

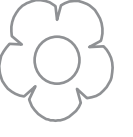
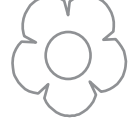
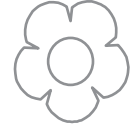
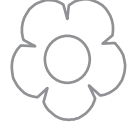


Prénom :



Cahier d'exercices PS

semaine 3



Colorie les fleurs en alternant deux couleurs. Dans le cadre, dessine un arbre.



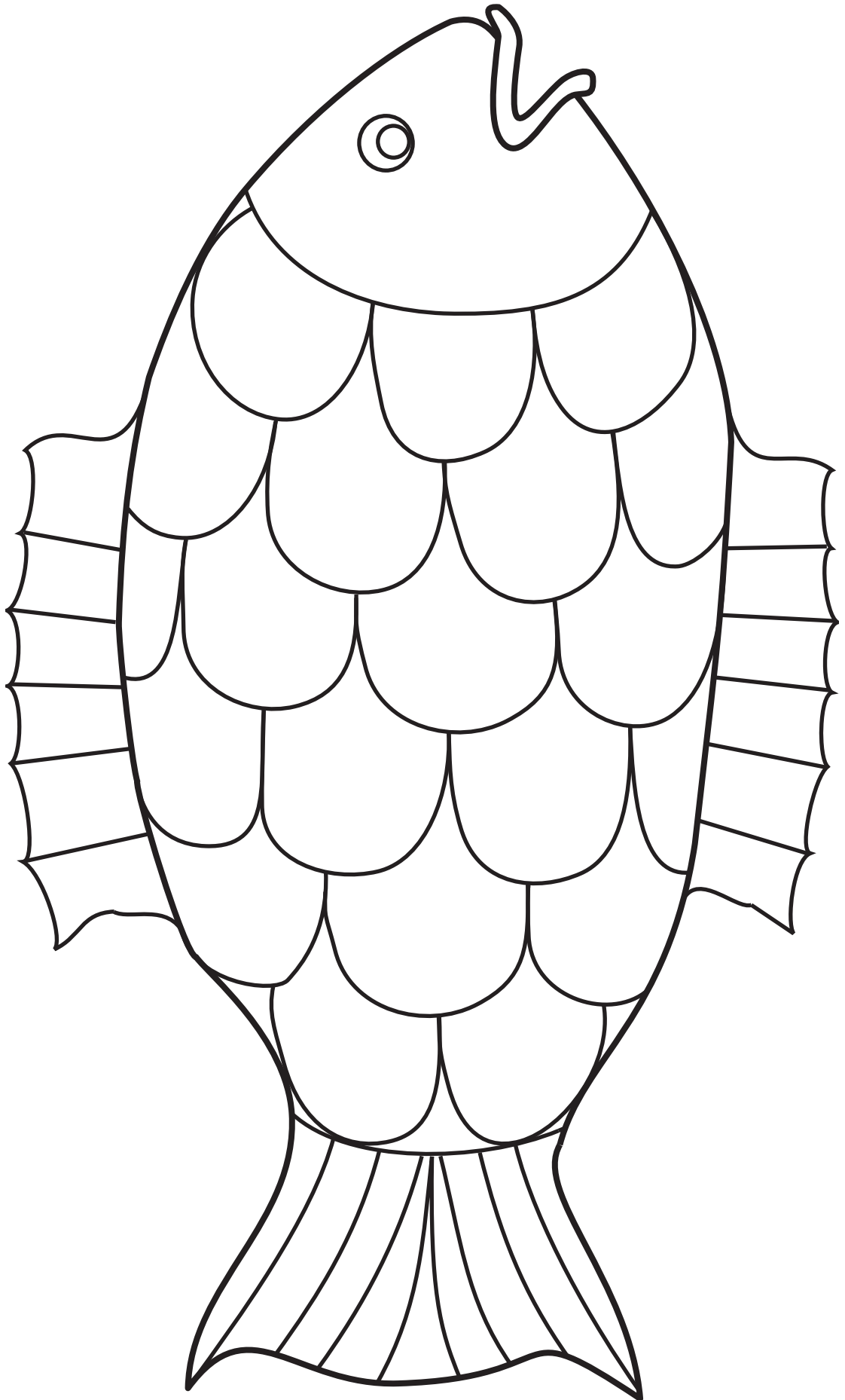
1 mercredi	2 jeudi	3 vendredi	4 samedi	5 dimanche	6 lundi
					7 mardi
12 dimanche	11 samedi	10 vendredi	9 jeudi	8 mercredi	
13 lundi					
14 mardi	15 mercredi	16 jeudi	17 vendredi	18 samedi	
					19 dimanche
24 vendredi	23 jeudi	22 mercredi	21 mardi	20 lundi	
25 samedi					
26 dimanche	27 lundi	28 mardi	29 mercredi	30 jeudi	



Colorie les écailles du poisson pour le déguiser.

