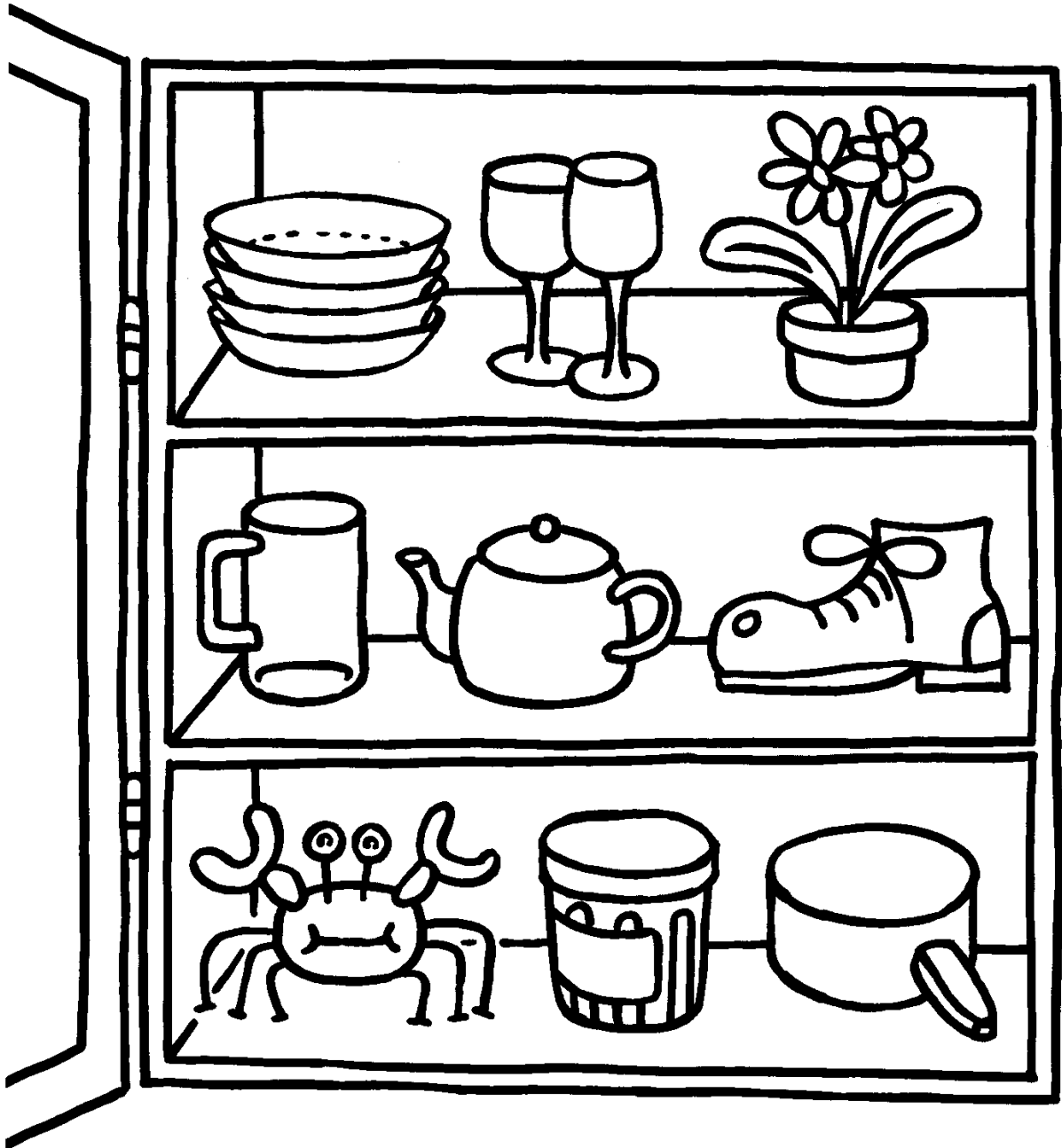


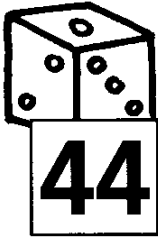
CLASSIFICATION

Trouver l'intrus.

43

Montre ce qui ne se range pas dans un placard.



