

Prénom : _____

4

Je complète à hauteur de 4 pommes



www.fiche-maternelle.com



4



4



4



4



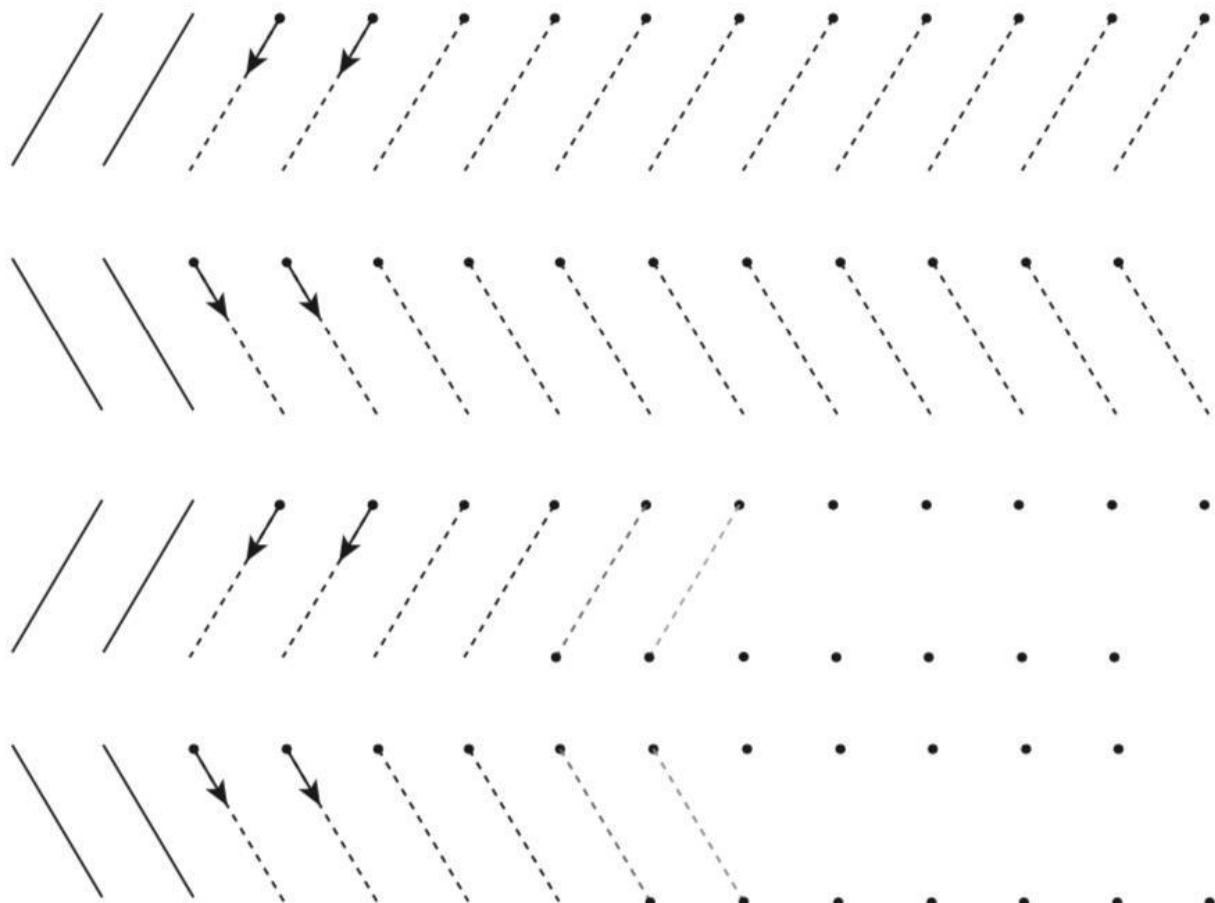
Repasse sur les lettres pour t'entraîner à les écrire.

Prénom :

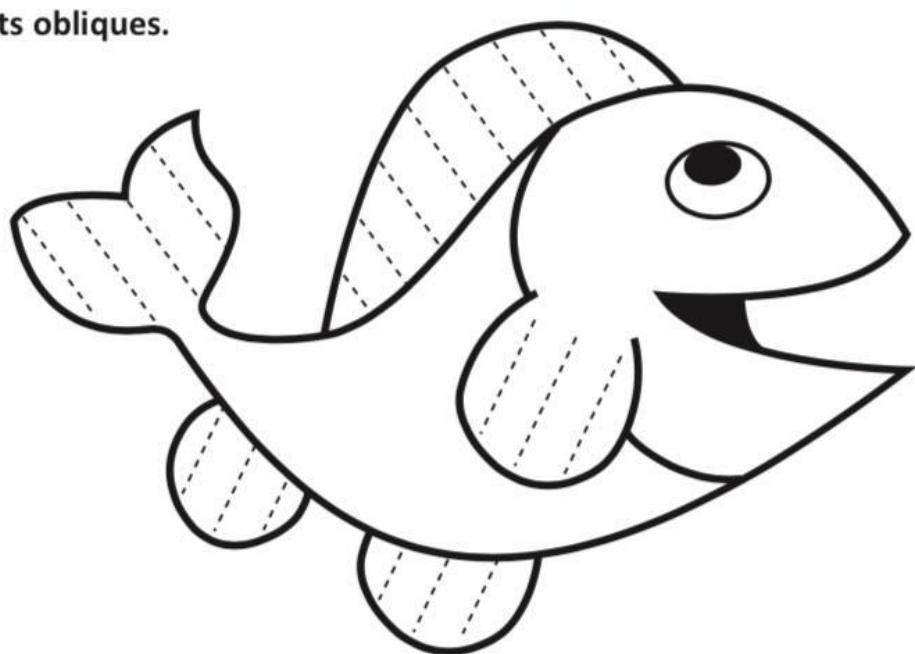
Date :