Prénom :

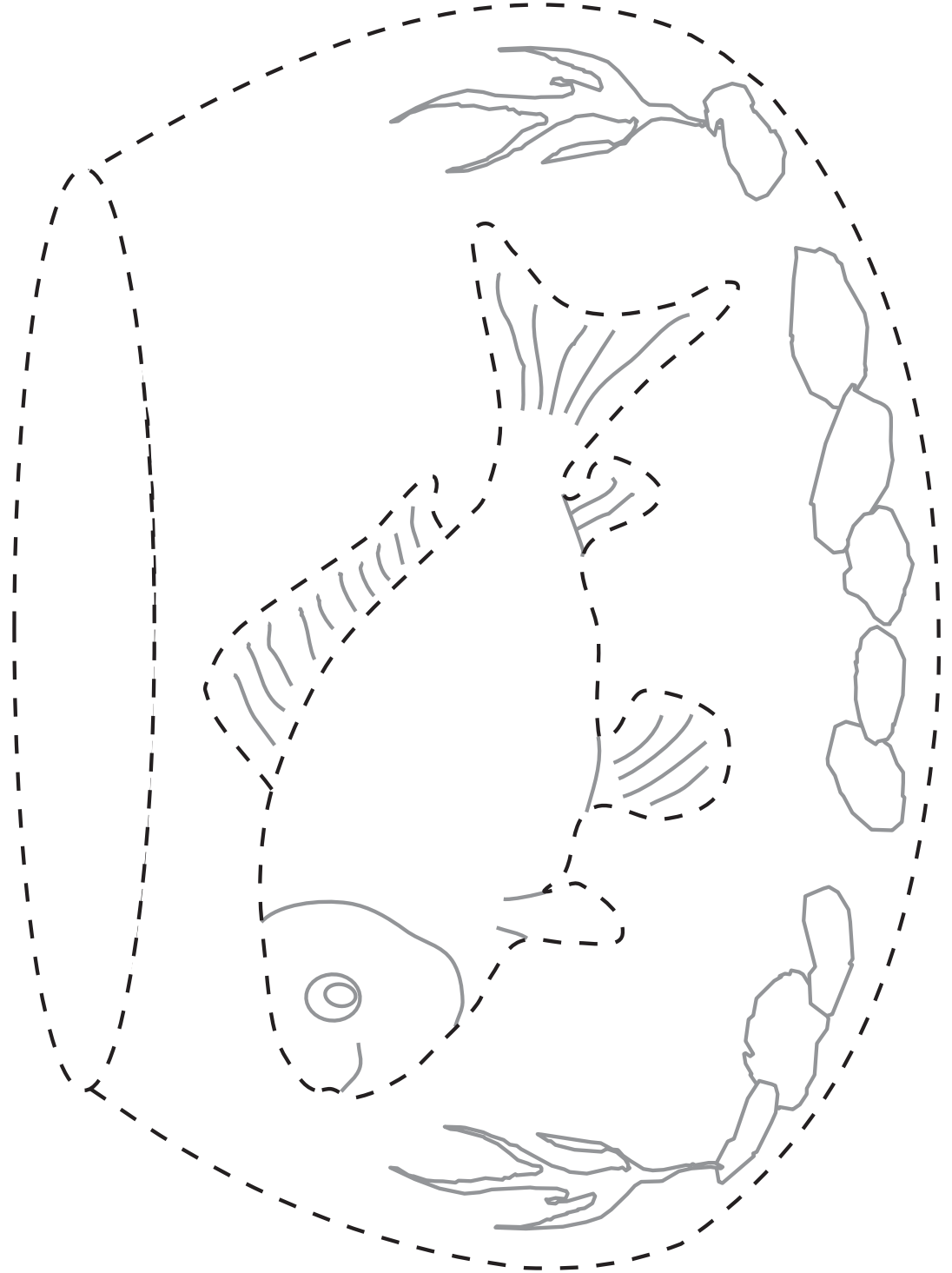
Date :



Prénom : Date :

