

Tout le programme

Moyenne Section

Langage

Lecture

Graphisme
Écriture

Maths

Explorer
le monde



1 jeu
de lecture
1 poster
abécédaire !

avec des
AUTOCOLLANTS

Tout le programme

Moyenne section

Florence Doutremépuich
Françoise Perraud
professeures des écoles

Illustrations
Christine Ponchon



Écris ton prénom :

.....



Un cahier pour accompagner votre enfant en Moyenne Section

Principaux apprentissages et compétences du programme

Votre enfant est maintenant en Moyenne Section. Cette année va lui permettre d'acquérir de nouvelles compétences et de renforcer son adaptation à la vie de l'école.

• Tout au long de cette année, il pourra aborder différents **apprentissages** :

- développer le langage et favoriser la prise de parole ;
- s'intéresser à toutes les formes d'écrits ;
- réaliser des tracés avec précision ;
- comprendre les notions de quantité et de nombre ;
- découvrir le monde qui l'entoure ;
- respecter les règles de la vie de l'école.

• Il développera ainsi de nombreuses **compétences** :

- comprendre un récit, mémoriser un texte, utiliser un vocabulaire adapté, reconnaître des lettres et des mots ;
- compter jusqu'à 9, comparer des quantités ;
- réaliser des motifs graphiques (traits, ronds, ponts, boucles), colorier avec soin, écrire des lettres ;
- se repérer dans l'espace et le temps, nommer les parties de son corps, distinguer les formes et les grandeurs...

Présentation du cahier

• Conforme au **programme de l'Éducation nationale**, ce cahier, rédigé par deux enseignantes, réunit tous les objectifs pédagogiques à atteindre en Moyenne Section. Il permet à votre enfant de **s'exercer** et de **progresser** à son rythme de manière **ludique**.

• Le cahier est organisé par domaines d'apprentissage. Les activités qu'il propose couvrent toutes les compétences du programme.



langage

Des activités pour :

- enrichir son vocabulaire, à travers différents thèmes adaptés à son âge ;
- écouter, comprendre un récit et assimiler différentes structures langagières ;
- mémoriser des comptines et s'initier à l'écoute des sons de la langue ;
- repérer des sons dans des mots ;
- compter et coder des syllabes.



lecture

Des activités pour :

- développer la perception visuelle, à travers l'observation et la comparaison d'images ;
- commencer à reconnaître des lettres et des mots en minuscules et en majuscules d'imprimerie ;
- prendre conscience de l'importance de l'écrit dans la vie quotidienne.



graphisme
écriture

Des activités pour :

- développer la précision du geste ;
- reproduire des motifs graphiques ;
- écrire des lettres et des mots en capitales d'imprimerie.



maths

Des activités pour :

- reconnaître les chiffres de 1 à 9 et s'entraîner à les tracer ;
- compter et constituer des collections ;
- comparer des quantités ;
- résoudre des problèmes simples ;
- explorer les formes géométriques et les suites organisées.



explorer le monde

Des activités pour :

- appréhender l'espace qui l'entoure et se repérer dans le temps ;
- mieux se connaître soi-même et comprendre son environnement.

• La rubrique **Je deviens grand** propose des activités pour aider votre enfant à devenir **autonome**, à l'école comme à la maison : savoir utiliser les outils de la classe, ranger, réaliser une composition artistique...

• Plus de 90 **autocollants**, un **jeu** et un **poster** abécédaire pour découvrir et apprendre toutes les lettres de l'alphabet en s'amusant.

Mode d'emploi et conseils aux parents

● Présentation d'une fiche d'activité(s)

La compétence à travailler

Un conseil, une astuce, une idée d'activité à faire avec votre enfant

Le domaine d'apprentissage

La consigne

Dans certaines activités, une petite question pour aller plus loin



13
Langage

Je nomme les animaux sauvages

Astuce 1
Pour familiariser votre enfant avec les animaux sauvages, emmenez-le au zoo si c'est possible, ou montrez-lui des documentaires sur ses animaux préférés (sur un livre ou sur internet).

1 Montre tous les animaux que tu connais en disant leur nom. Répète ensuite le nom de ceux que tu n'as pas reconnus.

 lion	 lionne	 éléphant	 rhinocéros
 hippopotame	 crocodile	 léopard	 zèbre
 gazelle	 buffle	 singe	 serpent
 autruche	 flamant rose	 vautour	 hyène

18



Sais-tu comment s'appelle le bébé du lion et de la lionne ?

● Marche à suivre et conseils aux parents

Nous vous proposons un rythme de deux pages par semaine. Il est préférable de respecter la **progression** mise en œuvre dans ce cahier, mais votre enfant peut également **choisir** la matière et l'activité qu'il souhaite réviser.

Pour chaque activité :

- laissez votre enfant **découvrir la page** ;
- **lisez l'astuce** (qui propose parfois un petit jeu à faire avant l'activité du cahier) et la **consigne** ;
- assurez-vous qu'il a **bien compris la consigne** : demandez-lui de la reformuler, répétez-la si c'est nécessaire ;
- **assurez une présence discrète** : favorisez sa concentration, aidez-le si c'est nécessaire, encouragez-le ;
- félicitez-le d'avoir terminé son activité, **commentez** son travail en mettant en valeur ses réussites ;
- une fois l'activité terminée, **cochez la case** correspondante dans le sommaire afin de suivre la progression de votre enfant.

● Le jeu de lecture

Vous trouverez, au début du cahier, un jeu détachable auquel votre enfant pourra jouer seul ou avec un autre enfant.

Il lui permettra de développer son **vocabulaire**, la **reconnaissance des lettres** en capitales d'imprimerie et les **syllabes orales et écrites**.

Matériel nécessaire : un pion par joueur et un dé.

À chaque fois que votre enfant lancera le dé, il arrivera sur une case et aura un **défi** à réaliser : **trouver un autre mot qui commence par la même syllabe**.

Laissez votre enfant chercher seul puis validez avec lui son résultat et son déplacement.



Départ

 BALLON

 POULE

 LUNETTES

 PANIER

 CITRON

 ROBINET

 BATEAU

 GIRAFE

Règle du jeu

- Jeter le dé et noter le nombre de cases indiqué.
- Nommer l'objet et repérer la première syllabe de ce mot.
- Trouver la case où se trouve le mot qui commence par la même syllabe.
- Aller directement jusqu'à cette case, uniquement si elle permet d'avancer.

Ces chaussures vont-elles sur le pied ?
Ces chaussures vont-elles sur le pied ?
Ces chaussures vont-elles sur le pied ?

La partie est gagnée lorsque le pion arrive sur cette case.

Arrivée



 VALISE

 LICORNE

 PANDA

 SALADE

 VACHE

 CHAPEAU

 PANTALON

TASSE



POUÉE



GILET



ROLLERS



CAROTTE



MOUTON



PARAPLUIE



FUSÉE



CISEAUX



CHAUSSURE



TAPIS



SAPIN



LUNE



CHAUSSETTE



FUMÉE



LIVRE



CADEAU



CHATON



MOUFLE



VALISE



LICORNE



PANDA



SALADE



VACHE



CHAPEAU



PANTALON



Sommaire



Langage

- 1 J'identifie les personnages d'une histoire p. 6 *
- 6 Je repère le son « i » p. 11
- 13 Je nomme les animaux sauvages p. 18
- 22 Je repère le son « a » p. 27
- 25 Je comprends un récit p. 30
- 34 Je repère le son « ou » p. 39
- 37 Je nomme ce que l'on voit dans le jardin p. 42
- 46 Je repère le son « s » p. 51
- 49 Je comprends un récit p. 54
- 53 Je comprends et je respecte une consigne p. 58
- 64 Je nomme ce que l'on voit au bord de la mer p. 69
- 71 Je compte des syllabes p. 76
- 77 Je comprends une description p. 82
- 84 Je code des syllabes p. 89
- 87 Je nomme les verbes d'action p. 92



Graphisme / Écriture

- 4 Je trace des grands traits p. 9
- 7 Je trace des petits traits p. 12
- 11 Je trace des ronds p. 16
- 15 Je trace des ponts p. 20
- 19 Je trace des lignes sinueuses p. 24
- 23 Je trace des spirales p. 28
- 27 Je trace des boucles p. 32
- 31 Je reproduis des motifs p. 36
- 35 J'écris les lettres L et T p. 40
- 39 J'écris les lettres O et I p. 44
- 43 J'écris les lettres C et E p. 48
- 47 J'écris les lettres A et H p. 52
- 51 J'écris les lettres U et N p. 56
- 55 J'écris les lettres D et G p. 60
- 59 J'écris les lettres J et M p. 64
- 62 J'écris les lettres F et R p. 67
- 66 J'écris les lettres V et S p. 71
- 70 J'écris les lettres P et Q p. 75
- 75 J'écris les lettres Z et B p. 80
- 79 J'écris les lettres Y et X p. 84
- 86 J'écris les lettres K et W p. 91



Lecture

- 3 J'identifie une image p. 8
- 10 Je reconnais les écrits dans la rue p. 15
- 14 Je distingue l'écriture minuscule et l'écriture majuscule p. 19
- 18 J'identifie une image p. 23
- 26 Je reconnais un mot dans une liste p. 31
- 30 J'ordonne des images p. 35
- 38 Je reconnais un mot dans une phrase p. 43
- 42 Je retrouve des images p. 47
- 50 Je reconnais un mot dans un texte p. 55
- 54 Je reconnais des lettres p. 59
- 58 Je reconnais des lettres p. 63
- 61 Je repère l'initiale d'un mot p. 66
- 65 Je reconnais les écrits dans la classe p. 70
- 69 J'ordonne des images p. 74
- 74 Je repère une lettre minuscule dans un mot p. 79
- 76 Je repère une lettre majuscule dans un mot p. 81
- 78 Je différencie une image p. 83
- 82 J'ordonne des images p. 87
- 85 Je retrouve les lettres d'un mot p. 90
- 89 Je reconstitue un mot p. 94



Maths

- 2 Je découvre les nombres de 1 à 3 p. 7
- 8 Je reconnais les ronds, les carrés et les triangles .. p. 13
- 9 Je différencie les nombres 1, 2 et 3 p. 14
- 17 Je découvre les nombres 4 et 5 p. 22
- 21 Je découvre le nombre 6 p. 26
- 29 Je différencie les nombres jusqu'à 6 p. 34
- 33 Je découvre le nombre 7 p. 38
- 41 Je découvre le nombre 8 p. 46
- 45 Je différencie les nombres de 6 à 8 p. 50
- 52 Je différencie des triangles p. 57
- 56 Je continue des suites organisées p. 61
- 57 Je découvre le nombre 9 p. 62
- 60 Je différencie les nombres de 6 à 9 p. 65
- 68 Je compare des quantités : plus que, moins que... p. 73
- 73 Je compare des quantités : autant que p. 78
- 80 Je compare des formes géométriques p. 85
- 81 J'additionne p. 86
- 88 Je fais un partage p. 93

* Une fois l'activité terminée, cochez la case.



Explorer le monde

- 5 J'utilise le vocabulaire de l'espace : sur, sous p. 10
- 12 Je découvre ce que mangent les animaux p. 17
- 20 J'utilise le vocabulaire de l'espace :
à l'intérieur, à l'extérieur p. 25
- 24 Je range du plus petit au plus grand p. 29
- 32 J'utilise le vocabulaire de l'espace :
le plus haut, le plus bas p. 37
- 36 Je reconnais les animaux de la ferme p. 41
- 44 J'utilise le vocabulaire de l'espace : entre p. 49
- 48 Je classe des objets p. 53
- 63 Je découvre les 5 sens p. 68
- 67 Je me repère dans un labyrinthe p. 72
- 83 Je me repère dans la journée p. 88



Je deviens grand

- 16 Je connais les outils de la classe p. 21
- 28 Je range ma chambre p. 33
- 40 Je sais dire ce que l'on mange à la cantine p. 45
- 72 Je sais accrocher mon manteau tout seul p. 77
- 90 Je crée une composition artistique p. 95

Pour aller plus loin

- Afin de développer le **langage** de votre enfant, utilisez fréquemment des imagiers et des albums de récits. Posez-lui des questions et incitez-le à reformuler des passages des histoires lues. Proposez-lui de répéter les comptines du cahier, en insistant sur les rimes pour construire ses premières notions de phonologie.
- Pour qu'il comprenne la **place de l'écrit dans notre environnement**, montrez à votre enfant toutes les formes d'écrits de la vie quotidienne, en lui expliquant leur signification et leur usage.
- Pour l'aider à **acquérir ses premiers gestes graphiques**, veillez à ce que votre enfant tienne toujours correctement son crayon lorsqu'il dessine ou colorie.
- Des maths, on en fait tous les jours ! Profitez de toutes les occasions pour faire **compter** votre enfant : en mettant la table, en rangeant ses jouets...
- Afin de stimuler sa **curiosité pour le monde qui l'entoure**, incitez-le à poser des questions et à faire des expériences.
- Encouragez votre enfant à **devenir grand** en lui faisant confiance, en l'aidant à agir seul et en valorisant ses progrès.





1

J'identifie les personnages d'une histoire

Astuce !

N'hésitez pas à lire plusieurs fois cette histoire avant que votre enfant réponde aux questions.

- 1 Écoute bien cette histoire, puis réponds aux questions en entourant la bonne réponse.

La pêche dans les rochers

C'est la marée basse, Max et Lilou ont mis leurs bottes pour aller pêcher dans les rochers. Max pêche des crevettes dans les flaques avec son épumette.

Lilou soulève tous les gros cailloux :

– Viens voir, j'ai trouvé un crabe ! dit-elle fièrement.

Vite, Max s'approche du rocher.

– Aïe ! s'écrie-t-il. Je me suis piqué le doigt sur un hérisson !

– Ah ! Ah ! Un hérisson dans les rochers ! Ça, c'est vraiment impossible ! Montre-moi donc ce dangereux animal... Tu as raison, il est plein de piquants mais ce n'est pas un hérisson, c'est un oursin ! dit Lilou en riant.



- Qui pêche des crevettes ?



- Qui trouve un crabe ?



- Qui se pique avec un oursin ?





maths

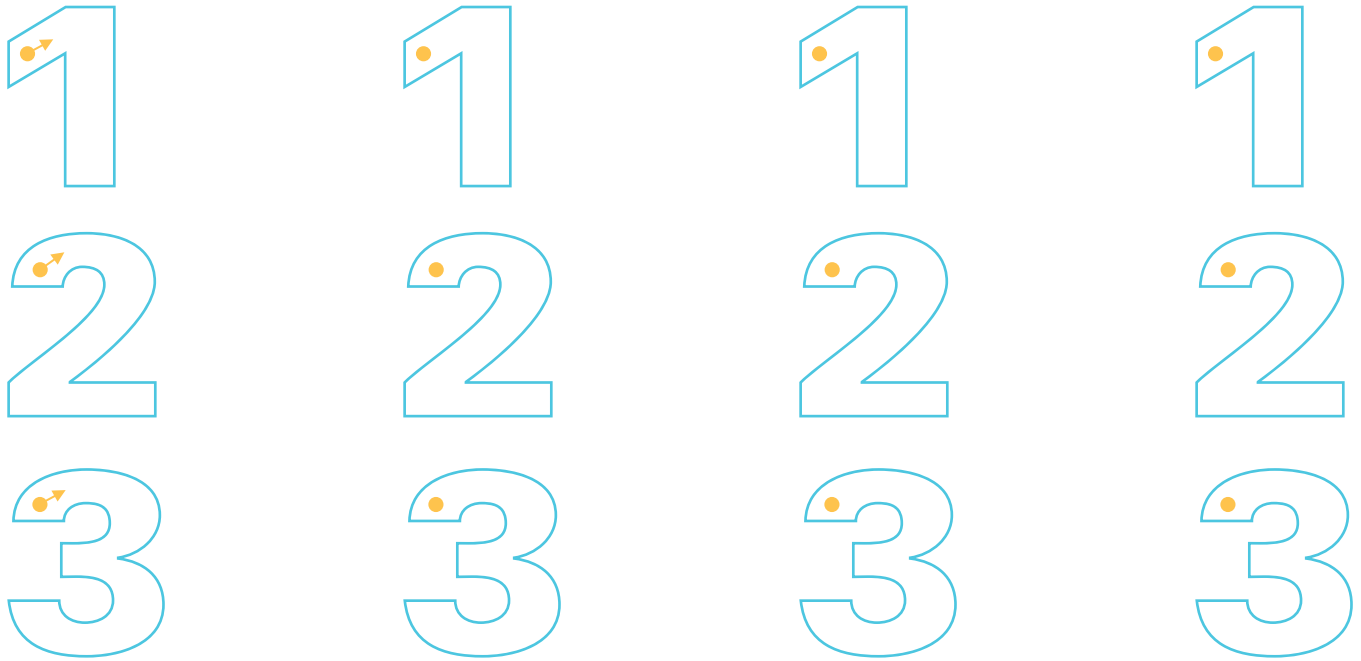
2

Je découvre les nombres de 1 à 3

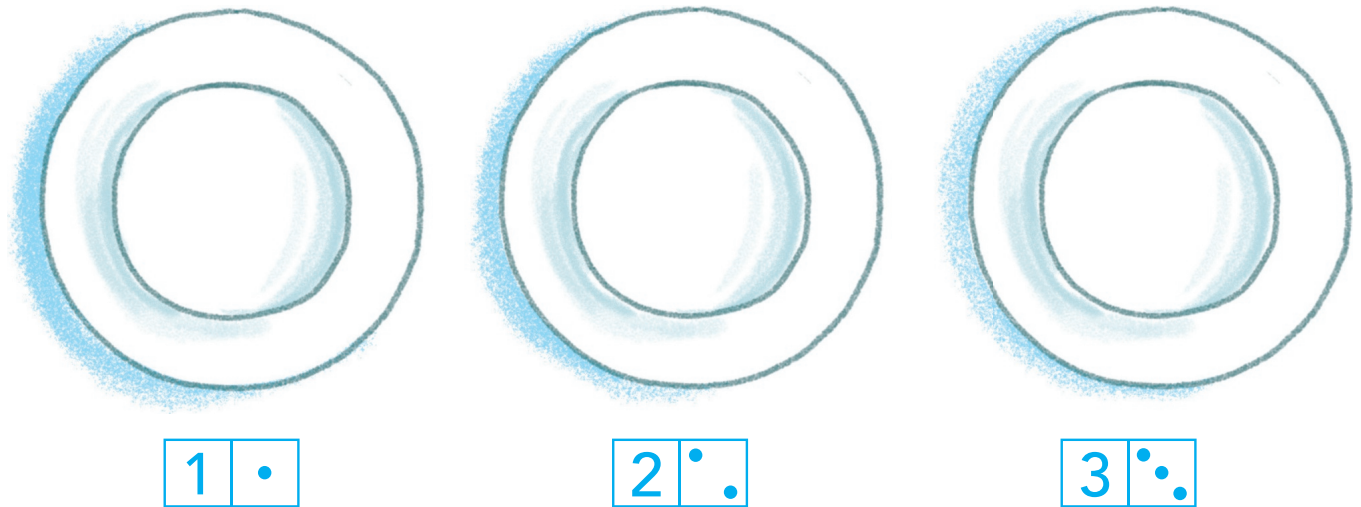
Astuce !