TRACER DES TRAITS OBLIQUES

1. Trace les traits obliques.



2. Trace les traits obliques.



Jeux pour travailler la phonologie :

Jeu 1 : A l'oral, l'adulte choisit un mot, puis l'enfant doit trouver un mot qui commence pareil.

Puis échanger les rôles, l'enfant propose un mot et l'adulte trouve un mot qui commence pareil, c'est à l'enfant de valider (avec votre aide) si la réponse est juste.

NB : n'hésitez pas à faire quelques pièges et à décomposer les mots en syllabes si l'enfant a des difficultés à identifier la première syllabe.

Variante : A l'oral, l'adulte choisit un mot, puis l'enfant doit trouver un mot qui commence pareil, puis l'adulte à son tour propose un autre mot qui commence pareil jusqu'à ce qu'un des joueurs ne trouve plus de mot.

Ex : l'adulte choisit le mot « lapin »

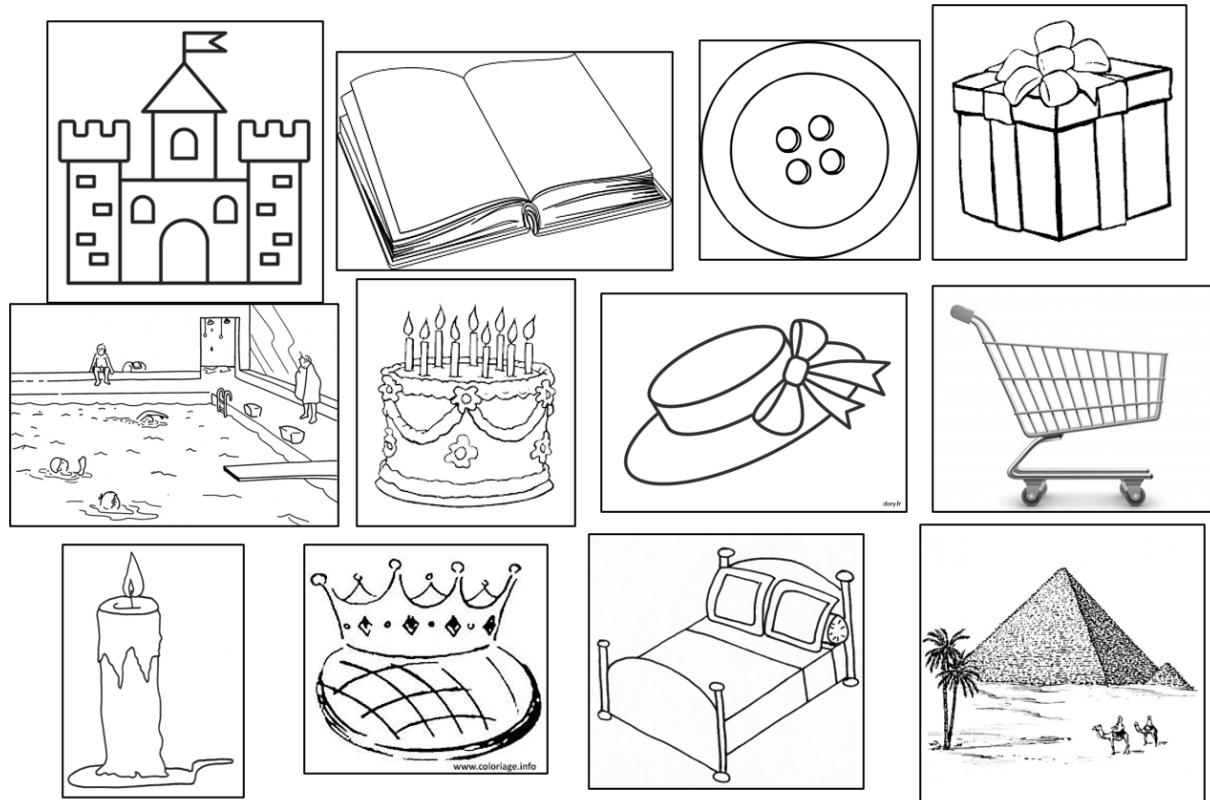
L'enfant dit « lavabo »

L'adulte « laver »

Etc.