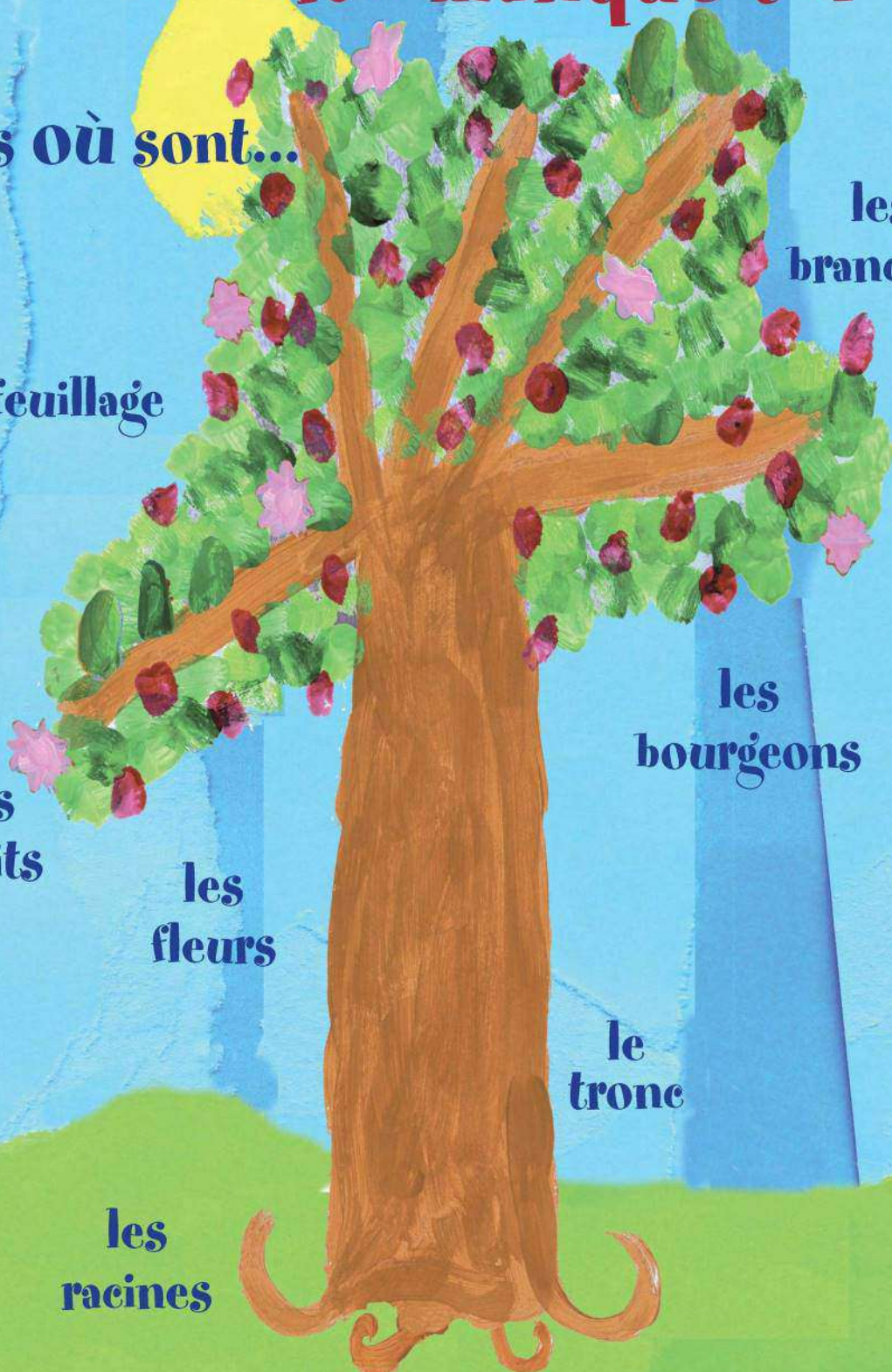
Fiche 17

Consignes : Avec un feutre épais, repasse sur le contour de l'aquarium puis du poisson.
Colorie.



L'arbre, que lui manque-t-il ?