Préparez une assiette et 3 bonbons, puis proposez ce petit jeu à votre enfant :
« Pose dans l'assiette le nombre de bonbons que je vais te montrer avec mes doigts. »
(Montrez 1, 2 ou 3 doigts).

1 Trace les chiffres à l'intérieur des modèles.



2 Colle sur chaque assiette le nombre de bonbons indiqué.



Combien as-tu collé de bonbons en tout ?



lecture

3

J'identifie une image

Astuce !

Demandez à votre enfant de décrire chaque personnage avec précision.

1

Relie chaque personnage à l'ombre qui lui correspond.





4

Je trace des grands traits

Astuce !

Cherchez avec votre enfant des lignes verticales ou horizontales dans la maison et demandez-lui de les suivre avec le doigt (porte, écran, table...).

1 Continue à tracer des grands traits sur les voiles du bateau.





explorer le monde

5

J'utilise le vocabulaire de l'espace : sur, sous

Astuce !

Voici une activité à faire avec votre enfant : il devra rapidement aller à l'endroit exact que vous lui indiquerez (sur la chaise, sous la table, sur le canapé, sous la couette. . .).

1

- Colle le livre, les lunettes de soleil et le chapeau de Lilou **sur** sa serviette.
- Colle son sac à dos et sa bouteille d'eau **sous** le parasol.





langage

6

Je repère le son « i »

Astuce !

Proposez ce petit jeu à votre enfant : « Lève le doigt si tu entends le son « i » dans les mots que je te dis. » (ouïstiti, spaghettis, ami, Lilou... à alterner avec des mots sans le son « i »).

1

- Écoute cette comptine et dis-la plusieurs fois.
- As-tu bien entendu le son qui se répète ?

Vite, petite souris
Cours sous le tapis
Voilà Mistigri
Le gros chat gris !



2

Entoure les dessins si tu entends le son « i », comme dans « souris ».





graphisme

7

Je trace des petits traits

Astuce !

Posez sur une table 6 allumettes (ou cotons-tiges, piques en bois. . .) et demandez à votre enfant de toutes les disposer : horizontalement, verticalement puis penchées.

1

- Continue à tracer des traits sur les poissons et les coquillages.
- Colorie les crabes en rouge et les algues en vert.





maths

8

Je reconnais les ronds, les carrés et les triangles

Astuce !

Proposez à votre enfant une chasse aux formes géométriques dans la maison (tables, serviettes, photos, cadres, assiettes...). Faites-lui toucher chaque objet en répétant le nom de la forme.

- 1 Observe le tableau de bord de la fusée.
Colorie tous les ronds en **jaune**, les carrés en **bleu** et les triangles en **vert**.



Connais-tu le nom de la forme violette ?



maths

9

Je différencie les nombres 1, 2 et 3

Astuce !

Pour commencer, votre enfant aura besoin de compter les points de chaque case. Mais incitez-le à reconnaître rapidement la quantité sans compter.

1 Colorie ce dessin en respectant bien les couleurs indiquées par le nombre de points.





lecture

10

Je reconnais les écrits dans la rue

Astuce !

Dans la rue,
montrez à votre
enfant tout ce
qui contient de
l'écrit : plaques
de rues, affiches
publicitaires,
vitrines,
panneaux...

- 1 • Entoure la plaque où est indiqué le nom de la rue.
• Trouve où est la pharmacie et colorie les lettres de ce mot en **vert**.
• Colle l'affiche sur le panneau publicitaire.



Sais-tu ce que veut dire
le signal que regarde
le petit garçon ?



graphisme

11

Je trace des ronds

Astuce !

Avant de tracer des ronds, votre enfant pourra s'exercer à suivre le tour du gros ballon bleu avec le doigt, en partant du haut et en tournant vers la gauche.

1 Continue à tracer beaucoup de balles et de ballons dans la salle de sport.





12

explorer le monde

Je découvre ce que mangent les animaux

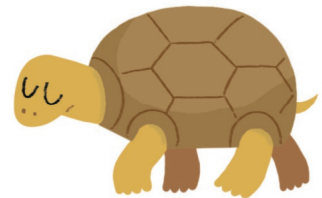
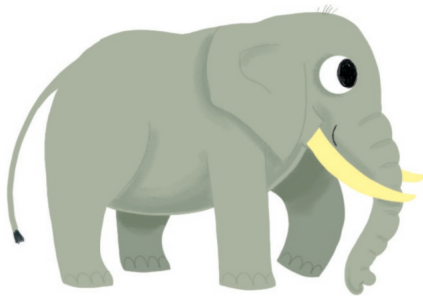
Astuce !

Lorsque votre enfant a l'occasion de voir un animal, demandez-lui s'il sait ce que cet animal peut manger.

1

Certains animaux mangent de la viande : ce sont des carnivores. D'autres animaux mangent de l'herbe, des feuilles et des fruits : ce sont des herbivores.

Trace le chemin de chaque animal vers ce qu'il aime manger.





13

Je nomme les animaux sauvages

Astuce !

Pour familiariser votre enfant avec les animaux sauvages, emmenez-le au zoo si c'est possible, ou montrez-lui des documentaires sur ses animaux préférés (sur un livre ou sur Internet).

1

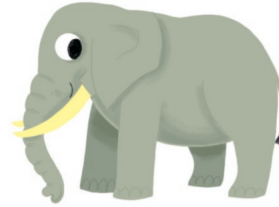
Montre tous les animaux que tu connais en disant leur nom. Répète ensuite le nom de ceux que tu n'as pas reconnus.



lion



lionne



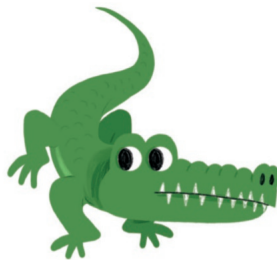
éléphant



rhinocéros



hippopotame



crocodile



léopard



zèbre



gazelle



buffle



singe



serpent



autruche



flamant rose



vautour



hyène



Sais-tu comment s'appelle le bébé du lion et de la lionne ?



lecture

14

Je distingue l'écriture minuscule et l'écriture majuscule

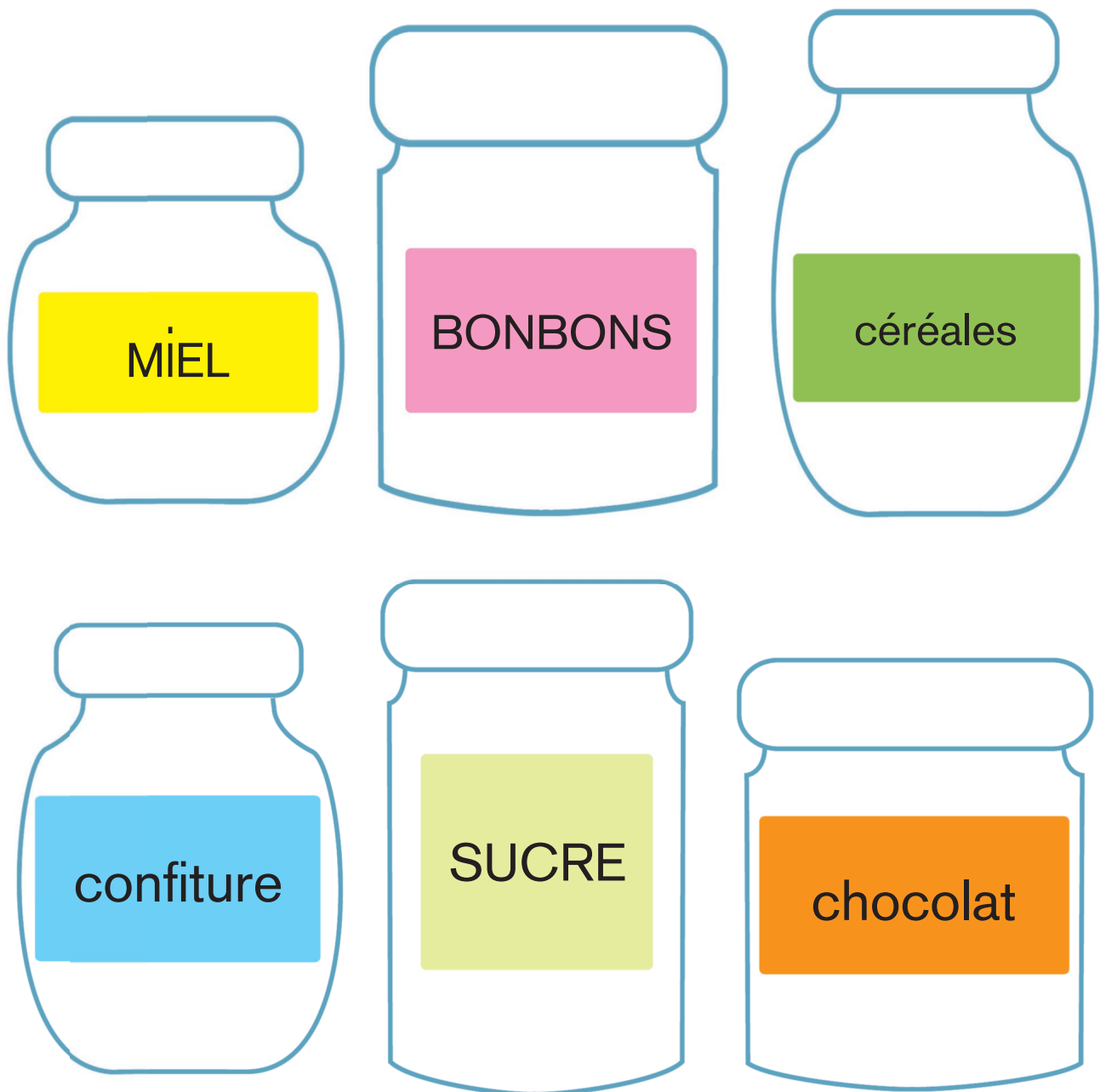
Astuce !

Aidez votre enfant à comparer les écritures d'une même lettre en utilisant l'abécédaire de ce cahier (sur le poster).

1

Observe bien ces pots.

- Colorie en **jaune** les pots dont l'étiquette est écrite en lettres **minuscules**.
- Colorie en **orange** ceux dont l'étiquette est écrite en lettres **MAJUSCULES**.





graphisme

15

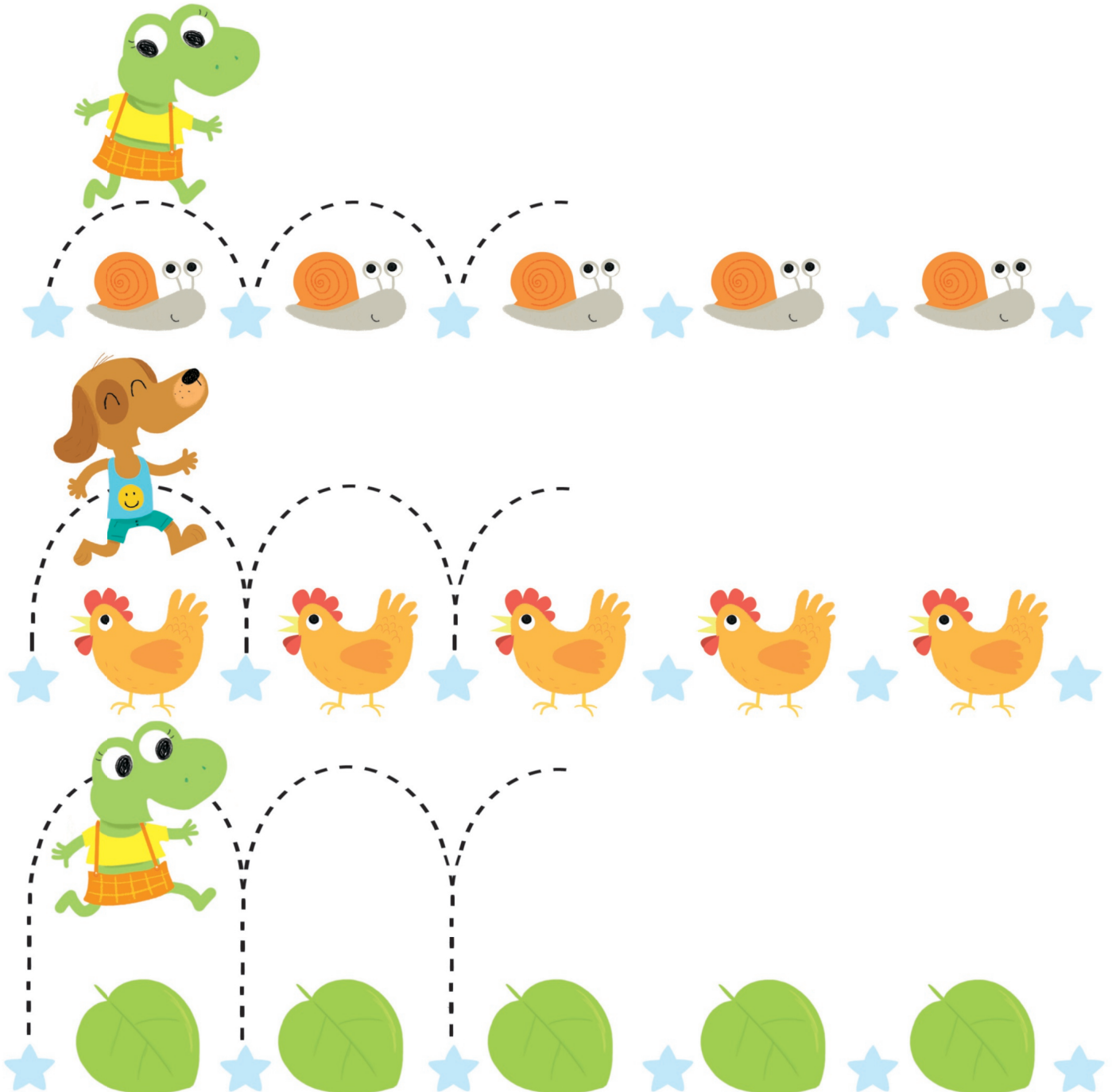
Je trace des ponts

Astuce !

Pensez à montrer à votre enfant des photos de vrais ponts avec des arches que vous trouverez facilement sur Internet (Pont du Gard, Pont Neuf...) et faites-lui suivre les arches avec le doigt.

1

Continue à dessiner les sauts de chaque personnage en repassant d'abord sur les pointillés.





16

Je deviens grand

Je connais les outils de la classe

Astuce !

Entraînez votre enfant à bien découper : il doit tenir sa feuille fermement en gardant les ciseaux bien droits.

1

- Max veut découper des morceaux de papier. Entoure en **rouge** l'outil qu'il doit utiliser et dis son nom.
- Lilou veut coller des images. Entoure en **bleu** l'outil qu'elle doit utiliser et dis son nom.