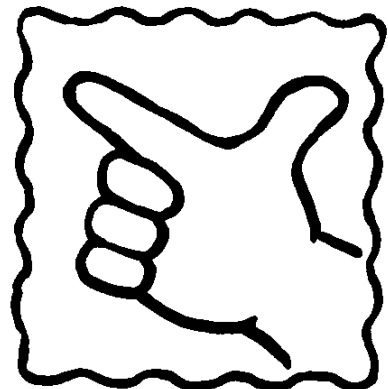


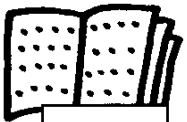
NUMÉRATION 1 ET 2

Reconnaître 1 et 2

44

Relie ces gâteaux d'anniversaire aux bonnes étiquettes.





OBSERVATION

Affiner la perception visuelle. Reconnaître deux éléments identiques et les relier par un tracé.

47

Relie les mêmes objets.

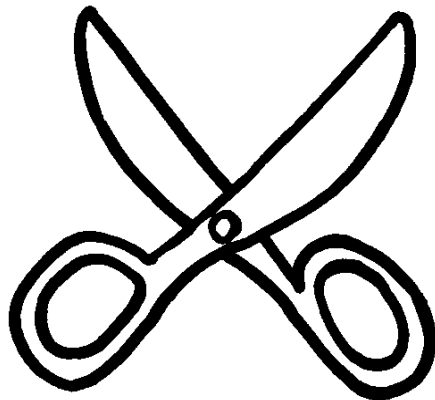
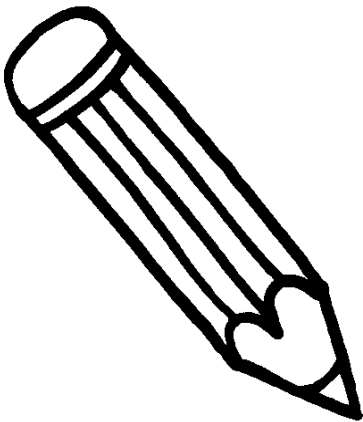
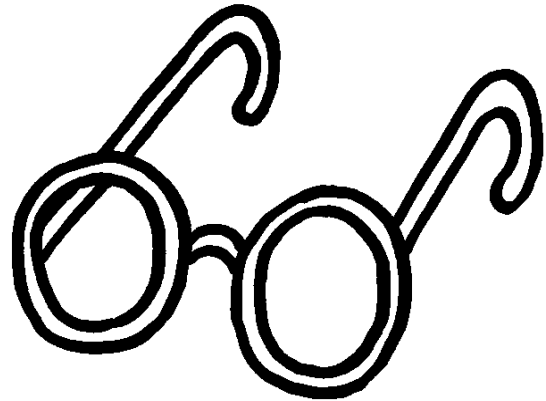
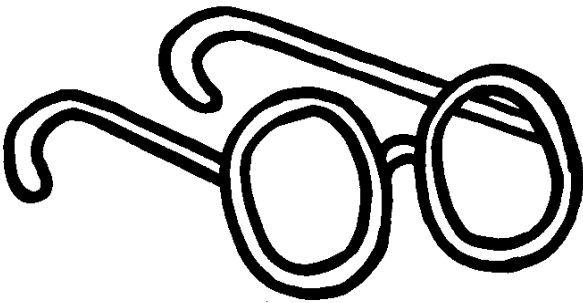
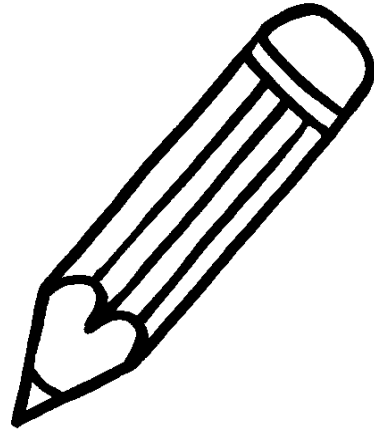
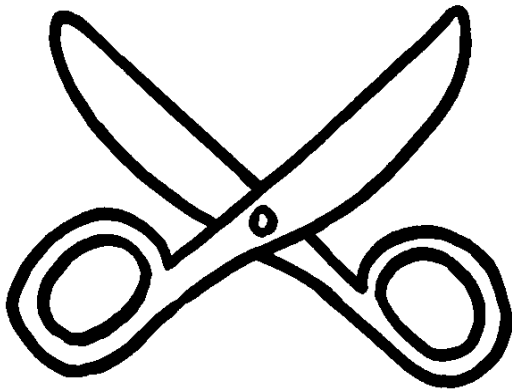


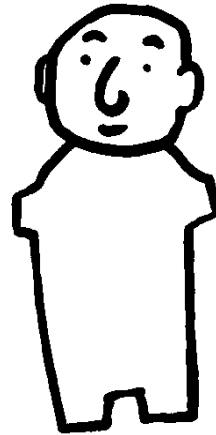
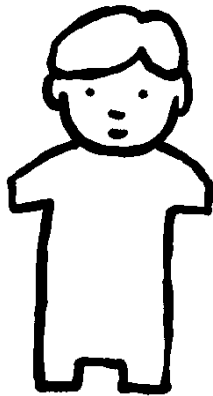


SCHÉMA CORPOREL

Reconnaître les différentes parties du corps.