Mais où sont...



les
branches

le feuillage

les
bourgeons

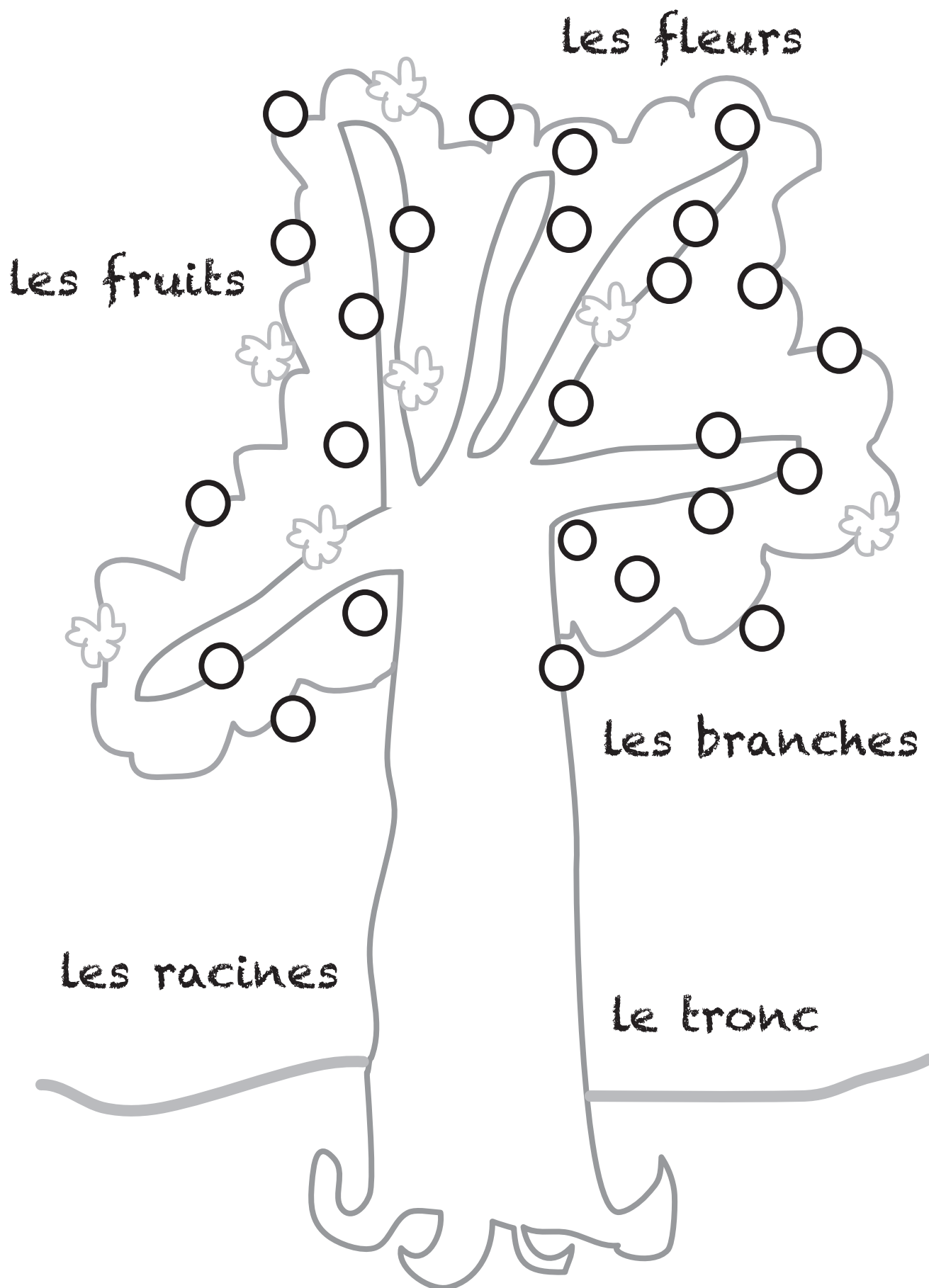
les
fruits

les
fleurs

le
tronc

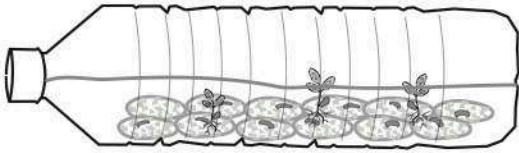
les
racines

Pointe ou nomme ou compte



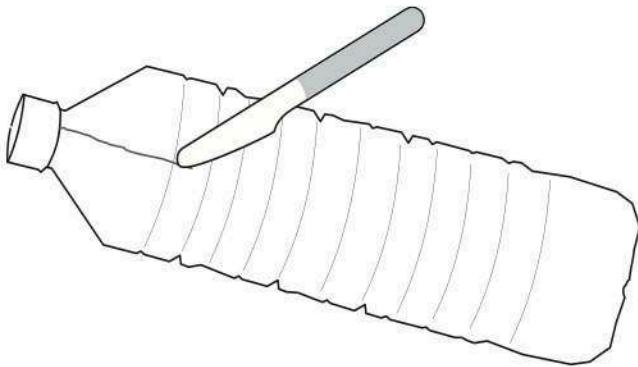
Faire germer des graines de haricot

toute l'année

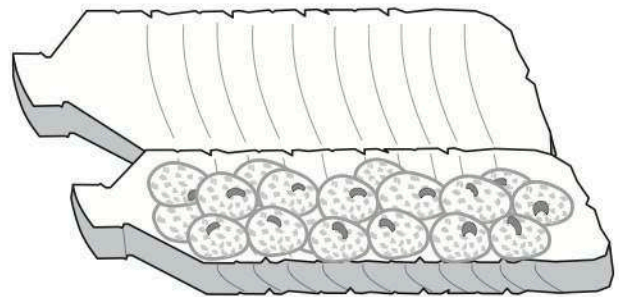


MATERIEL :

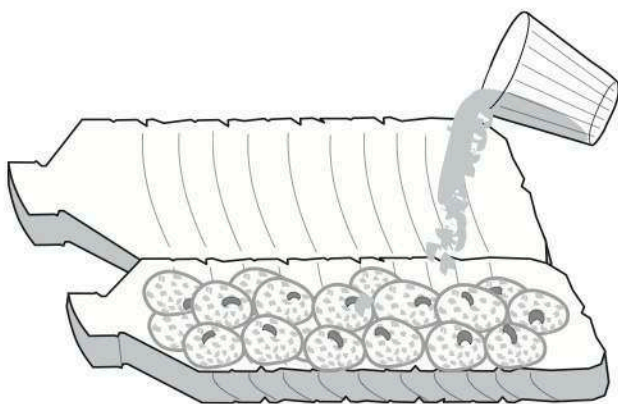
- une bouteille en plastique et son bouchon
- une petite cuvette
- un verre d'eau
- des ciseaux
- du ruban adhésif
- une cuillère à soupe
- du coton en rouleau
- 10 haricots secs ou des lentilles



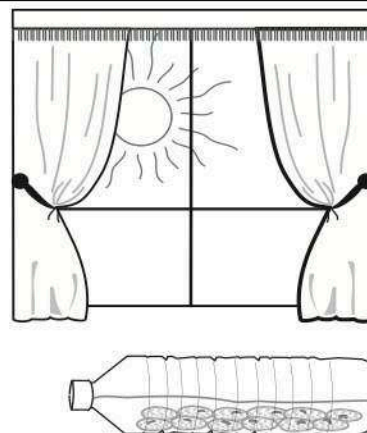
Demande à l'adulte de couper la bouteille sur un seul côté, dans le sens de la longueur en partant du goulot.



- Pose du coton sur le fond de la demi-bouteille.
- Dépose les graines dessus en les espaçant.



- Verse de l'eau sur le coton mais pas sur les graines. Attention le coton ne doit pas être mouillé, il doit seulement être humide.