Dis le nom des autres objets de cette image. Sais-tu à quoi ils servent ?



maths

17

Je découvre les nombres 4 et 5

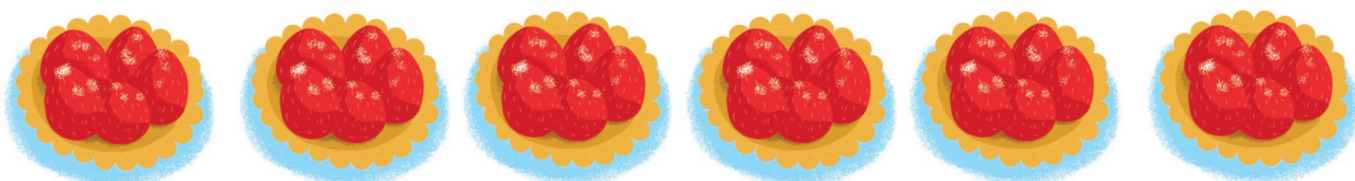
Astuce !

Demandez à votre enfant de réaliser 2 gâteaux en pâte à modeler. Sur l'un, il devra poser 4 bougies d'anniversaire et sur l'autre, 5 bougies.

1 Trace les chiffres à l'intérieur des modèles.



- 2
- Choisis 4 croissants et entoure-les en rouge.
 - Choisis 5 tartelettes et entoure-les en bleu.



As-tu entouré plus de croissants ou plus de tartelettes ?



lecture

18

J'identifie une image

Astuce !

Pour développer l'attention visuelle de votre enfant, proposez-lui un jeu de Memory : des cartes formant des paires sont disposées faces cachées sur une table. Il faut reformer les paires en retournant les cartes 2 par 2.

1

Observe bien ces dix fées, puis relie deux par deux les fées jumelles.





graphisme

19

Je trace des lignes sinueuses

Astuce !

Donnez à votre enfant de la ficelle (ou de la laine) et aidez-le à réaliser une ligne sinueuse pour former un chemin.

- 1 Continue à tracer le chemin que chaque personnage va prendre pour rejoindre sa maison. Essaie de ne pas toucher le bord du chemin.





explorer le monde

20

J'utilise le vocabulaire de l'espace : à l'intérieur, à l'extérieur

Astuce !

Proposez à votre enfant de réaliser un circuit fermé à l'aide de crayons posés sur la table. Demandez-lui ensuite de poser de petits jouets à l'intérieur ou à l'extérieur du circuit.

1

- Colle 3 lapins **à l'intérieur** du clapier et 3 lapins **à l'extérieur**.
- Combien y a-t-il de carottes **à l'intérieur** du panier ?





maths

21

Je découvre le nombre 6

Astuce !

En jouant avec un dé, exercez votre enfant à reconnaître le plus vite possible le nombre de points.

1 Trace le chiffre 6 à l'intérieur des modèles.



- 2
- Compte le nombre de fleurs dans le vase **bleu**.
 - À ton tour, dessine **6** fleurs dans le vase **orange**.





22

langage

Je repère le son « a »

Astuce !

Proposez ce petit jeu à votre enfant : "Cherche des plats que tu aimes manger et qui contiennent le son « a »". (Pizza, ananas, abricot, artichaut, yaourt, glace, camembert...)

1

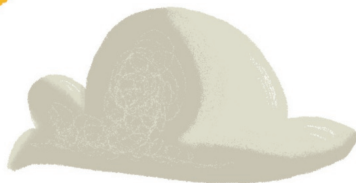
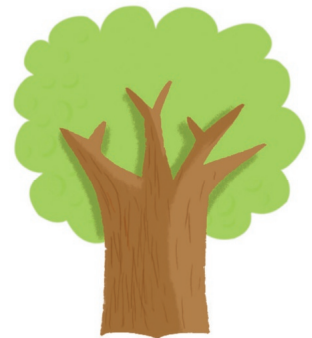
- Écoute cette comptine et dis-la plusieurs fois.
- As-tu bien entendu le son qui se répète ?

Où es-tu petit chat ?
Caché sous les draps
Ou au cinéma ?
Abracadabra
Te voilà !



2

- Entoure les dessins si tu entends le son « a », comme dans « chat ».





23

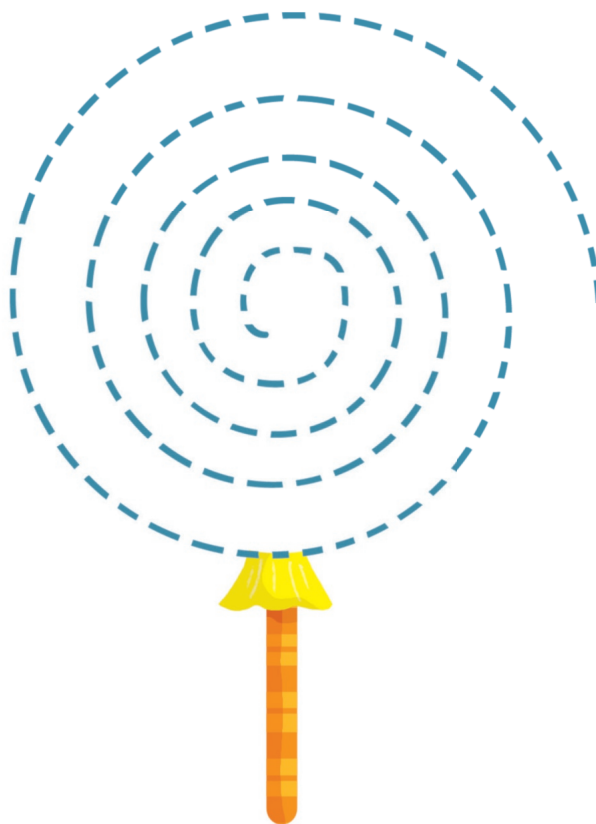
graphisme

Je trace des spirales

Astuce !

Avant de réaliser ce graphisme, proposez à votre enfant d'observer et de toucher une coquille d'escargot afin de le familiariser avec la forme de la spirale.

1 Repasse sur les pointillés et continue les spirales pour dessiner des sucettes.





24

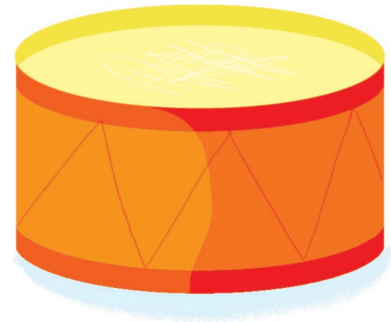
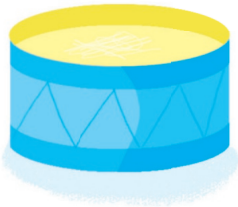
explorer le monde

Je range du plus petit au plus grand

Astuce !

Voici un petit jeu pour votre enfant : « Installe sur ton lit tes peluches ou tes poupées en les rangeant du plus petit au plus grand. »

- 1 Dessine le tambourin manquant pour que les tambourins soient rangés du plus petit au plus grand.



- 2 Colle les maracas manquantes pour qu'elles soient rangées de la plus petite à la plus grande.





25

langage

Je comprends un récit

Astuce !

Après avoir lu cette histoire à votre enfant, demandez-lui de raconter la suite. S'il ne la connaît pas, lisez-lui l'histoire des Trois Petits Cochons en entier.

- 1 Écoute bien cette histoire, puis réponds aux questions en entourant la bonne réponse.

Les Trois Petits Cochons (début de l'histoire)

Il était une fois trois petits cochons qui avaient décidé de construire chacun une maison. Les deux premiers cochons bâtirent rapidement leur maison : l'une en paille, l'autre en bois. Le troisième petit cochon construisit avec soin une solide maison en briques. Ainsi, nos trois cochons étaient bien installés. Un jour, le loup arriva devant la maison en paille. Il frappa à la porte et s'écria :
– Petit Cochon, laisse-moi entrer dans ta maison !
– Non, non, non ! Je ne t'ouvrirai pas !
Alors le loup se mit à souffler, souffler tellement fort... que la maison en paille s'envola ! Le petit cochon courut aussi vite qu'il put et alla se réfugier dans la maison en bois.



- Dans quelle maison le loup veut-il entrer ?



- Comment le loup détruit-il la maison du petit cochon ?



Connais-tu un autre conte où il y a un loup ?



lecture

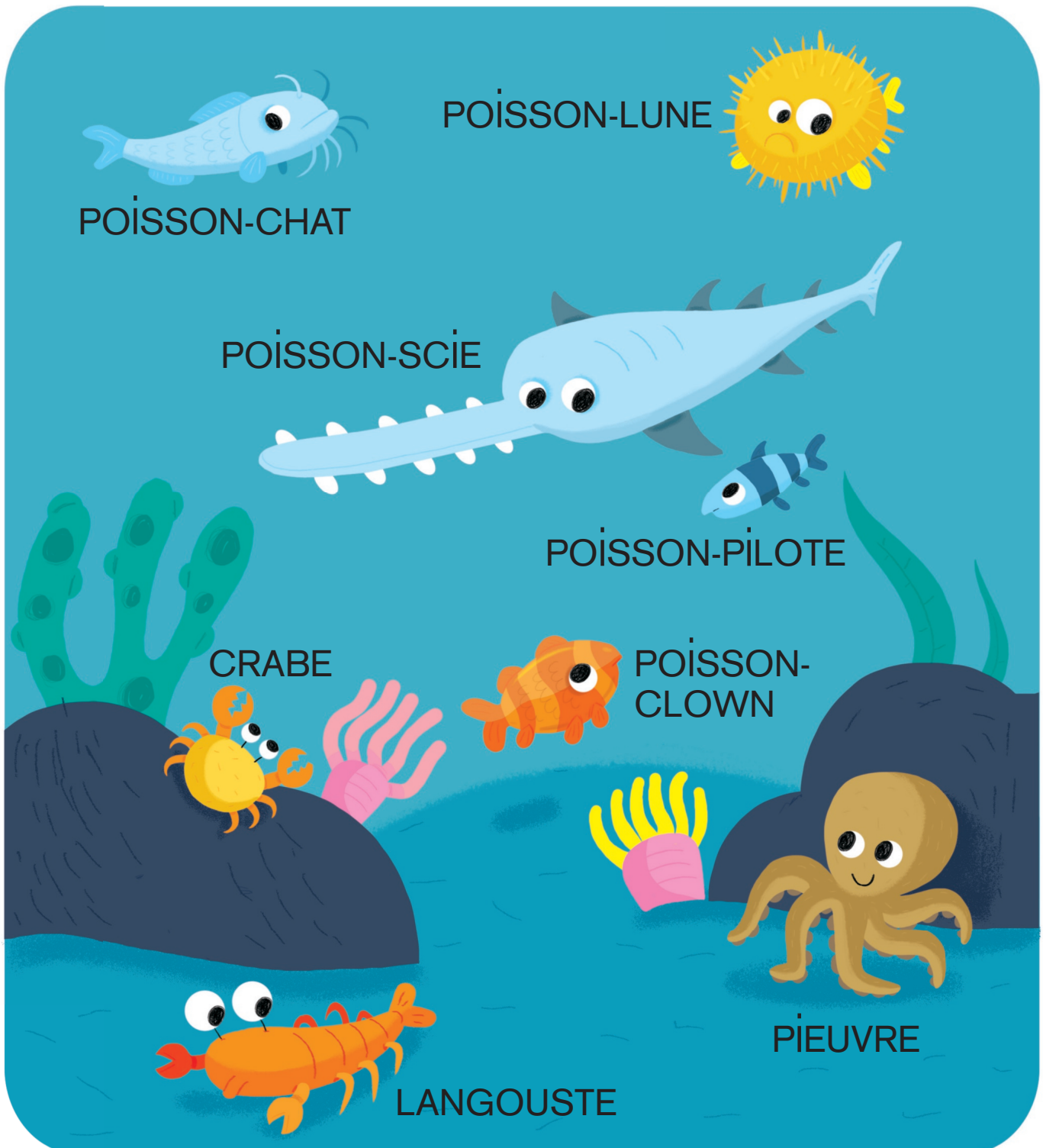
26

Je reconnais un mot dans une liste

Astuce !

Demandez à votre enfant de nommer toutes les lettres du mot POISSON et de les chercher dans l'abécédaire (sur le poster).

1 Observe le mot **POISSON** et entoure-le à chaque fois que tu le vois.





27

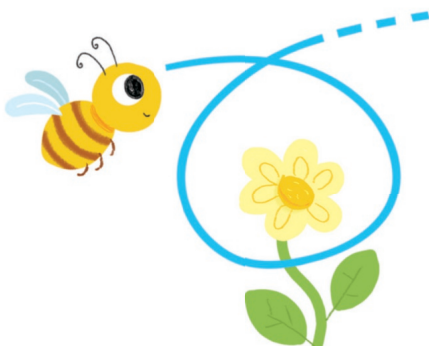
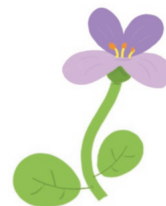
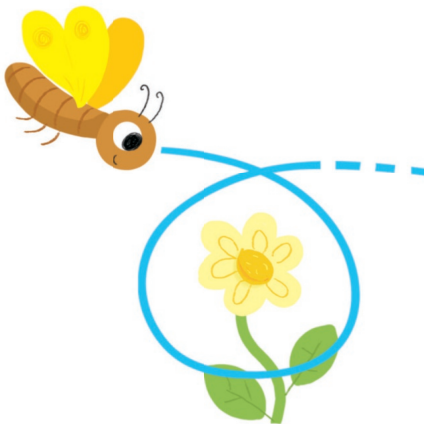
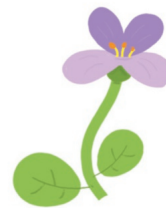
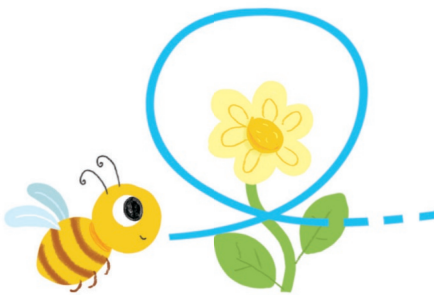
graphisme

Je trace des boucles

Astuce !

Proposez à votre enfant de réaliser un long boudin en pâte à modeler. Puis, montrez-lui comment former des boucles avec ce boudin.

- 1 Continue à dessiner le chemin des abeilles et du papillon en traçant des boucles autour des fleurs.





28

Je deviens grand

Je range ma chambre

Astuce !

Pensez à mettre à la disposition de votre enfant suffisamment de boîtes ou de bacs de rangement afin qu'il puisse trier et ranger facilement ses jouets.

1

Max et Lilou rangent leur chambre.
Aide-les, en collant chaque objet au bon endroit.





maths

29

Je différencie les nombres jusqu'à 6

Astuce !

Pour organiser le dénombrement et éviter des erreurs, proposez à votre enfant de barrer les animaux au fur et à mesure qu'il les compte.

1 Compte les animaux de chaque famille. Puis, indique ce nombre en collant les bons autocollants dans les cases.



Quelle famille a le plus d'animaux ?



30

lecture

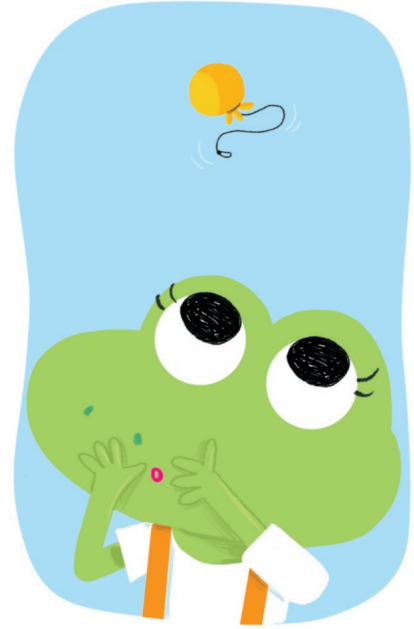
J'ordonne des images

Astuce !

Aidez votre enfant à décrire avec précision chaque image avant de chercher l'ordre de l'histoire.