49

Ajoute des bras et des jambes aux bonshommes.



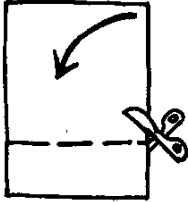


LE MOULIN À VENT

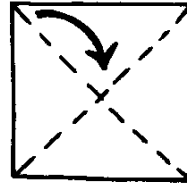
Suivre les étapes de construction d'un jouet.

50

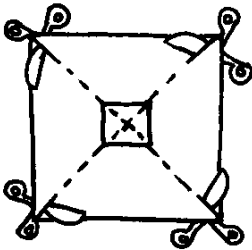
Matériel : une feuille de papier - une paire de ciseaux - 1 épingle - 1 bouchon



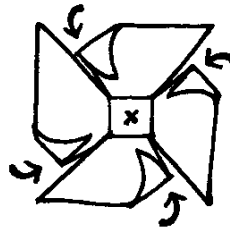
- Prenez une feuille de papier de format normal (21 × 29,7).
- Pliez un angle sur la longueur opposée et découpez le bas de la feuille pour obtenir un carré plié en 2 dans sa diagonale.



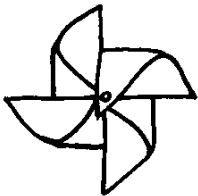
- Ouvrez le carré et pliez-le en suivant l'autre diagonale.
- Dépliez le carré.



- Tracez un petit carré au centre (mais qu'il ne faudra pas découper).
- Découpez en suivant les diagonales, sans toucher au petit carré.



- Prenez les 4 points indiquées et épinglez-les toutes ensemble au centre du petit carré sans les plier.



- Plantez l'épingle presque à fond dans le bouchon de liège.

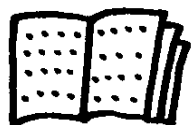
Votre enfant peut faire tourner les ailes du moulin en soufflant dessus.



TABLE DES MATIÈRES

LE CORPS HUMAIN

La main 3
Le pied 21
La tête 16
Le bonhomme, bras et jambes 49
Schéma corporel 23, 32

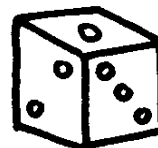


INITIATION AU MONDE DE L'ÉCRIT

Observation 9, 19, 28, 47
Lecture d'image 37, 40



MATHÉMATIQUES



Numération 5, 15, 30, 44
Géométrie 26
Reconnaissance de tailles grand et petit 38, 46
Repérage dans l'espace 12
Rythme 42
Classification 10, 43



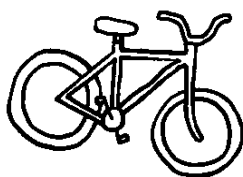
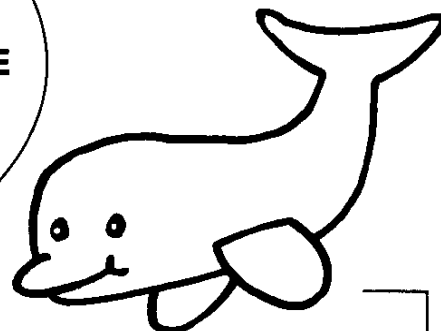
GRAPHISME

Coloriage 22, 34
Les points 25
Les traits verticaux 33
Les traits horizontaux 39



ÉCOUTE ET EXPRESSION ORALE

Comptines : jeux de mains 1, 8, 20
Jeux de doigts 31, 36
Comptines pour faire de la gymnastique 24, 48
Comptine pour apprendre à s'habiller 41
Contes 14, 35



ARTS PLASTIQUES

Le rouge - Le jaune 4, 11
Peinture (doigts - bouchons - cotons-tiges) 7, 18, 27
Le moulin à vent, le mirliton 50, 51
Ma première collection 45
Mon premier herbier 52

LES CINQ SENS

Le goût 2
L'ouïe 6
Le toucher 13
L'odorat 17
La vue 29