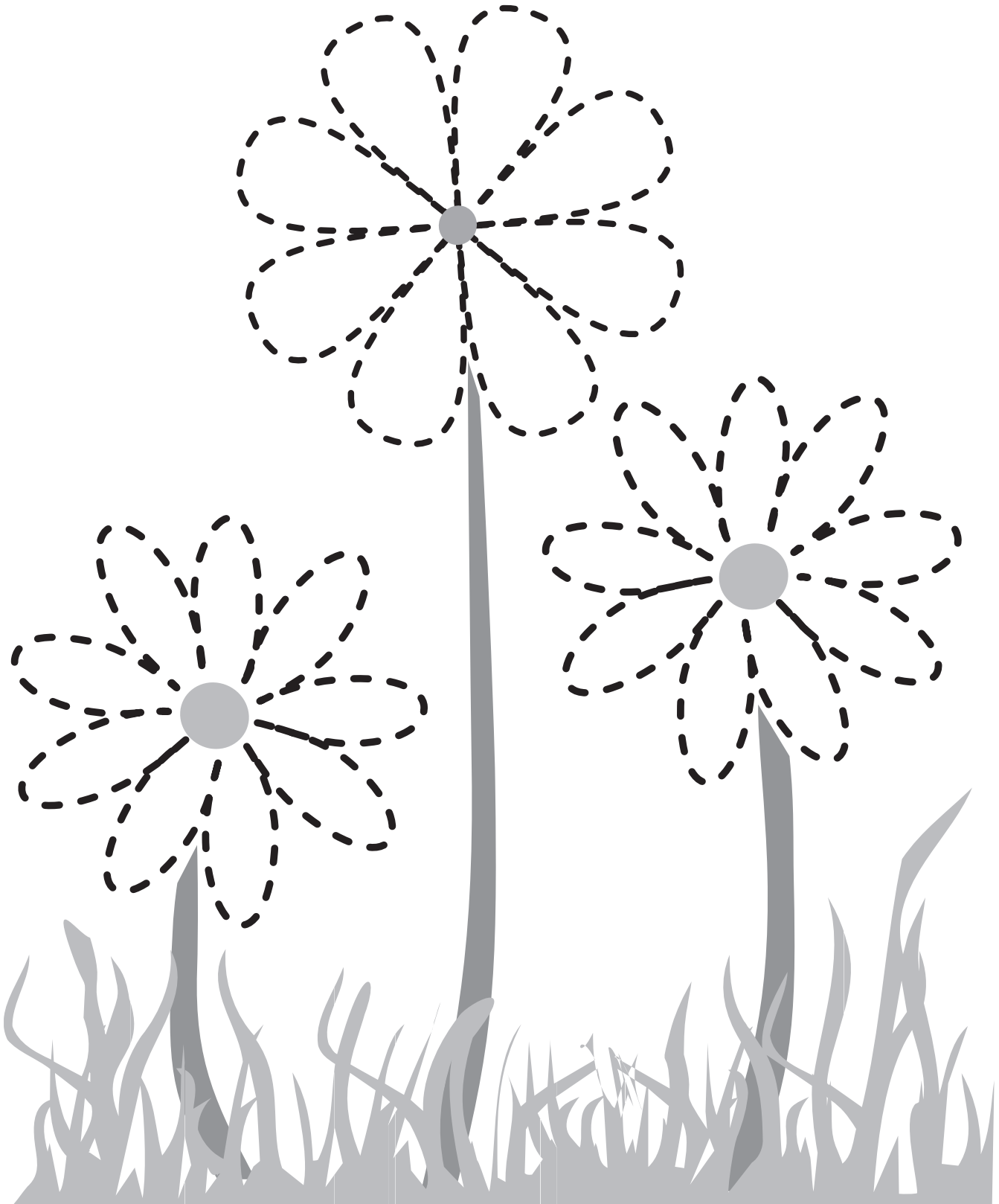


- Visse le bouchon sur la bouteille et colle du ruban adhésif sur son fond.
- Place la serre près d'une fenêtre et arrose un peu chaque jour.

Consigne: Avec un feutre repasse sur les dessins des pétales.