1 Observe ces trois images et entoure celle du début de l'histoire.

Le ballon



2 Observe ces trois images et entoure celle de la fin de l'histoire.

La pêche à la ligne





graphisme

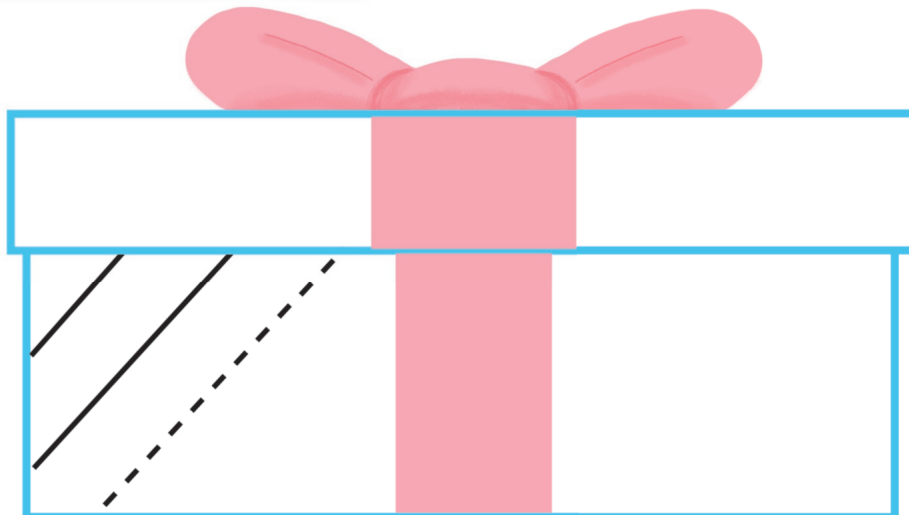
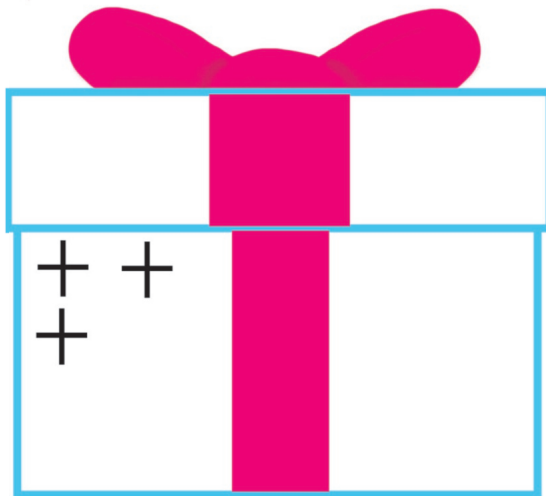
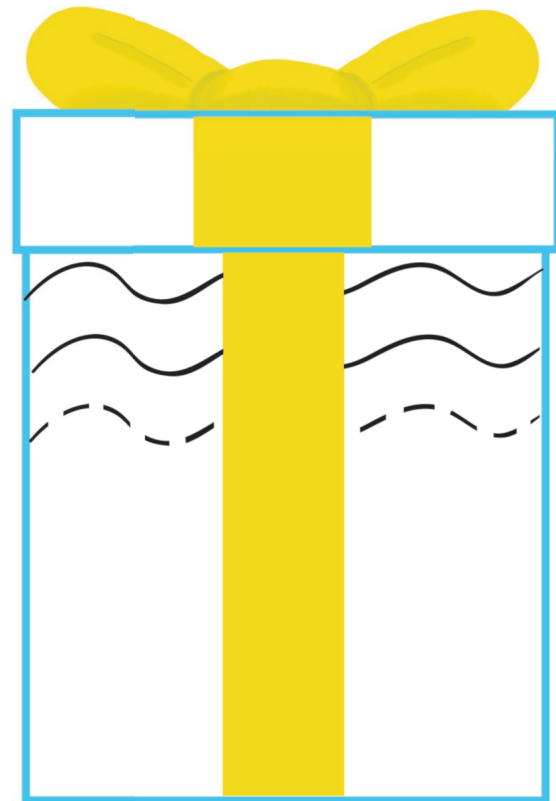
31

Je reproduis des motifs

Astuce !

Pour exercer l'habileté motrice de votre enfant, il est utile de lui faire manipuler, trier, ranger des petits objets : perles, boutons, graines...

1 Continue à décorer les paquets cadeaux en suivant les différents motifs.





explorer le monde

32

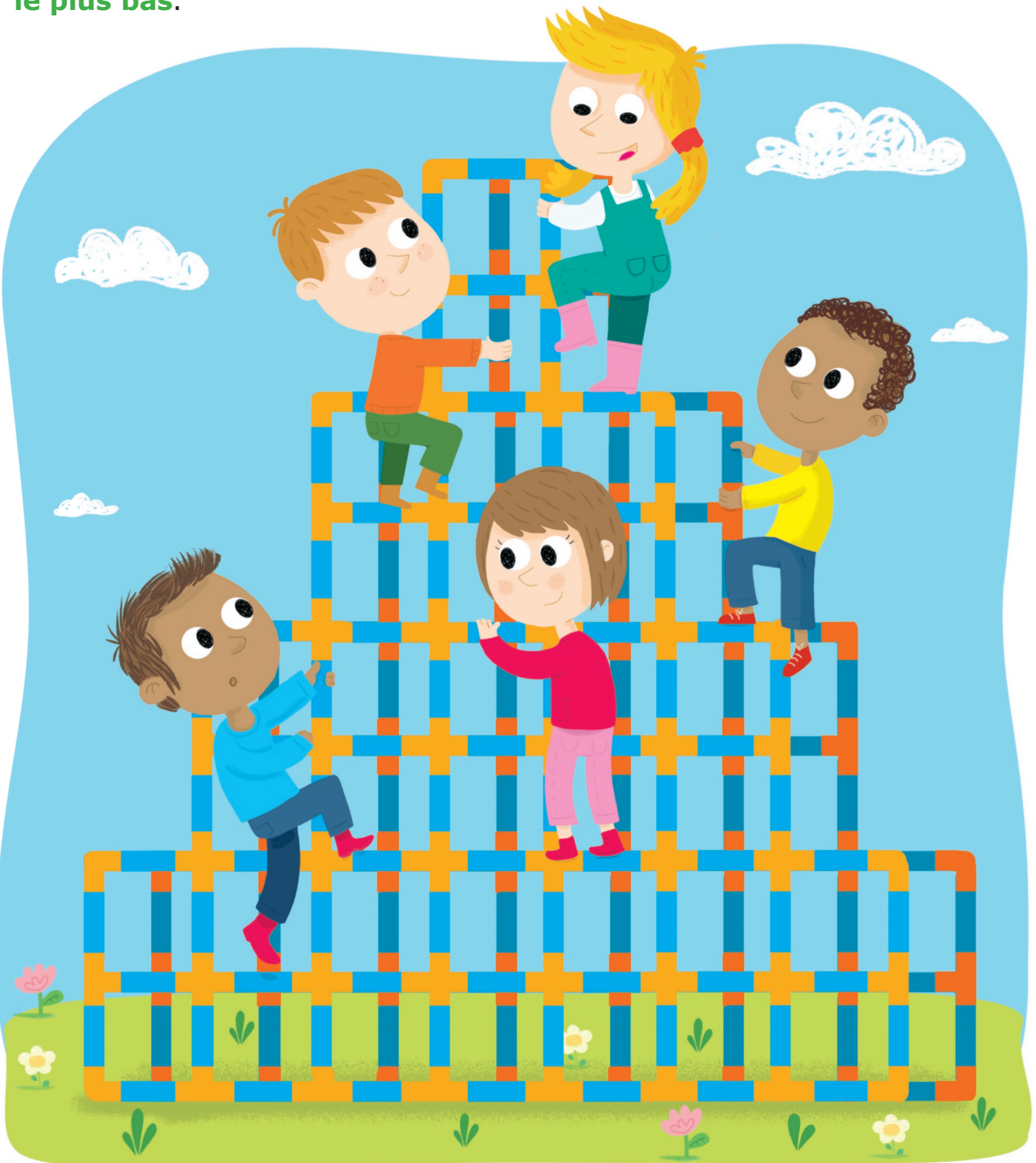
J'utilise le vocabulaire de l'espace : le plus haut, le plus bas

Astuce !

Proposez à votre enfant de construire des tours avec des briques de jeu. Demandez-lui ensuite de quelle couleur est la brique la plus haute, puis la brique la plus basse.

1

Entoure en **rouge** l'enfant qui a grimpé **le plus haut**, et en **vert** celui qui est **le plus bas**.





maths

33

Je découvre le nombre 7

Astuce !

Demandez à votre enfant de choisir 7 crayons de couleurs différentes et de les utiliser pour faire un dessin.

1 Trace le chiffre 7 à l'intérieur des modèles.



- 2
- Colle une pioche à côté de chacun des 7 nains.
 - Combien de pioches as-tu collées ?





34

langage

Je repère le son « ou »

Astuce !

Proposez ce petit jeu à votre enfant : « Lève le doigt si tu entends le son « ou » dans les mots que je te dis. » (Trou, igloo, boue, coucou, genou, Lilou... à alterner avec des mots sans le son « ou »)

1

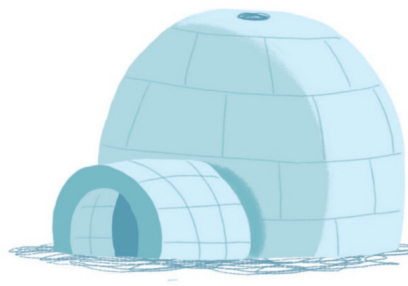
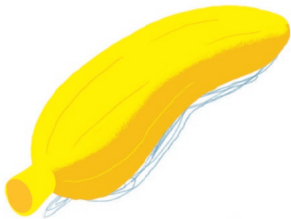
- Écoute cette comptine et dis-la plusieurs fois.
- As-tu bien entendu le son qui se répète ?

Que voulez-vous,
Monsieur le loup ?
Une douzaine de cailloux.
Que voulez-vous
Monsieur hibou ?
Des milliers de bisous.



2

Entoure les dessins si tu entends le son « ou », comme dans « loup ».





35

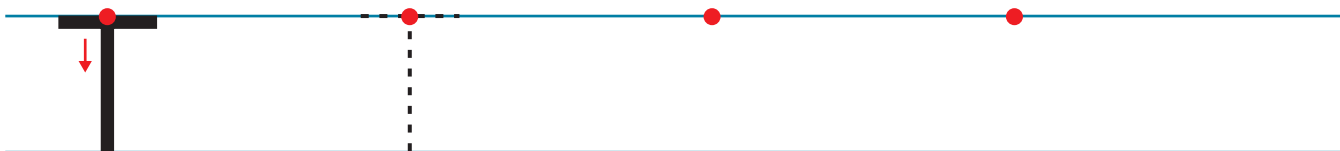
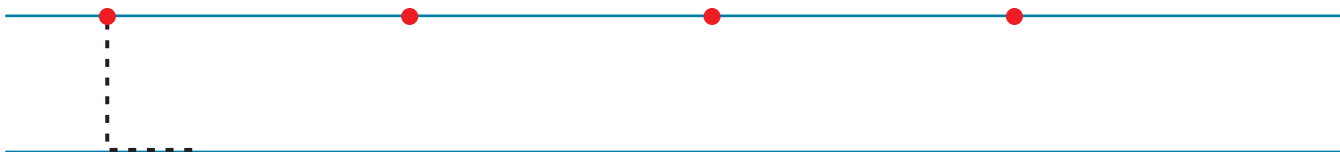
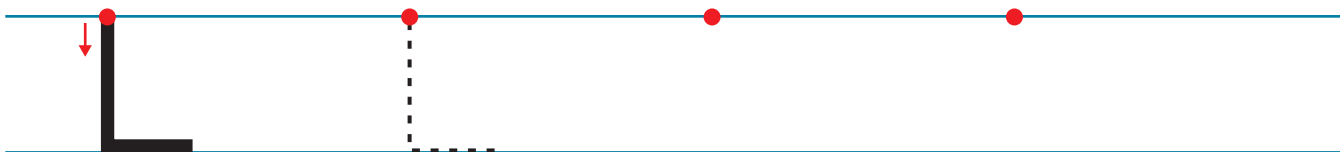
écriture

J'écris les lettres L et T

Astuce !

Avant de commencer une activité d'écriture, veillez à ce que votre enfant tienne correctement son crayon. C'est important pour qu'il réussisse tous ses tracés.

1 Écris les lettres **L** et **T** entre les lignes, en démarrant sur le point et en respectant le sens indiqué par les flèches.



2 Copie le mot **LIT** entre les lignes.

LE LIT

LE





36

explorer le monde

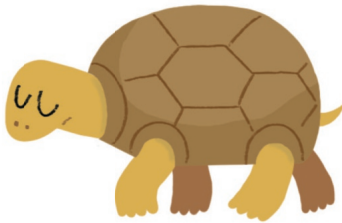
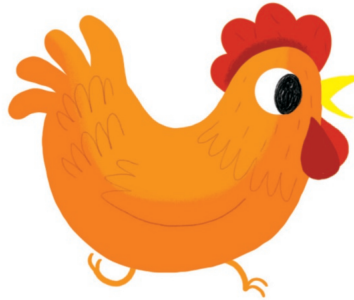
Je reconnais les animaux de la ferme

Astuce !

Pour que votre enfant connaisse mieux les animaux de la ferme, vous pouvez lui montrer un livre ou un documentaire (Internet). Et si vous le pouvez, organisez une visite dans une ferme.

1

Entoure les animaux qui vivent à la ferme.



Parmi ces animaux, lequel peut-on tondre pour utiliser sa laine ?



37

langage

Je nomme ce que l'on voit dans le jardin

Astuce !

Proposez à votre enfant de mimer les gestes du jardinier lorsqu'il utilise la tondeuse, la brouette, l'arrosoir, le tuyau d'arrosage, le râteau et l'échelle.

1 Montre et nomme tout ce que tu reconnais dans ce jardin. Répète ensuite le nom de ce que tu n'as pas reconnu.



Connais-tu un autre arbre fruitier ?



lecture

38

Je reconnais un mot dans une phrase

Astuce !

Cherchez avec votre enfant les lettres du mot belle sur l'abécédaire (sur le poster) et observez-les dans les deux écritures. Puis demandez-lui d'écrire ce mot en majuscules d'imprimerie.

1 Observe le mot **belle** et entoure-le sur chaque livre.





39

écriture

J'écris les lettres O et i

Astuce !

Insistez auprès de votre enfant sur le sens du tracé de la lettre O : il faut partir du haut et tourner vers la gauche.

1 Écris les lettres **O** et **i** entre les lignes, en démarrant sur le point et en respectant le sens indiqué par les flèches.

Tracing practice for the letter O:

- Row 1: A solid black 'O' with a red dot at the top and a red arrow pointing left. A dashed 'O' with a red dot at the top. Two horizontal lines with red dots at the top.
- Row 2: A dashed 'O' with a red dot at the top. Three horizontal lines with red dots at the top.

Tracing practice for the letter i:

- Row 3: A solid black 'i' with a black dot above and a red dot at the top. A dashed 'i' with a black dot above and a red dot at the top. Two horizontal lines with red dots at the top.
- Row 4: A dashed 'i' with a black dot above and a red dot at the top. Two horizontal lines with red dots at the top.

2 Copie le mot **ROI** entre les lignes.

Copy the word **LE ROI** between the lines.

LE ROI

LE






Je sais dire ce que l'on mange à la cantine


Astuce !
Expliquez à votre enfant comment composer un menu équilibré que vous pourrez ensuite préparer avec lui.

1 Dis ce que l'on va manger à la cantine aujourd'hui. Puis, colle les plats dans le bon ordre pour le menu de demain : entrée, plat principal, laitage et dessert.


Menu




— ★ — ★ — ★ —



— ★ — ★ — ★ —



— ★ — ★ — ★ —



Menu

— ★ — ★ — ★ —

— ★ — ★ — ★ —

— ★ — ★ — ★ —



Cite tous les autres desserts que tu connais.



maths

41

Je découvre le nombre 8

Astuce !

Demandez à votre enfant de trier des cartes à jouer par couleurs (pique, cœur, carreau, trèfle) et de les ranger dans l'ordre de 1 à 8.

1 Trace le chiffre 8 à l'intérieur des modèles.



2 Choisis 8 moutons et entoure-les en bleu.



Combien reste-t-il de moutons ?



lecture

42

Je retrouve des images

Astuce !

Proposez ce petit jeu à votre enfant :
« Imiter chaque enfant de cette image en prenant la même position. »

1

Retrouve ces joueurs sur le terrain de foot et colorie-les avec les bonnes couleurs.



Cherche le joueur qui a une chaussette baissée et montre-le.



43

écriture

J'écris les lettres C et E

Astuce !

Demandez à votre enfant de s'entraîner à tracer les lettres avec le doigt en faisant de grands gestes sur la table.

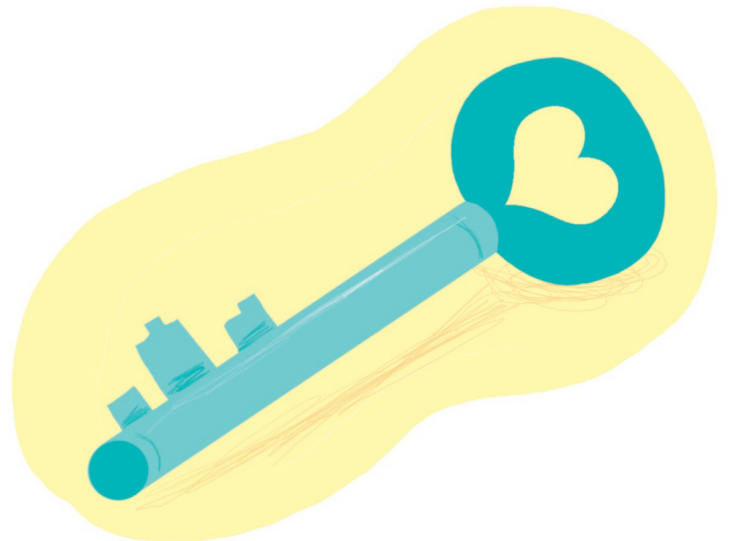
1 Écris les lettres **C** et **E** entre les lignes, en démarrant sur le point et en respectant le sens indiqué par les flèches.