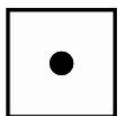
Puis vous pouvez recommencer avec un mot différent.

Jeu 2 : Avant de commencer le jeu vérifier avec l'enfant qu'il connaît tous les mots. Découper les images et regrouper les mots qui commencent pareil. (Ce jeu peut être réalisé seul puis validé par l'adulte. Faire verbaliser l'enfant sur pourquoi il a regroupé les mots. (Réponse attendue par exemple : car ils commencent tous les deux par « PI »)

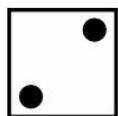


Fiche aide pour les exercices

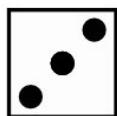
1



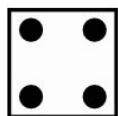
2



3



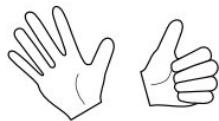
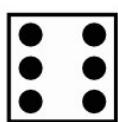
4



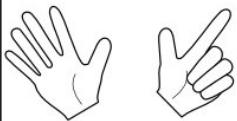
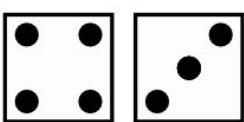
5



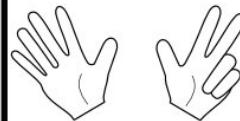
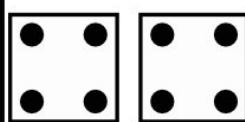
6



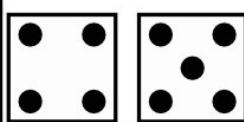
7



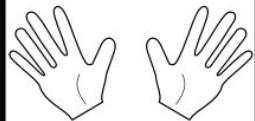
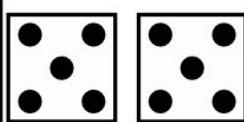
8