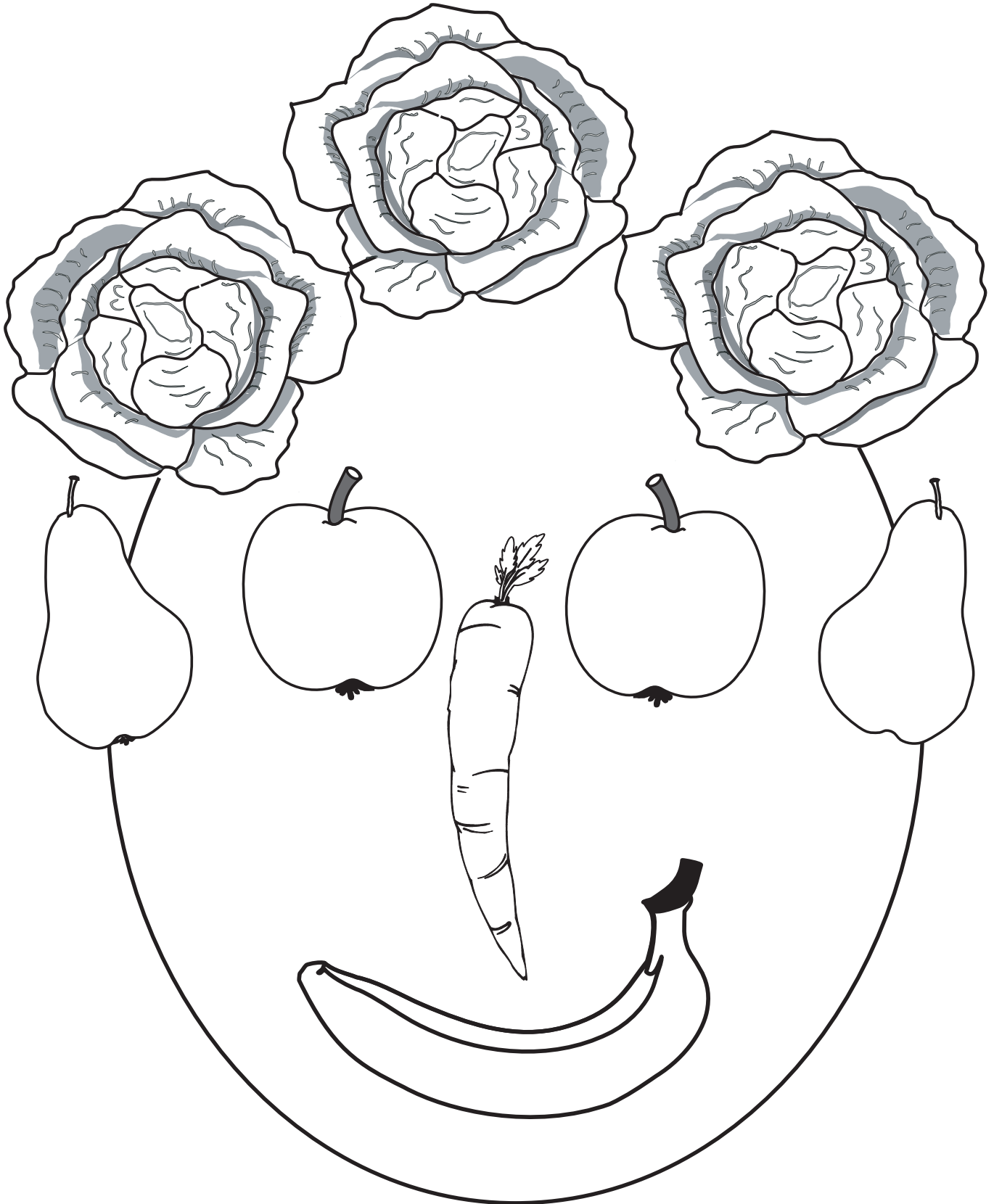
Prénom:
Date:

Fiche
27



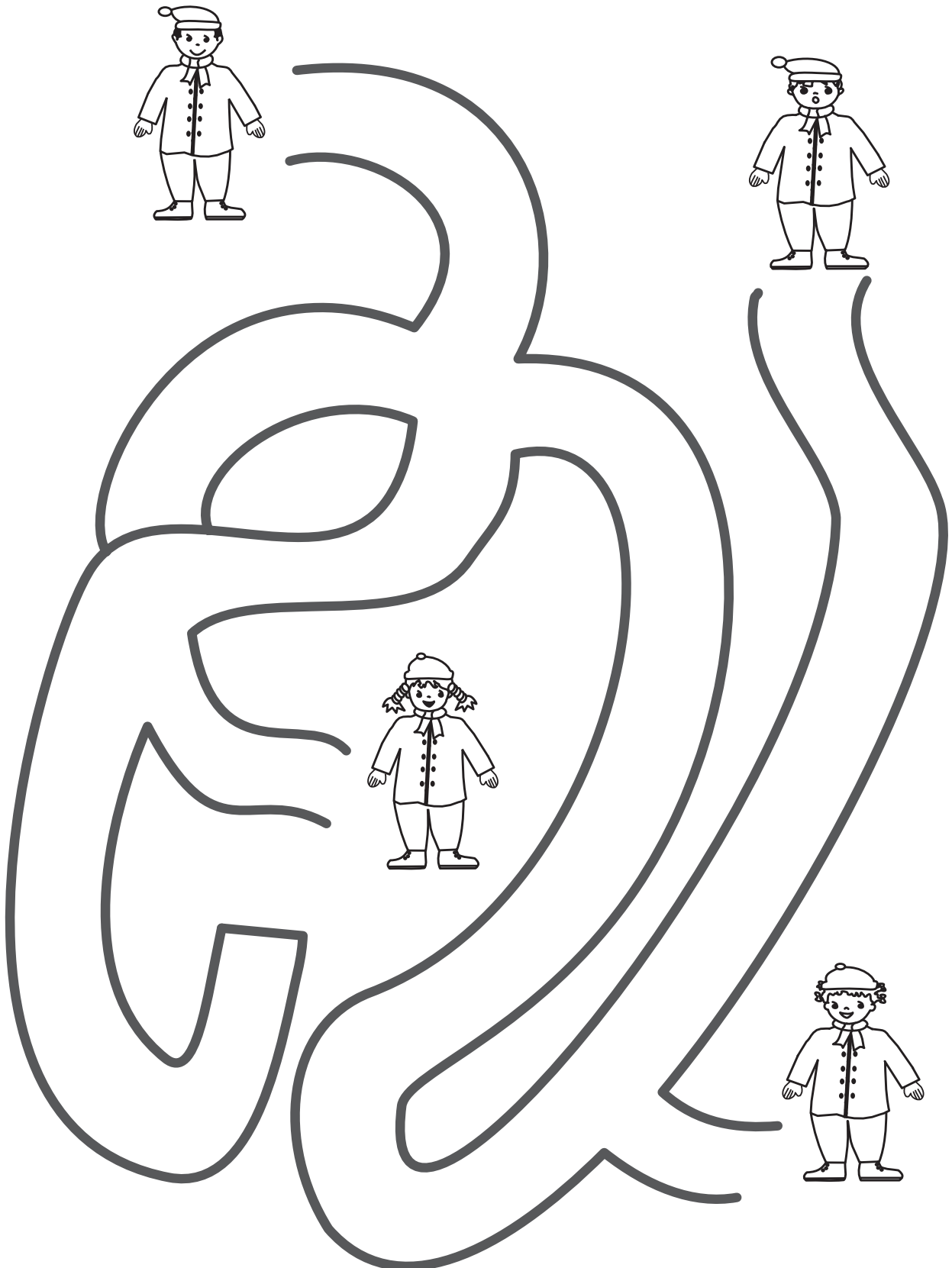
Consigne : Colorie les fruits et les légumes pour composer un visage extraordinaire.