2 Copie le mot **CLÉ** entre les lignes.

LA CLÉ

LA





explorer le monde

44

J'utilise le vocabulaire de l'espace : entre

Astuce !

Voici un petit jeu pour votre enfant : « Installe par terre 5 peluches (ou poupées). Assieds-toi entre ... et ... ». Recommencez plusieurs fois en modifiant l'emplacement où il devra s'asseoir.

1

- Colle Max entre le cow-boy et la fée.
- Colle Lilou entre le pirate et le pompier.
- Dessine un ballon entre le cosmonaute et le chevalier.





maths

45

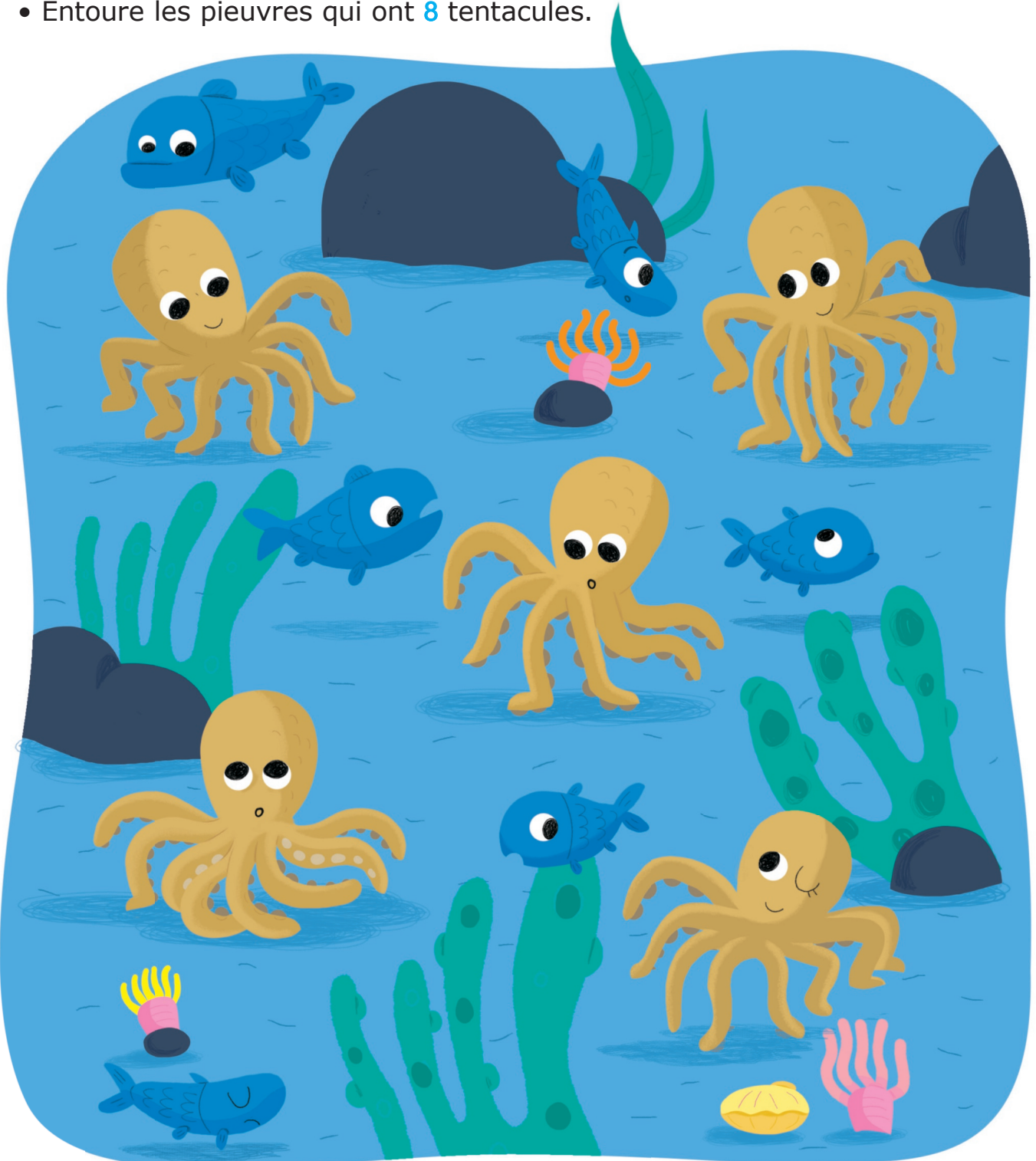
Je différencie les nombres de 6 à 8

Astuce !

Proposez à votre enfant de réaliser une pieuvre à 8 tentacules avec de la pâte à modeler.

1

- Compte le nombre de tentacules de chaque pieuvre.
- Entoure les pieuvres qui ont 8 tentacules.





46

langage

Je repère le son « s »

Astuce !

Proposez ce petit jeu à votre enfant : "Lève le doigt si ces prénoms commencent par le son « s »". (Sabine, Séverin, Suzon, Soizic, Simon, Céline, Sarah, Sophie, Cécile... à alterner avec d'autres prénoms qui ne commencent pas par le son « s ».)

1

- Écoute cette comptine et dis-la plusieurs fois.
- As-tu bien entendu le son qui se répète ?

Six saucisses
 Sept chaussettes
 Soixante-six pains d'épice
 Sept-cent-sept sucettes



2

Entoure les dessins si tu entends le son « s », comme dans « saucisse ».





47

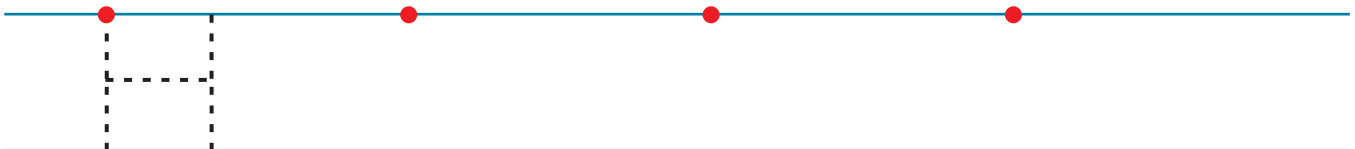
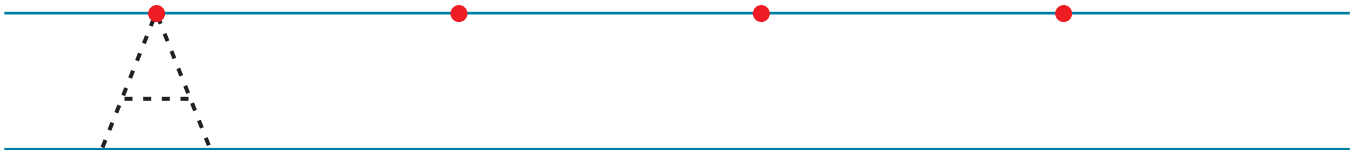
écriture

J'écris les lettres A et H

Astuce !

Posez sur une table des allumettes (ou des cotons-tiges, piques en bois...) et demandez à votre enfant de former les lettres A et H.

1 Écris les lettres **A** et **H** entre les lignes, en démarrant sur le point et en respectant le sens indiqué par les flèches.



2 Copie les mots entre les lignes.

LE CHAT





48

explorer le monde

Je classe des objets

Astuce !

Nommez avec
votre enfant tous
les objets de ces
deux images. Puis
emmenez-le dans
la cuisine pour
retrouver ces objets
« en vrai ».

- 1 • Colle dans la cuisine les ustensiles qui servent à préparer les repas.
• Colle dans l'atelier les outils qui servent à bricoler.



Connais-tu d'autres
objets qui se trouvent
dans la cuisine ?



49

Je comprends un récit

Astuce !

Demandez à votre enfant de nommer et décrire tous les vêtements qui se trouvent dans son armoire afin d'enrichir son vocabulaire.

1

Écoute bien cette histoire, puis réponds aux questions en entourant la bonne réponse.

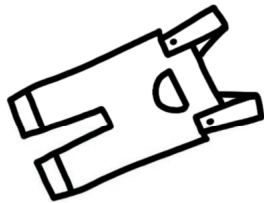
Une chèvre gourmande

Max va chercher son linge qui sèche sur le fil. Il enlève les pinces à linge et range les vêtements propres dans la corbeille. Mais alors qu'il va décrocher sa salopette rouge, que voit-il ? Les deux jambes sont déchirées ! Il se demande qui a bien pu abîmer sa salopette préférée... Il aperçoit la chèvre Biquette qui mâche quelque chose de rouge... Je crois que j'ai trouvé la coupable, se dit-il. Il s'approche alors de la chèvre et lui enlève de la bouche un morceau de tissu rouge.

– C'est donc toi qui as mangé ma salopette, petite gourmande ! lui dit Max d'un air fâché.



- Quel vêtement Max retrouve-t-il déchiré ?



- De quelle couleur est sa salopette préférée ?



- Qui a mangé les jambes de la salopette ?





lecture

50

Je reconnais un mot dans un texte

Astuce !

Cherchez avec votre enfant toutes les lettres du mot LOUP sur des pages de magazines. Il pourra ensuite les découper et les coller dans le bon ordre sur une feuille.

1 Observe le mot **LOUP** et entoure-le à chaque fois que tu le vois.



Dis le nom des lettres du mot : LOUP.



51

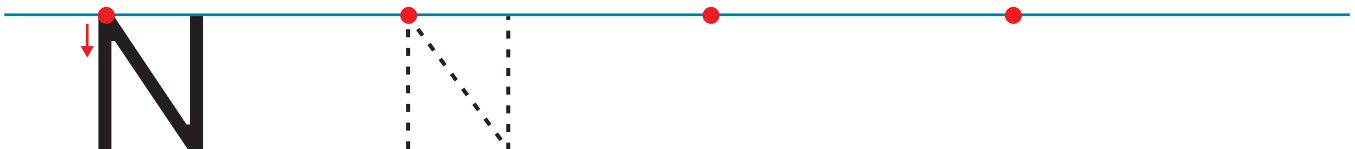
écriture

J'écris les lettres U et N

Astuce !

Avant d'écrire
les lettres U et N
sur cette page,
votre enfant peut
s'entraîner à les
écrire sur une
ardoise effaçable.

1 Écris les lettres **U** et **N** entre les lignes, en démarrant sur le point et en respectant le sens indiqué par les flèches.



2 Copie les mots entre les lignes.

LA LUNE





maths

52

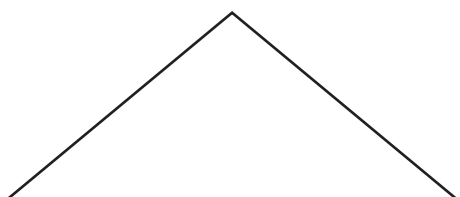
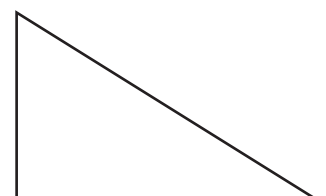
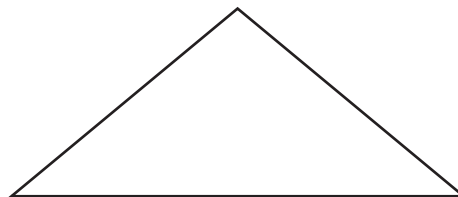
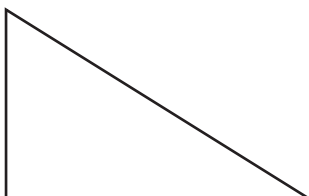
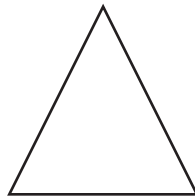
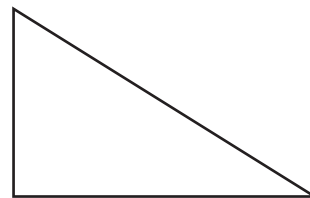
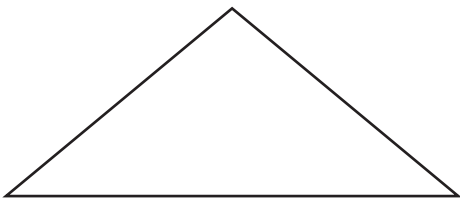
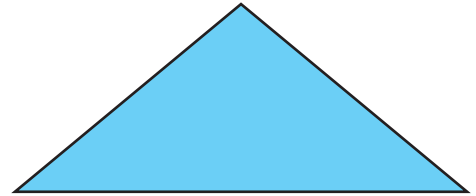
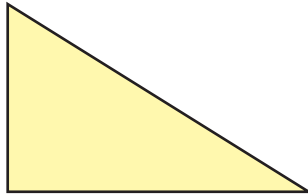
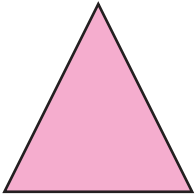
Je différencie des triangles

Astuce !

Fabriquez facilement un triangle avec votre enfant : coupez un carré dans une feuille de papier et pliez-le en deux dans la diagonale.

1

Colorie de la même couleur les triangles identiques.





53

langage

Je comprends et je respecte une consigne

Astuce !

Proposez à votre enfant de réaliser des actions en lui donnant plusieurs consignes.

Par exemple :
« Marche jusqu'à la chaise, monte dessus et chante une chanson ».

Encouragez-le à mémoriser ces consignes sans que vous les répétiez.

1

Écoute bien et applique chaque consigne.

- Colle un sapin à côté du chalet.
- Colorie en **vert** le bonnet de l'enfant qui fait du ski, et en **rouge** celui de l'enfant qui fait de la luge.
- Entoure le bonhomme de neige qui a un balai, et barre celui qui a une écharpe.





lecture

54

Je reconnais des lettres

Astuce !

Petite astuce d'organisation : demandez à votre enfant de prendre un crayon rouge et de colorier toutes les lettres T avant de changer de couleur.

- 1 Observe les lettres écrites sur le train. Puis colorie de la même couleur les lettres identiques.



T

V

V

T

G

G

T

V

V

G

T

T

V

G



55

écriture

J'écris les lettres D et G

Astuce !

Demandez à votre enfant de retrouver les lettres **D** et **G** sur un clavier d'ordinateur ou de téléphone.

1 Écris les lettres **D** et **G** entre les lignes, en démarrant sur le point et en respectant le sens indiqué par les flèches.



2 Copie les mots entre les lignes.

LE DRAGON





maths

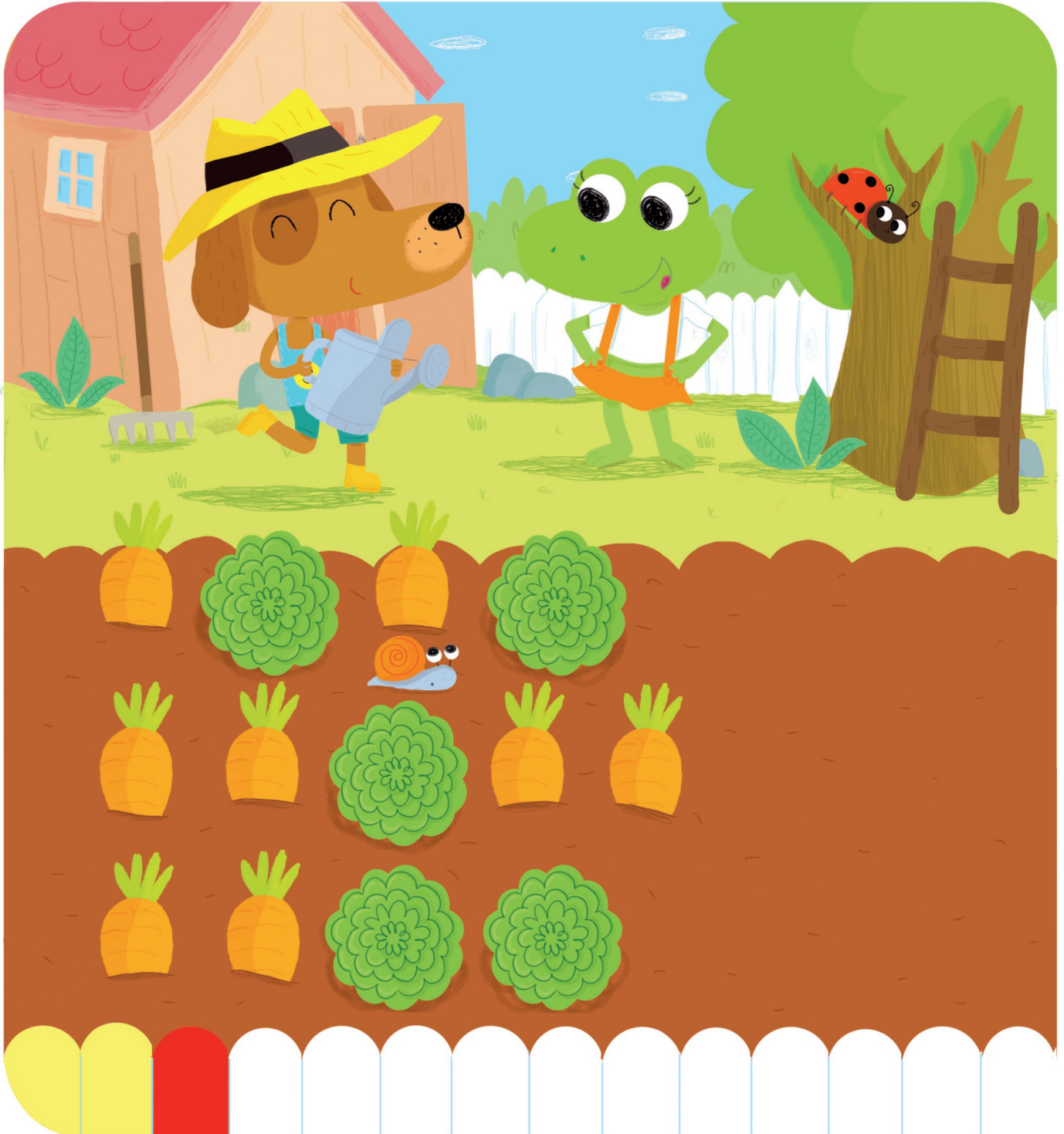
56

Je continue des suites organisées

Astuce !