9



10

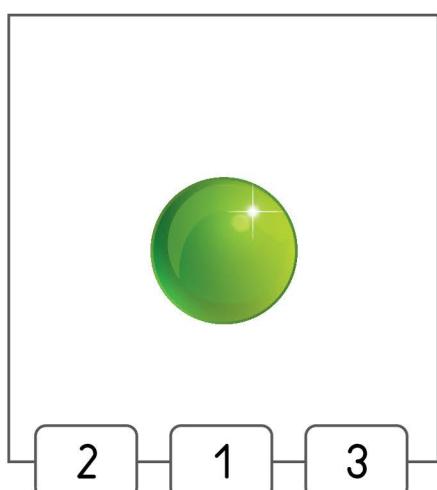
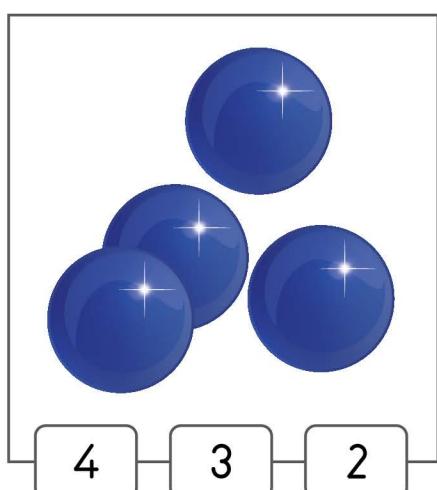
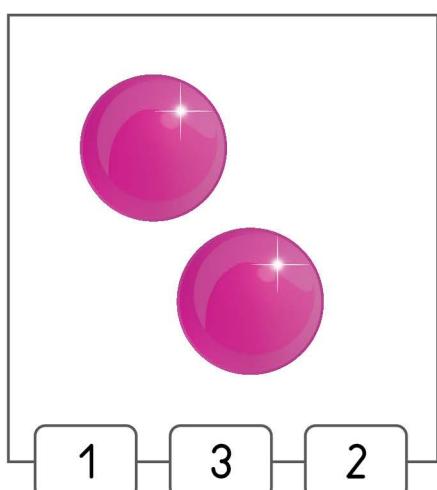
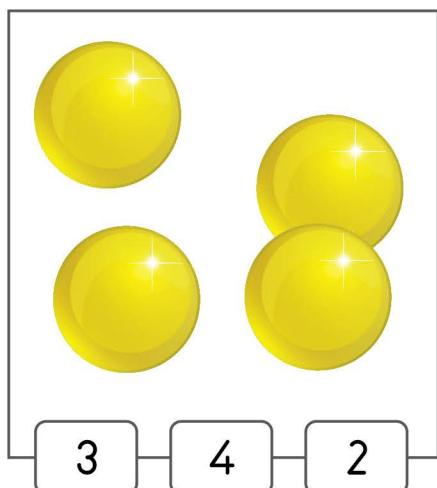
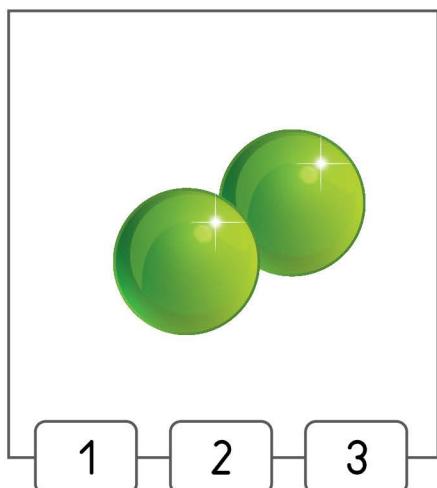
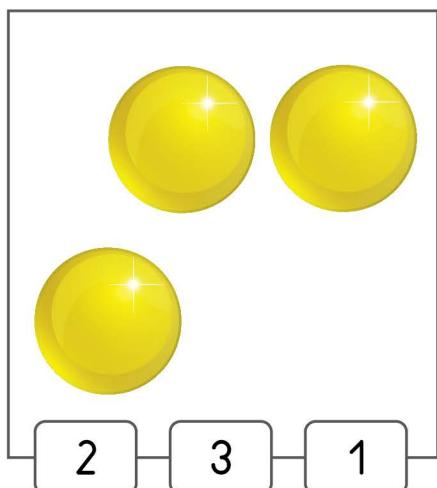
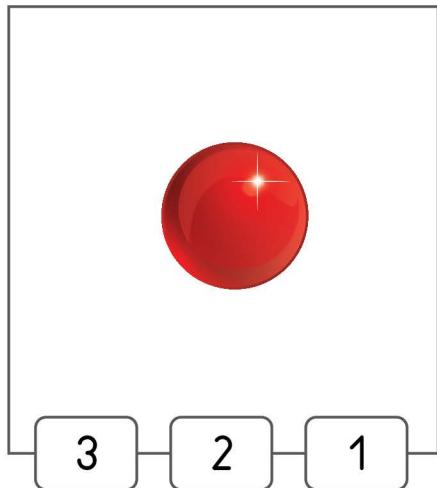
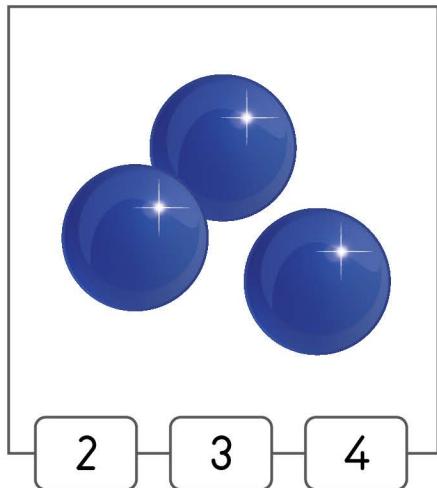
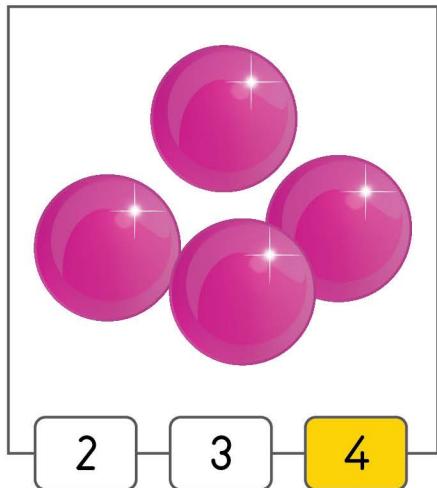


Réalisé par Kriss J. Blaize - CC0 - domaine public - <http://openclipart.org/licenses/CC0> - cc-zero-by-blaise-37738

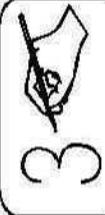
Nom :

Date :

❖ Compte puis colorie le nombre qui convient.



PRENOM : _____



J'écris

Apprendre à tracer les chiffres

1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1
1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1
1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1
1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1
1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1

2 2 2 2 2	2 2 2 2 2	2 2 2 2 2
2 2 2 2 2	2 2 2 2 2	2 2 2 2 2
2 2 2 2 2	2 2 2 2 2	2 2 2 2 2
2 2 2 2 2	2 2 2 2 2	2 2 2 2 2
2 2 2 2 2	2 2 2 2 2	2 2 2 2 2

3 3 3 3 3	3 3 3 3 3	3 3 3 3 3
3 3 3 3 3	3 3 3 3 3	3 3 3 3 3
3 3 3 3 3	3 3 3 3 3	3 3 3 3 3
3 3 3 3 3	3 3 3 3 3	3 3 3 3 3
3 3 3 3 3	3 3 3 3 3	3 3 3 3 3