Prénom :
.....



- » **Compétences :** - se repérer dans un labyrinthe simple
- sélectionner puis suivre un chemin

» **Consigne :** Trace le chemin que doit suivre le petit garçon pour rejoindre son copain.





Habiller la poupée

■ Matériel pour un élève

- 1 poupée, 2 gants, 1 robe, 1 manteau, 2 chaussettes, 2 chaussures ou bottes...
- 1 plateau pour contenir le tout

■ Consignes

Il s'agit d'habiller la poupée. «Habille la poupée puis appelle-moi.» Quand l'enfant a terminé l'enseignant(e) vient l'aider à verbaliser les actions et les quantités : «Avec quels vêtements as-tu habillé cette poupée ? Combien de gants, de robe... ? Montre-moi.»



Les chaussures

■ Matériel pour un élève

- plusieurs paires de chaussures (chaussettes, moufles ou gants)
- 1 illustration avec le chiffre 2
- 1 plateau pour contenir le tout

■ Consignes

L'élève doit associer deux chaussures identiques pour reconstituer les paires. «Pose chaque paire de deux chaussures identiques côte à côte. Lorsque tu auras terminé, tu rangeras tout sur le plateau.»



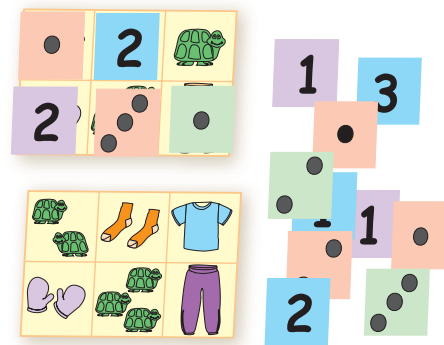
Les graines

■ Matériel pour un élève

- 1 boîte à compartiments : glaçons, oeufs
- des graines : maïs, café, pois chiche, haricots en grains... dans un bocal en plastique fermé avec un couvercle
- 1 illustration avec le chiffre 2

■ Consignes

L'élève doit distribuer «deux» graines dans chaque compartiment. «Dans chaque case du bac à glaçons, pose 2 graines. Lorsque tu auras fini, tu rangeras tout sur le plateau.»



Les lotos

■ Matériel pour un élève

- Photocopier les grilles (p 10) en double exemplaire sur du papier épais (bristol).
- Coloriez les dessins.
- Plastifier une grille de chaque sorte. Découper les 6 carrés des deux autres grilles.

■ Consignes

Expliciter les règles du jeu de loto aux enfants (pioche, lecture du carré : nombre et nom des éléments, chacun son tour...) puis jouer une première fois avec eux.

Compétence : Réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée

Consigne : Sur chaque domino, dessine autant de points que le chiffre l'indique.