Vérifiez que votre enfant a bien observé dans quel ordre sont plantées les carottes et les salades avant de commencer cette activité.

- 1 Colle les carottes et les salades au bon endroit pour continuer les rangées. Puis continue à colorier la barrière.





57

maths

Je découvre le nombre 9

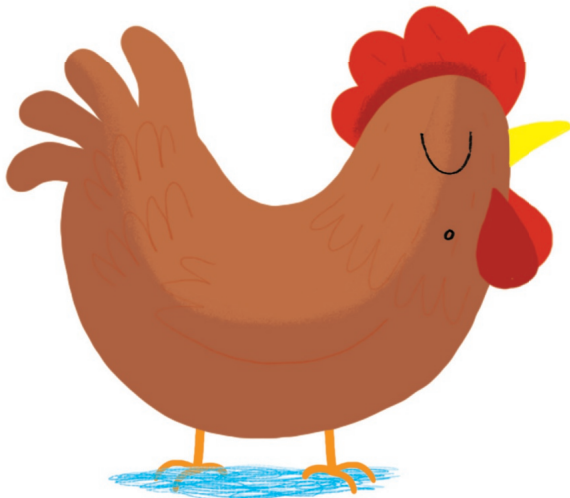
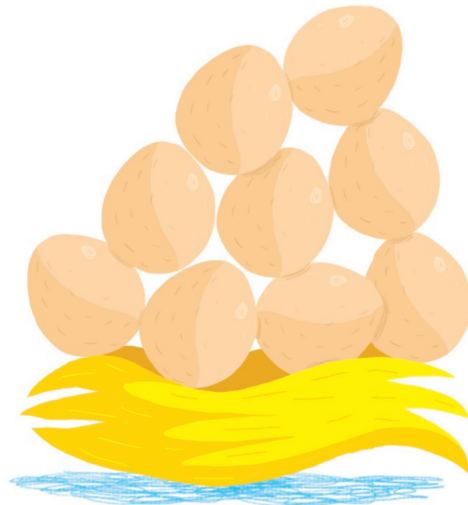
Astuce !

Avec un jeu de construction, demandez à votre enfant de construire 9 tours de 1 à 9 étages.

1 Trace le chiffre 9 à l'intérieur des modèles.



- 2
- Compte le nombre d'œufs que la poule rousse a pondus.
 - La poule marron en a pondus 9 elle aussi. Dessine-les.





lecture

58

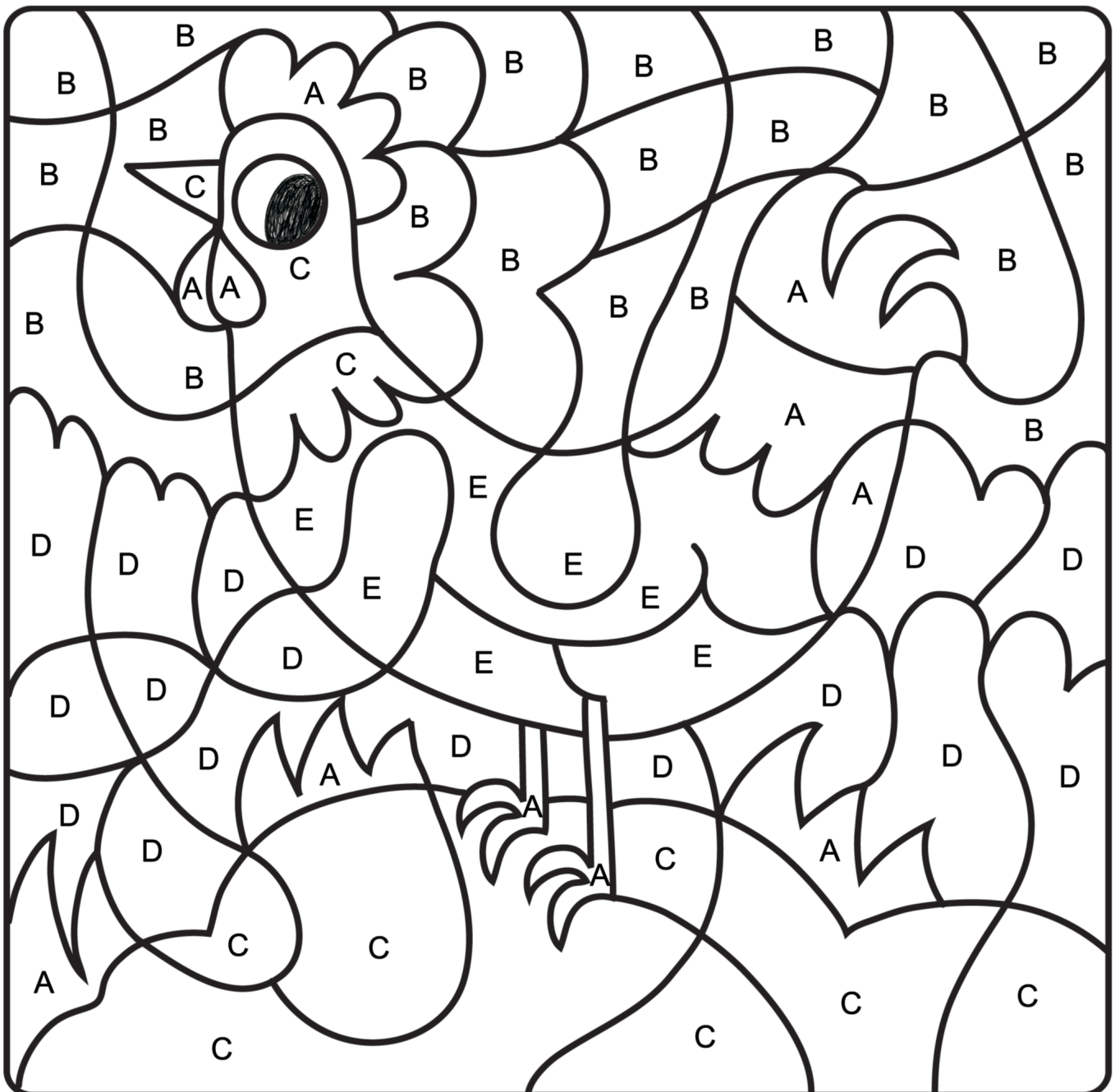
Je reconnais des lettres

Astuce !

C'est l'occasion d'apprendre à votre enfant à mémoriser le début de l'alphabet en lui faisant répéter les 5 premières lettres dans l'ordre.

1

- Répète le nom des cinq lettres.
- Colorie le dessin, en respectant bien les couleurs indiquées par les lettres.





59

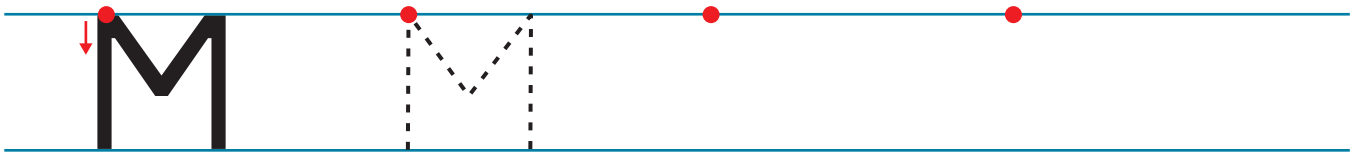
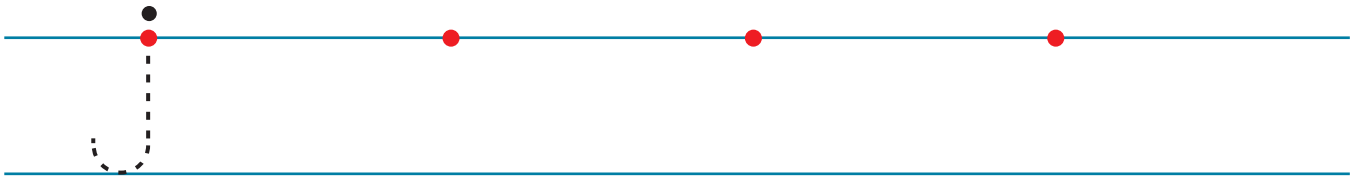
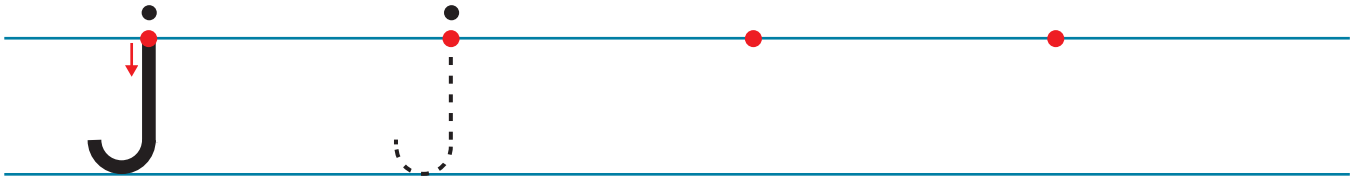
écriture

J'écris les lettres J et M

Astuce !

Pensez à décrire
les gestes que
votre enfant réalise
en écrivant ces
lettres : descendre,
faire un trait
droit, faire un trait
penché, tourner...

1 Écris les lettres **J** et **M** entre les lignes, en démarrant sur le point et en respectant le sens indiqué par les flèches.



2 Copie les mots entre les lignes.

LES JUMEAUX





maths

60

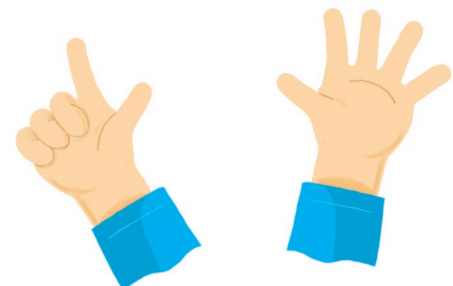
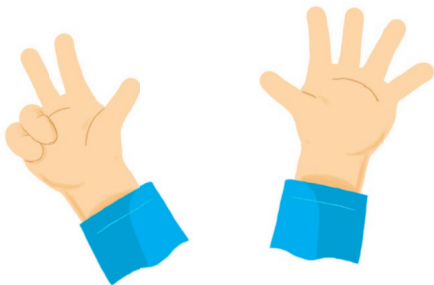
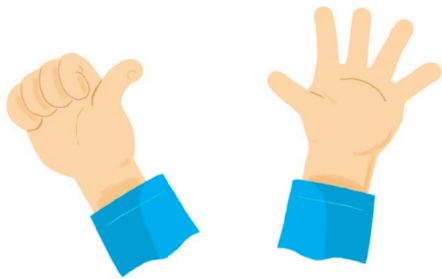
Je différencie les nombres de 6 à 9

Astuce !

Dites un chiffre de 1 à 9 et demandez à votre enfant de montrer le même nombre de doigts.

1

- Compte le nombre de doigts, puis colle l'autocollant de ce nombre dans la case.
- À ton tour, montre 6, 7, 8 puis 9 avec tes doigts.



Montre tous tes
doigts. Combien
en as-tu ?



lecture

61

Je repère l'initiale d'un mot

Astuce !

Demandez à votre enfant de trouver la lettre **C** sur l'abécédaire (sur le poster), puis de dire quelle est la lettre qui est juste avant, et celle qui est juste après.

- 1 Observe la liste des prénoms des invités et entoure ceux qui commencent par la lettre **C**, comme dans **Capucine**.

Clara
Charles
Oscar
Charlotte
Gabriel
Chloé
Louis
Christophe



Sais-tu par quelle
lettre commence
ton prénom ?



62

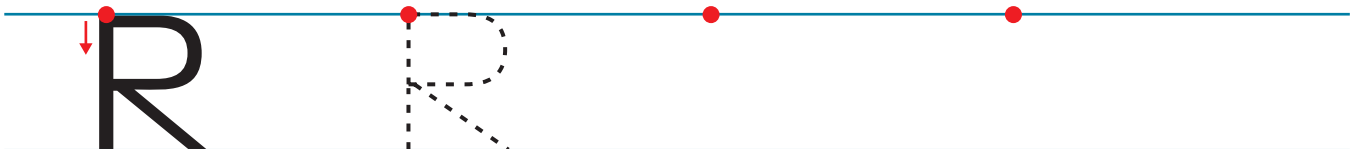
écriture

J'écris les lettres F et R

Astuce !

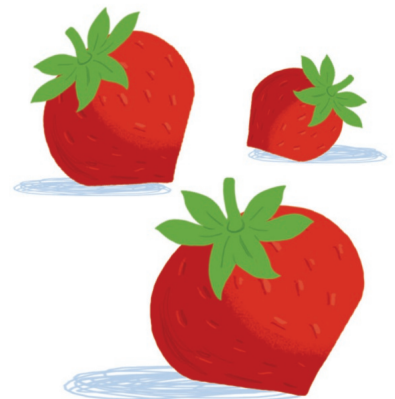
Proposez à votre enfant d'utiliser de la peinture pour tracer beaucoup de lettres F et R sur une grande feuille.

1 Écris les lettres **F** et **R** entre les lignes, en démarrant sur le point et en respectant le sens indiqué par les flèches.



2 Copie les mots entre les lignes.

LES FRAISES





explorer le monde

63

Je découvre les 5 sens

Astuce !

Voici un petit jeu pour votre enfant : bandez-lui les yeux et faites-lui goûter du sel, puis du sucre en les nommant. Faites-lui ensuite sentir du café, du parfum, du chocolat, des feuilles de menthe... À lui de reconnaître ces odeurs.

1

Lorsque tu es au bord de la mer, tu peux sentir beaucoup de choses avec les différentes parties de ton corps.

Colle dans chaque case la partie du corps que l'on utilise.



Je goûte l'eau de mer : elle est salée.



J'écoute : j'entends le bruit des vagues.



Je regarde la mer : elle est bleue.



Je marche au bord de l'eau : elle est froide.



Je respire : je sens l'odeur des algues.



langage

64

Je nomme ce que l'on voit au bord de la mer

Astuce !

Demandez à votre enfant de nommer tous les objets de cette image que l'on peut utiliser dans la mer quand on se baigne.

1

Montre et nomme tout ce que tu reconnais sur cette plage. Répète ensuite le nom de ce que tu n'as pas reconnu.



Sais-tu ce qu'il faut porter pour se protéger du soleil ?



lecture

65

Je reconnais les écrits dans la classe

Astuce !

Demandez à votre enfant de chercher dans la maison des objets contenant de l'écrit : livres, emballages, courriers, journaux...

- 1 Entoure :
- le livre en **bleu** ;
 - le cahier en **rouge** ;
 - l'étiquette d'un prénom en **vert** ;
 - le calendrier en **jaune**.