4 4 4 4 4	4 4 4 4 4	4 4 4 4 4
4 4 4 4 4	4 4 4 4 4	4 4 4 4 4
4 4 4 4 4	4 4 4 4 4	4 4 4 4 4
4 4 4 4 4	4 4 4 4 4	4 4 4 4 4
4 4 4 4 4	4 4 4 4 4	4 4 4 4 4

5 5 5 5 5	5 5 5 5 5	5 5 5 5 5
5 5 5 5 5	5 5 5 5 5	5 5 5 5 5
5 5 5 5 5	5 5 5 5 5	5 5 5 5 5
5 5 5 5 5	5 5 5 5 5	5 5 5 5 5
5 5 5 5 5	5 5 5 5 5	5 5 5 5 5

Prénom:

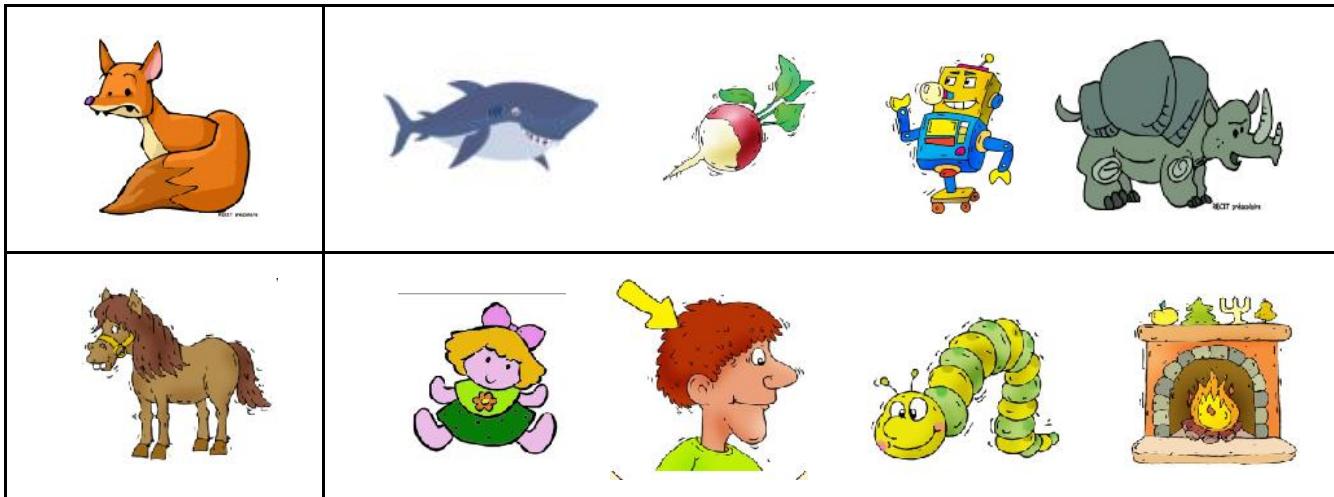
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions ~ phonologie ~



lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
janvier	février	mars	avril	mai	juin	juillet	août	septembre	octobre	novembre	décembre																			

Entoure les mots ayant la même syllabe d'attaque que le modèle et barre les intrus.





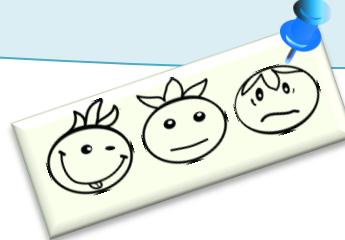
Relie les images ayant la même syllabe d'attaque deux par deux.



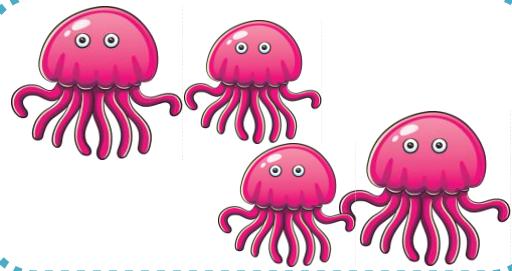
Je dénombre de 1 à 5.

Prénom :

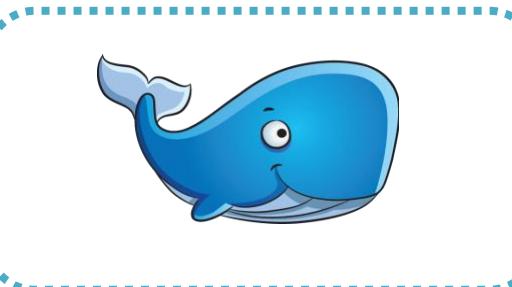
Date :



Compte et relie chaque bloc au nombre qui lui correspond.