66

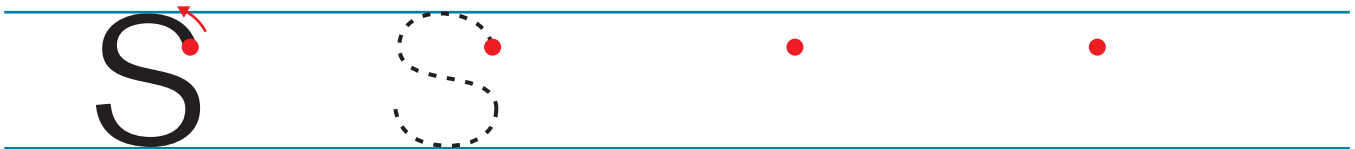
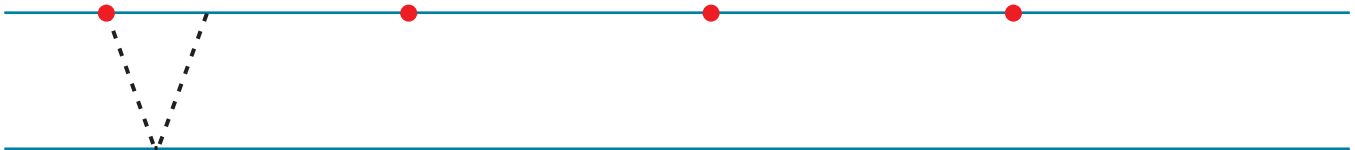
écriture

J'écris les lettres V et S

Astuce !

Proposez à votre enfant de former les lettres V et S avec de la pâte à modeler.

1 Écris les lettres **V** et **S** entre les lignes, en démarrant sur le point et en respectant le sens indiqué par les flèches.



2 Copie les mots entre les lignes.

LA VALISE





67

explorer le monde

Je me repère dans un labyrinthe

Astuce !

Sur un plan de votre quartier, montrez à votre enfant où se trouvent sa maison et son école. Puis suivez avec le doigt le trajet qu'il prend pour aller à l'école.

1 Trace le chemin que doit suivre Max pour retrouver Lilou.





maths

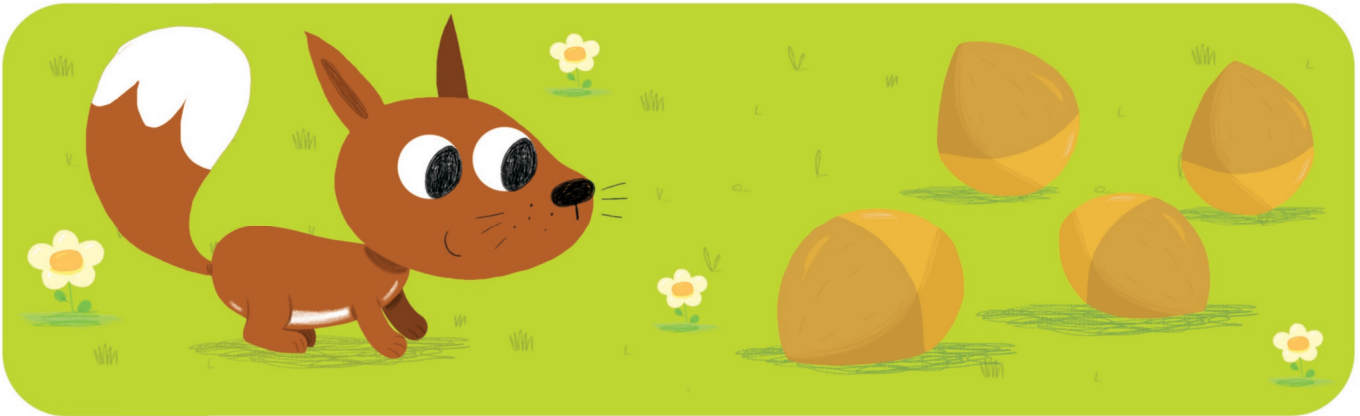
68

Je compare des quantités : plus que, moins que

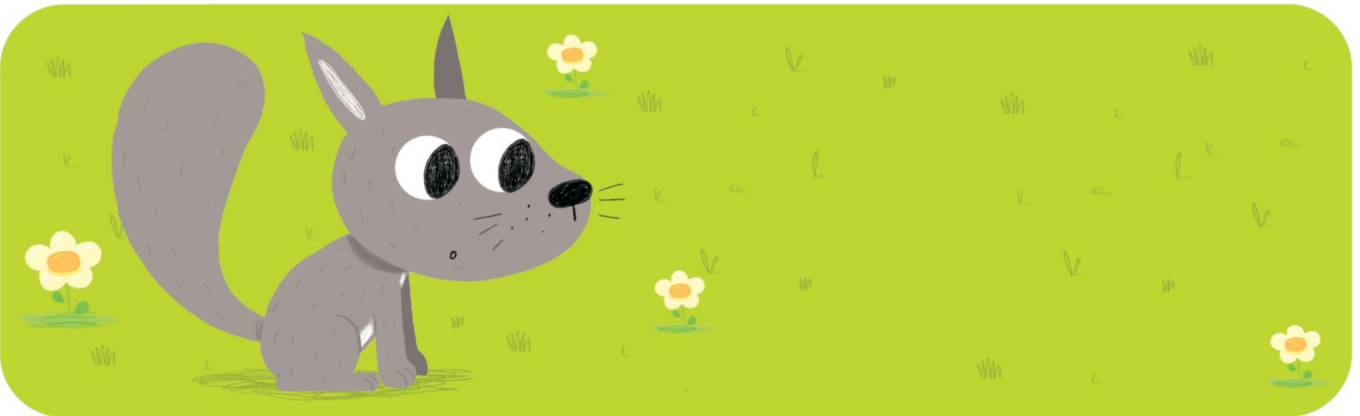
Astuce !

Préparez 3 bols
et 9 cuillères.
Disposez 3 cuillères
dans un bol.
Demandez à votre
enfant de mettre
plus de cuillères
dans l'un des
bols et moins
dans l'autre.
Recommencez avec
d'autres quantités.

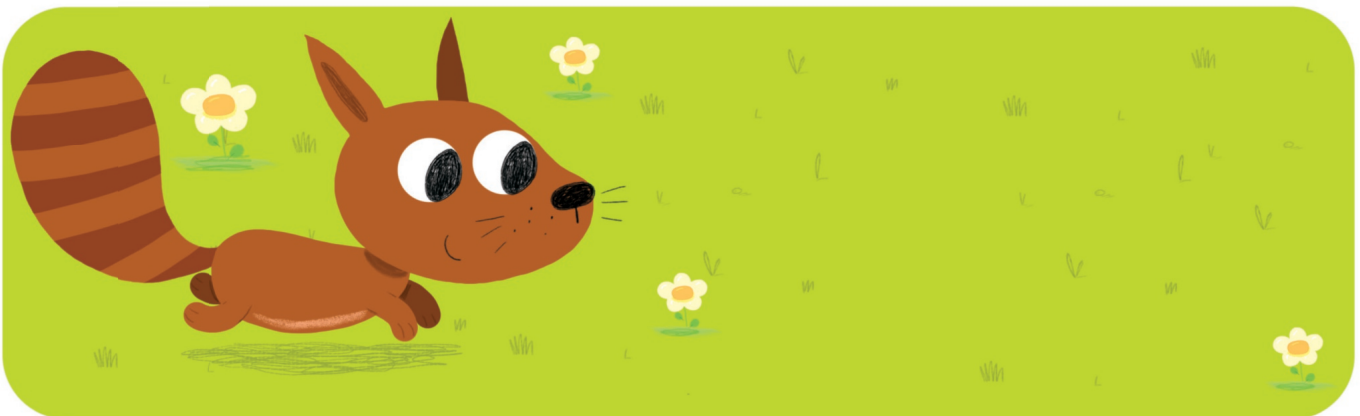
- 1 • Compte les noisettes que ce petit écureuil a ramassées.



- L'écureuil gris en a ramassé plus ; dessine-les.



- L'écureuil à la queue rayée en a ramassé moins ; dessine-les.





lecture

69

J'ordonne des images

Astuce !

Demandez à votre enfant d'imiter Max et de s'habiller en respectant le même ordre.

1

Observe ces quatre images.

- Entoure en **vert** l'image du début de l'histoire.
- Entoure en **rouge** celle de la fin.

Max s'habille





70

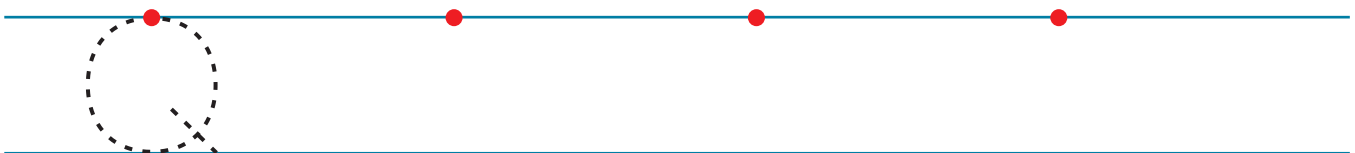
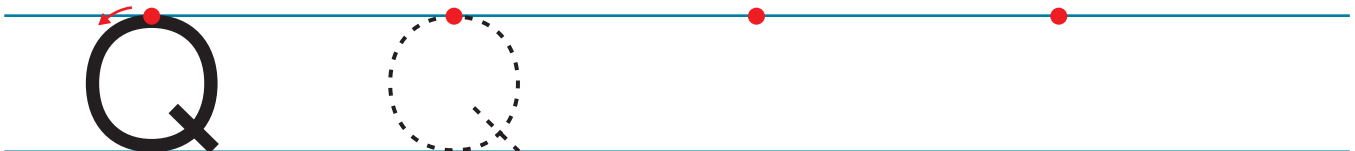
écriture

J'écris les lettres P et Q

Astuce !

Cherchez avec votre enfant les lettres P et Q dans un journal ou un magazine.

1 Écris les lettres **P** et **Q** entre les lignes, en démarrant sur le point et en respectant le sens indiqué par les flèches.



2 Copie les mots entre les lignes.

LE PERROQUET





langage

71

Je compte des syllabes

Astuce !

Demandez à votre enfant de dire lentement le nom des animaux en tapant dans ses mains à chaque syllabe.

1 Colle les autocollants des animaux selon leur nombre de syllabes.



fourmi





72

Je deviens grand

Je sais accrocher mon manteau tout seul

Astuce !

Pour que son manteau reste bien accroché, proposez à votre enfant de le suspendre au portemanteau par la capuche ou par l'emmanchure.

1

À l'école, tu dois accrocher tout seul ton manteau sur le bon portemanteau. Colorie en **bleu** le portemanteau de Max et en **rose** celui de Lilou.



Ranges-tu ton manteau tout seul à la maison ? À quel endroit ?



maths

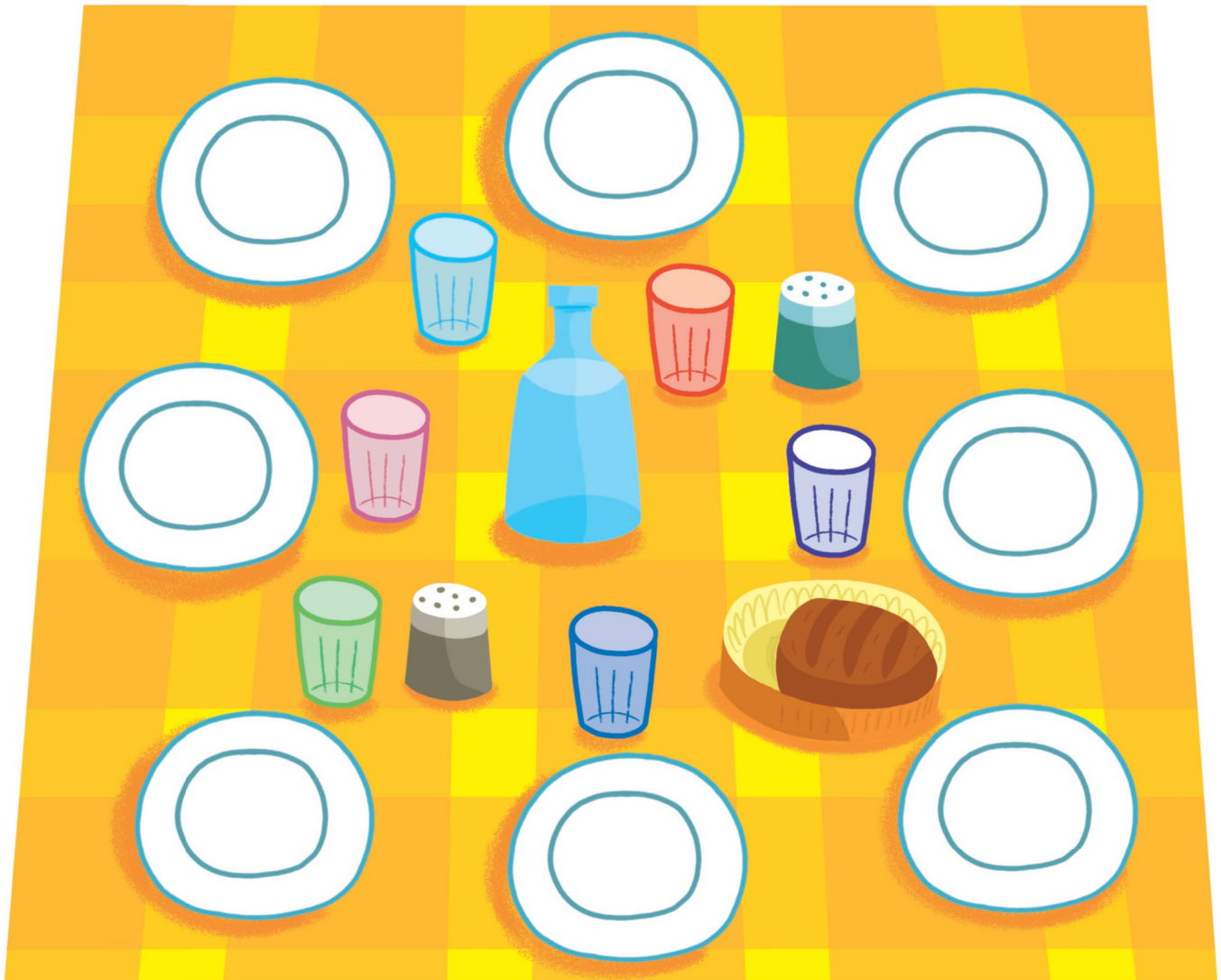
73

Je compare des quantités : autant que

Astuce !

Demandez à votre enfant de mettre la table pour 4 personnes : 4 assiettes, 4 fourchettes... Vous pouvez recommencer avec des nombres différents.

- 1 • Compte le nombre de verres sur la table, puis entoure ce nombre sur la bande numérique.
- Colorie autant d'assiettes que de verres sur la table.



1 2 3 4 5 6 7 8 9



Combien y a-t-il d'assiettes en trop sur la table ?



lecture

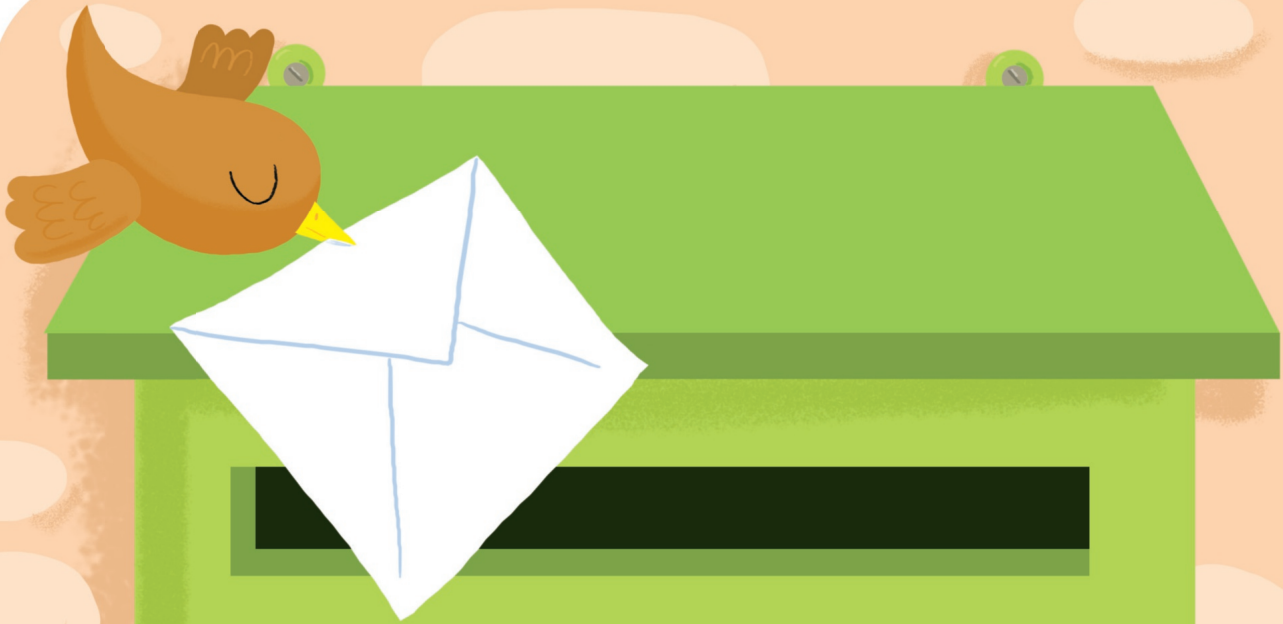
74

Je repère une lettre minuscule dans un mot

Astuce !

Avec votre enfant, recherchez toutes les lettres **O** et **o** sur une page de livre.

1 Entoure la lettre **o**, comme dans **ours**, à chaque fois que tu la vois.



Maison des trois ours
route du nord
La Forêt



75

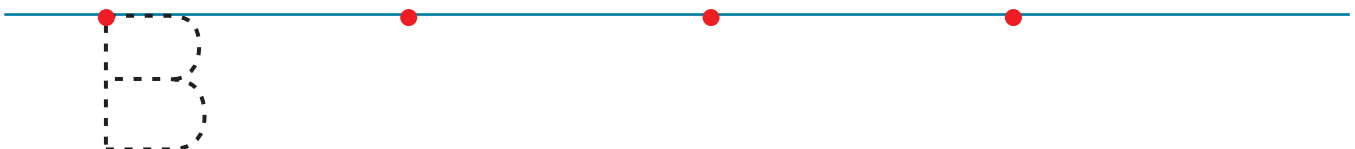
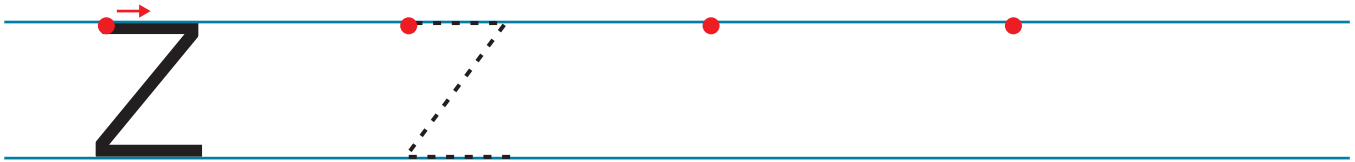
écriture

J'écris les lettres Z et B

Astuce !

Proposez à votre enfant de s'amuser à tracer les lettres Z et B avec son doigt, sur votre dos. Si vous reconnaissez la lettre, c'est que son tracé est réussi !

1 Écris les lettres **Z** et **B** entre les lignes, en démarrant sur le point et en respectant le sens indiqué par les flèches.



2 Copie les mots entre les lignes.

LE ZÈBRE





lecture

76

Je repère une lettre majuscule dans un mot

Astuce !

Pour n'oublier aucune lettre **P**, incitez votre enfant à suivre chaque ligne avec son doigt de la gauche vers la droite.

- 1 Entoure la lettre **P**, comme dans **P**ETIT, à chaque fois que tu la vois dans le menu de l'ogre.



PETITS PAINS

MILLE PETITS POIS

TRENTE POULETS

VINGT ASPERGES

CINQ POISSONS

DIX POMMES

PETIT POU CET



77

langage

Je comprends une description

Astuce !

Proposez ce petit jeu à votre enfant : « Je vais te décrire un objet qui se trouve dans la pièce. À toi de deviner lequel ! »

1

« Le prince charmant porte une épée, une cape et une plume à son chapeau. »
Retrouve ce prince charmant et entoure-le.





lecture

78

Je différencie une image

Astuce !

Pour développer l'attention visuelle de votre enfant, posez sur une table 6 objets qu'il devra observer attentivement. Pendant que votre enfant ferme les yeux, enlevez un des objets. À lui de trouver celui qui manque !

1

- Observe les oiseaux : un seul est différent des autres. Barre-le.
- Observe les papillons : un seul est différent. Barre-le.





79

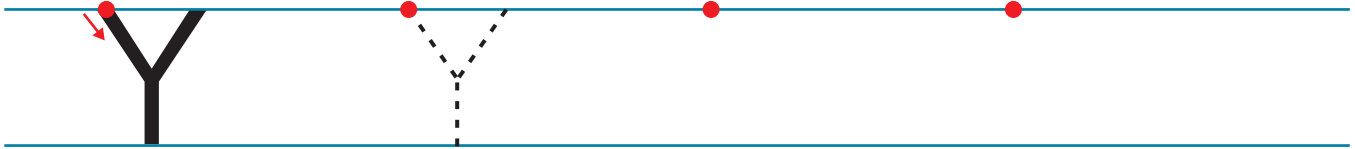
écriture

J'écris les lettres Y et X

Astuce !

Votre enfant peut aussi utiliser le sens du toucher pour mémoriser la forme des lettres. Pour cela, découpez les lettres X et Y dans du papier de verre et demandez-lui de suivre ces formes avec le doigt, les yeux ouverts puis fermés.

1 Écris les lettres **Y** et **X** entre les lignes, en démarrant sur le point et en respectant le sens indiqué par les flèches.



2 Copie les mots entre les lignes.

LES YEUX





maths

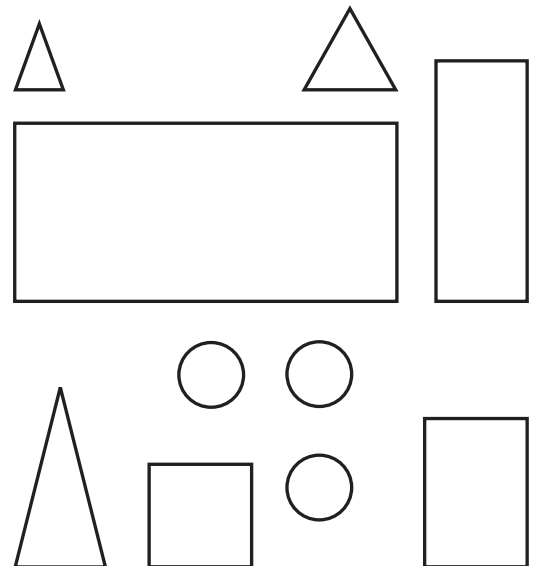
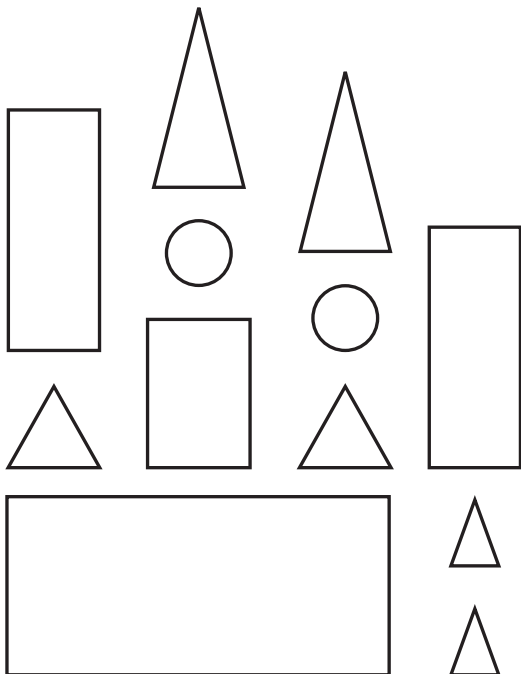
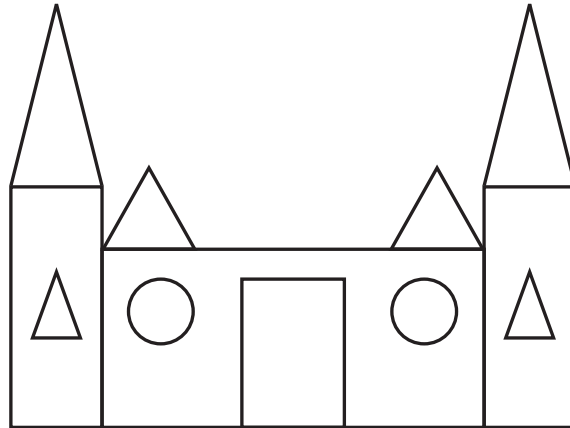
80

Je compare des formes géométriques

Astuce !

Pour que votre enfant s'entraîne à tracer les formes géométriques simples (carré, rond, triangle, rectangle), proposez-lui de suivre le contour d'un objet placé sur une feuille : une tasse, un verre, un livre, un CD, une boîte. . .

1 Parmi les deux groupes de formes géométriques, entoure celui qui a servi à construire ce château.



Combien de triangles y a-t-il sur le château ?



maths

81

J'additionne

Astuce !

Proposez à votre enfant d'aller chercher une paire de chaussures et de compter le nombre de chaussures. Recommencez avec une autre paire. Demandez-lui alors combien il a apporté de chaussures en tout.

- 1 • Compte les tasses bleues et entoure ce nombre en **bleu** sur la bande numérique.
- Compte les tasses rouges et entoure ce nombre en **rouge** sur la bande numérique.
- Combien le serveur porte-t-il de tasses en tout ? Entoure ce nombre en **vert** sur la bande numérique.



1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---



lecture

82

J'ordonne des images

Astuce !

En observant chaque image, veillez à ce que votre enfant nomme toutes les parties de la maison : fenêtre, mur, porte, toit...

1

- Observe ces quatre images.
- Numérote les images dans l'ordre de l'histoire en utilisant les autocollants des chiffres de 1 à 4.

Petit Cochon construit sa maison





explorer le monde

83

Je me repère dans la journée

Astuce !

Pour savoir si votre enfant se repère bien dans le temps, posez-lui cette question : « À quel moment de la journée sommes-nous : le matin ou l'après-midi ? »

1

- Observe ces quatre images.
- En partant de l'image du petit déjeuner, relie-les dans l'ordre de la journée.



Et toi, que fais-tu après le bain ?



84

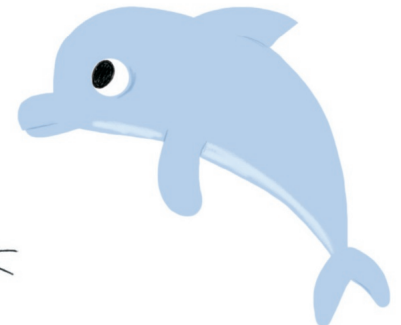
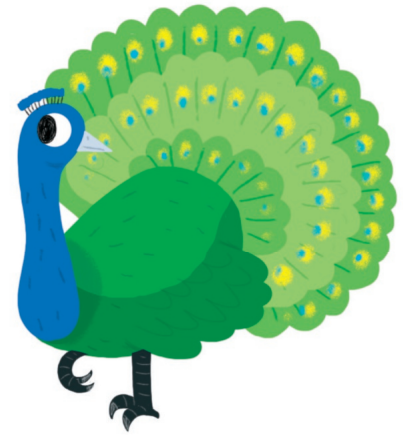
langage

Je code des syllabes

Astuce !

Demandez à votre enfant de dire lentement le nom des animaux en comptant sur ses doigts à chaque syllabe.

1 Dessine sous chaque image le nombre de ronds correspondant au nombre de syllabes.





lecture

85

Je retrouve les lettres d'un mot

Astuce !

Proposez à votre enfant de taper les lettres du mot CIRQUE sur un clavier d'ordinateur et d'observer ce mot à l'écran.

1 Entoure toutes les lettres qui composent le mot **CIRQUE**.



i S C A U

R V E G H

K O Q X M



86

écriture

J'écris les lettres K et W

Astuce !

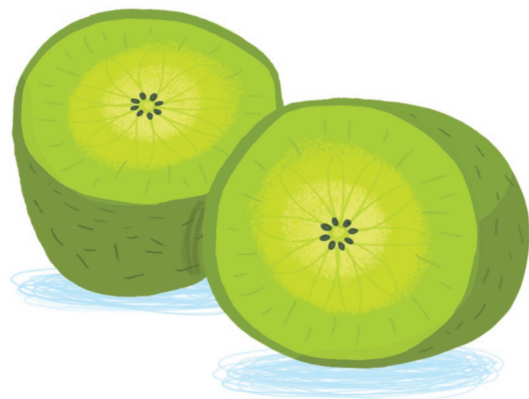
Votre enfant peut aussi s'entraîner à écrire des lettres en les traçant avec son doigt dans une assiette remplie de farine.

1 Écris les lettres **K** et **W** entre les lignes, en démarrant sur le point et en respectant le sens indiqué par les flèches.



2 Copie les mots entre les lignes.

LE KIWI





Je nomme les verbes d'action

Astuce !

Incitez votre enfant à mimer toutes les actions de cette page en les nommant.

1 Dis ce que font tous ces enfants.



Sais-tu ce que fait cette dame ?



maths

88

Je fais un partage

Astuce !

Réalisez « en vrai » ce partage avec votre enfant en utilisant des petites voitures ou d'autres jouets.

1

Il faut partager les petites voitures entre Max et Lilou.

Colle les voitures devant Max et Lilou pour qu'ils en aient le même nombre.





lecture

89

Je reconstitue un mot

Astuce !

Demandez à votre enfant de taper les lettres de son prénom sur l'ordinateur. Encouragez-le à recommencer plusieurs fois en variant la taille et la couleur des lettres. Vous pourrez ensuite imprimer sa production.

- 1 Pour envoyer ta lettre au Père Noël, colle dans l'ordre les lettres de son nom sur l'enveloppe.

PÈRE NOËL





Je crée une composition artistique

Astuce !

Pour éveiller votre enfant à la culture artistique, montrez-lui d'autres œuvres représentant des fruits, des légumes ou des fleurs (Cézanne, Van Gogh, Picasso, Monet...) sur des livres ou sur Internet.

- 1 • Observe ce tableau et montre tous les fruits et les légumes que tu peux voir.
• À toi de compléter ton tableau en collant d'autres fruits et légumes pour représenter les différentes parties du visage.
• Dessine d'autres fleurs autour du cou du personnage, puis colorie les espaces vides.



Giuseppe Arcimboldo, *Vertumnus (Empereur Rudolf II)*, 1590, Suède, Château de Skokloster, collection du Baron R. von Essen. Ph. © Erich Lessing/Akg-images.



Maintenant, tu sais écrire toutes les lettres.
Écris ton prénom dans le cadre, sur les pointillés.

BRAVO

..... !

Tu as fini ton cahier !



AU REVOIR !

Toi aussi, dis au revoir à Max et Lilou en coloriant
chaque lettre avec une couleur différente.

AU REVOIR !



BALLON



POULE



LUNETTES



PANIER

Départ



Règle du jeu

- 1 Jeter le dé et avancer du nombre de cases indiqué.
- 2 Nommer l'image et repérer la première syllabe de ce mot.
- 3 Trouver la case où se trouve le mot qui commence par la même syllabe.
- 4 Aller directement jusqu'à cette case, seulement si elle permet d'avancer.



Case chouette verte : relancer le dé.



Case chouette rouge : reculer de 2 cases.

La partie est gagnée lorsque la case **Arrivée** est atteinte.



POUPÉE



GILET



ROLLETTES



CHAUSSURE



TAPIS



SAPIN



LUNE

Arrivée



VALISE



LICORNE



PANDA



CITRON



ROBINET



BATEAU



GIRAFE



CAROTTE



MOUTON



PARAPLUIE



FUSÉE



TASSE



CHAUSSETTE



FUMÉE



LIVRE



CADEAU



CHATON



MOUFLE



SALADE



VACHE



CHAPEAU



PANTALON

Aa



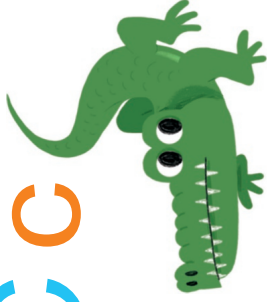
Albatros

Bb



Buffle

Cc



Crocodile

Dd



Dauphin

Ee



Éléphant

Ff



Flamant rose

Gg



Gazelle

Hh



Hippopotame

Ii



Iguane

Jj



Jaguar

Kk



Koala

Ll



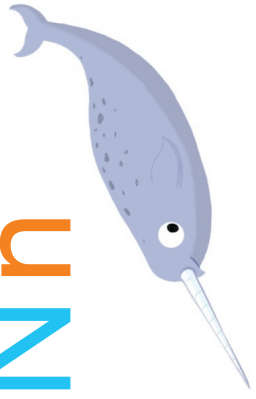
Lion

Mm



Mouton

Nn



Narval

Oo



Orang-outan

Pp



Poule

Qq



Quetzal

Rr



Renard

Ss



Serpent

Tt



Tigre

Uu



Urial

Vv



Vache

Ww



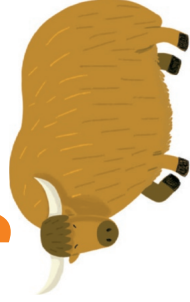
Wapiti

Xx



Xérus

Yy



Yack

Zz



Zèbre

- ✓ Conçu par des enseignants, ce cahier propose des activités pour s'exercer et progresser toute l'année en s'amusant.
- ✓ Des pages **Je deviens grand** développent l'autonomie de votre enfant à l'école et à la maison.
- ✓ Des **conseils parents** et un **tableau de suivi** accompagnent et encouragent votre enfant dans ses apprentissages.

+ un jeu de lecture



+ un poster abécédaire



Petite Section



Moyenne Section



Grande Section



TOUT LE PROGRAMME



Cet ouvrage est rédigé avec l'orthographe recommandée par le ministère de l'Éducation nationale.



Flashez ce code avec votre mobile pour accéder au site : www.hatier-entrainement.com