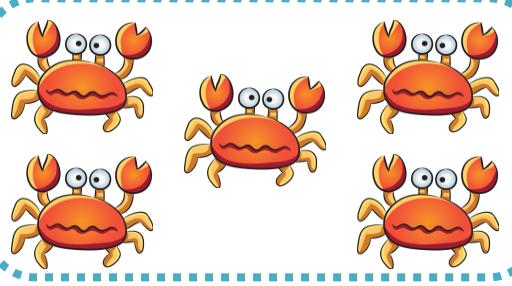
4



1



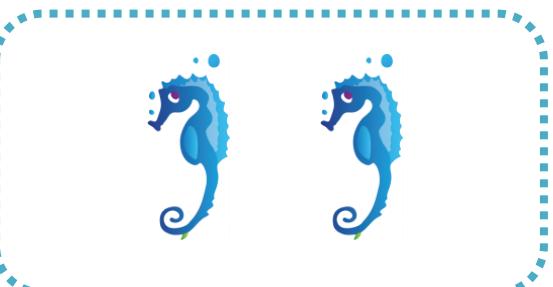
5



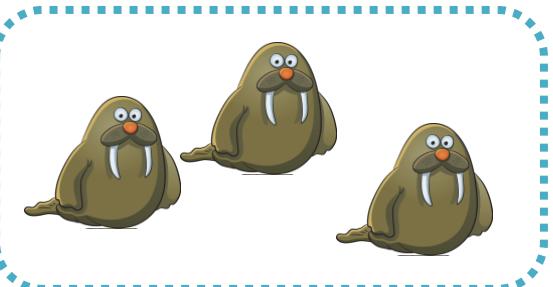
2



2



5



1



3

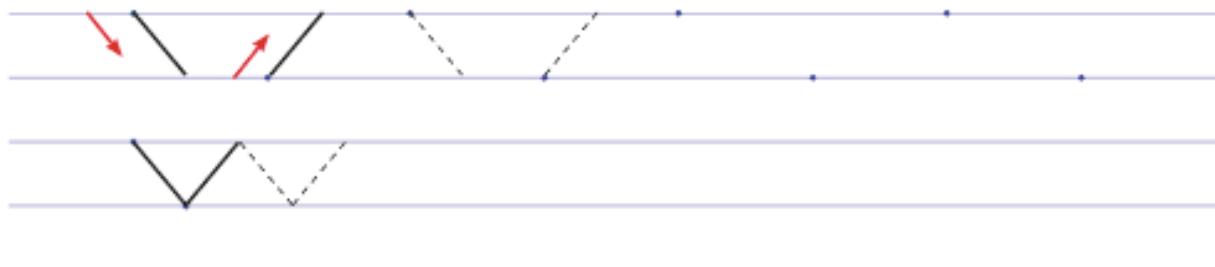
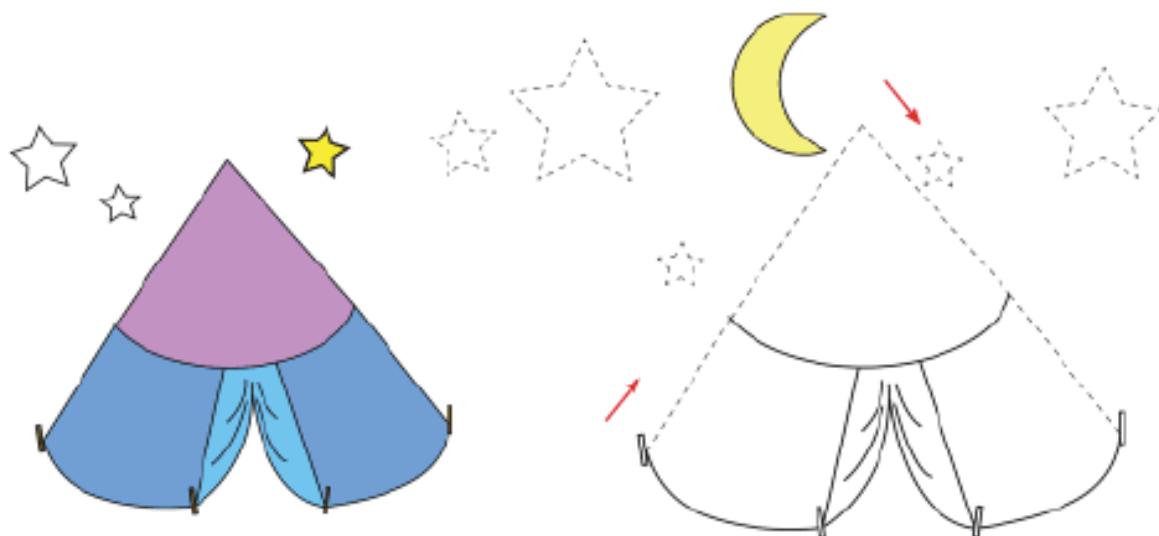
Les traits obliques - Camper à la belle étoile

Nom :

Date :

Objectifs: Tracer le trait oblique qui monte et le trait oblique qui descend.

Termine les tentes des voyageurs qui campent à la belle étoile. Dessine ensuite les étoiles dans le ciel.



Prénom :

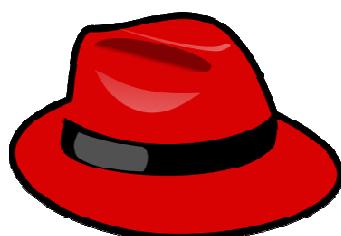
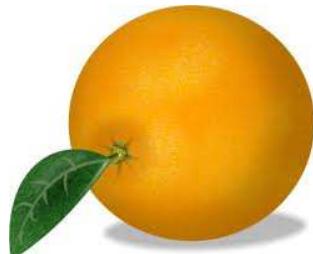
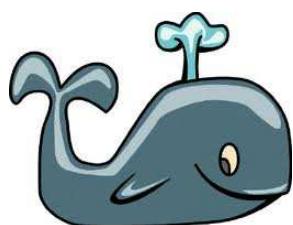
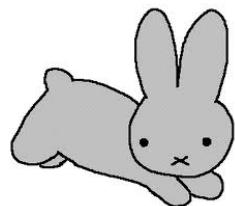
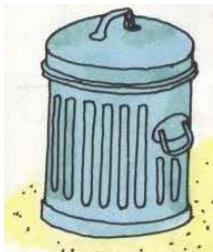
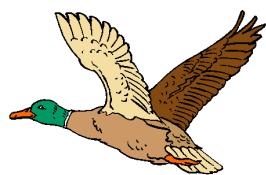
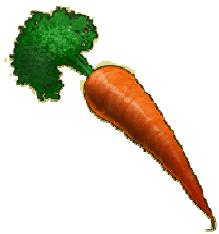
Date :

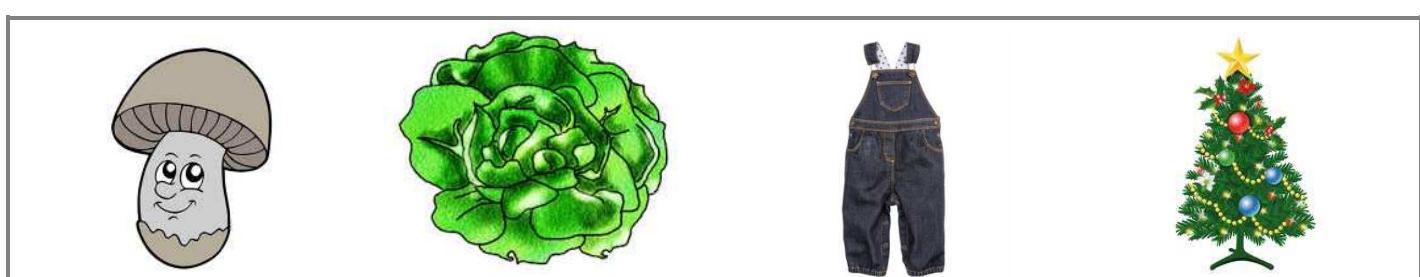
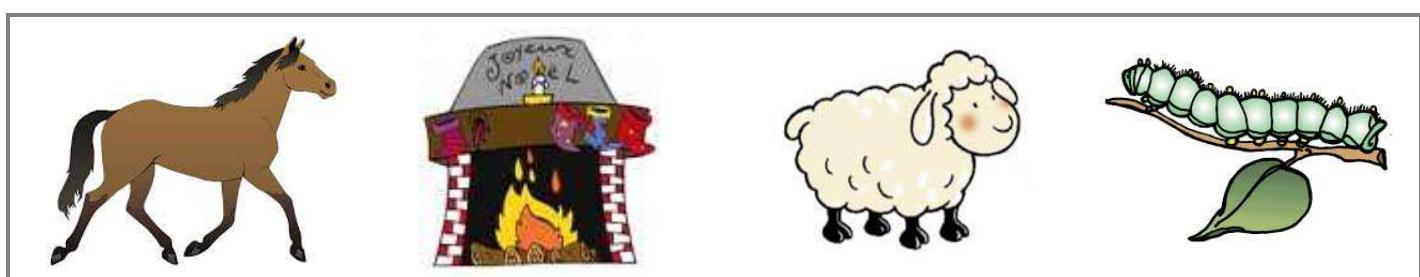
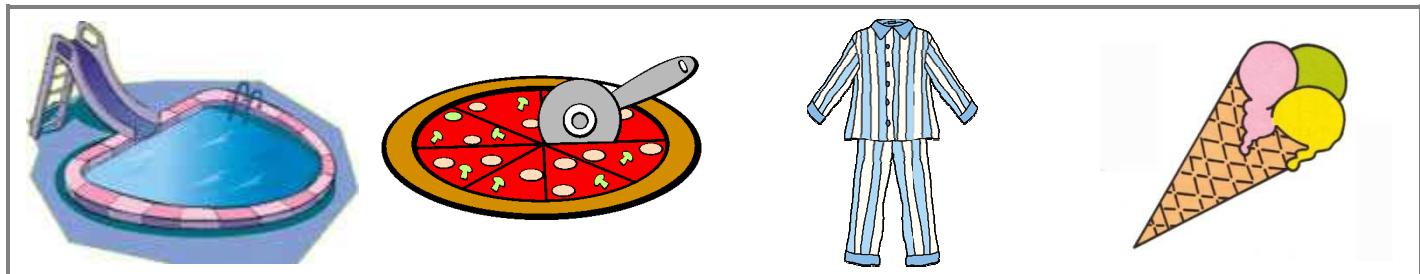
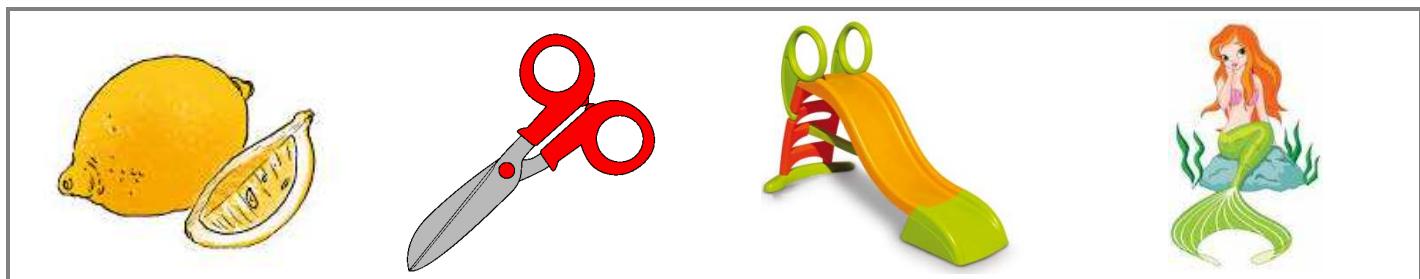


MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : L'oral

Compétence travaillée : Comparer 4 mots pour déterminer l'intrus qui ne commence pas par la même syllabe.

Consigne : Dans chaque ligne, barre l'intrus qui ne commence pas par la même syllabe.





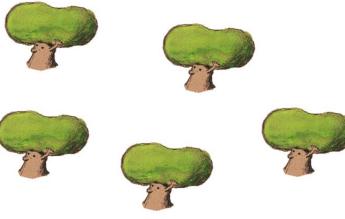
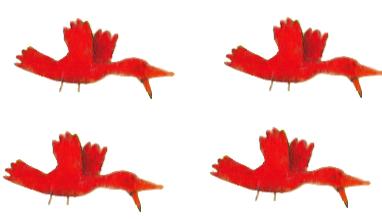
Prénom : _____

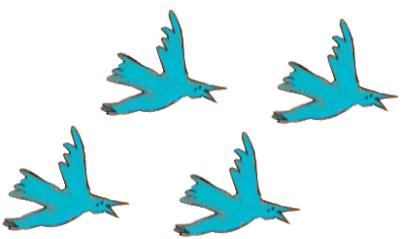
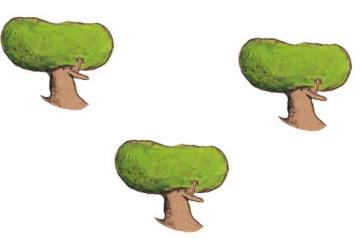
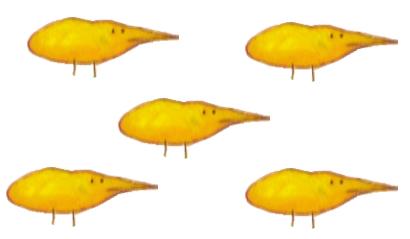
Date : _____

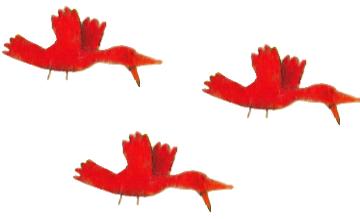
Objectif(s) : reconnaître l'écriture chiffrée de 1 à 5. Dénombrer jusqu'à 5.

Consigne : compte les différents types d'illustrations et entoure le chiffre correspondant.

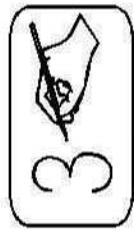


		
1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

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

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

PRENOM : _____



J'écris

Apprendre à tracer les chiffres

1 1 1

2 2 2

3 3 3

4 4 4

5 5 5

Prénom :

Date :

DÉCOUVRIR LE MONDE : Découvrir le vivant

Compétence travaillée : Connaitre des manifestations de la vie animale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, reproduction.



Consigne : Colle dans l'escargot ce que nos escargots ont mangé, et dans la poubelle ce qu'ils n'ont pas mangé.

