

MON LIVRET D'ACTIVITÉS

N°2

Voici un livret d'activités permettant à votre enfant de réinvestir des connaissances déjà travaillées en classe. Chaque jour, votre enfant devra réaliser 4 activités. Pour les activités de coloriage il est préférable que votre enfant utilise des crayons de couleurs, les autres activités doivent se faire au crayon à papier.

Mise en œuvre :

1. Lisez la consigne à haute voix à votre enfant.
2. Demandez lui de vous réexpliquer la consigne (afin d'être sûre qu'il ait compris le travail demandé).
3. Laissez le faire son activité. Veillez à la bonne tenue du crayon.
4. Vérifiez avec lui le travail réalisé. Valorisez toujours ses réussites, si il y a des erreurs : ce n'est pas grave, c'est en faisant des erreurs que l'on apprend.

En plus des activités que je vous propose, je vous invite à :

- Lire des histoires à votre enfant et à l'interroger par la suite sur les personnages, le déroulement de l'histoire, les actions que font les personnages ...
- Faire des jeux de sociétés.
- Le laisser colorier et dessiner librement.
- Le laisser utiliser des ciseaux.
- Ecouter les histoires :
 - ❖ Arc-en-ciel, le plus beau poisson des océans : <https://www.youtube.com/watch?v=a7z8p3ZRs98>
 - ❖ Petit poisson blanc : <https://www.youtube.com/watch?v=AX1Hj1BHFKE>
 - ❖ Petit poisson blanc devient grand : <https://www.youtube.com/watch?v=IIPsr0oO9jw>
 - ❖ Le petit train de Pâques : <https://www.youtube.com/watch?v=f4TGjSEJksA>

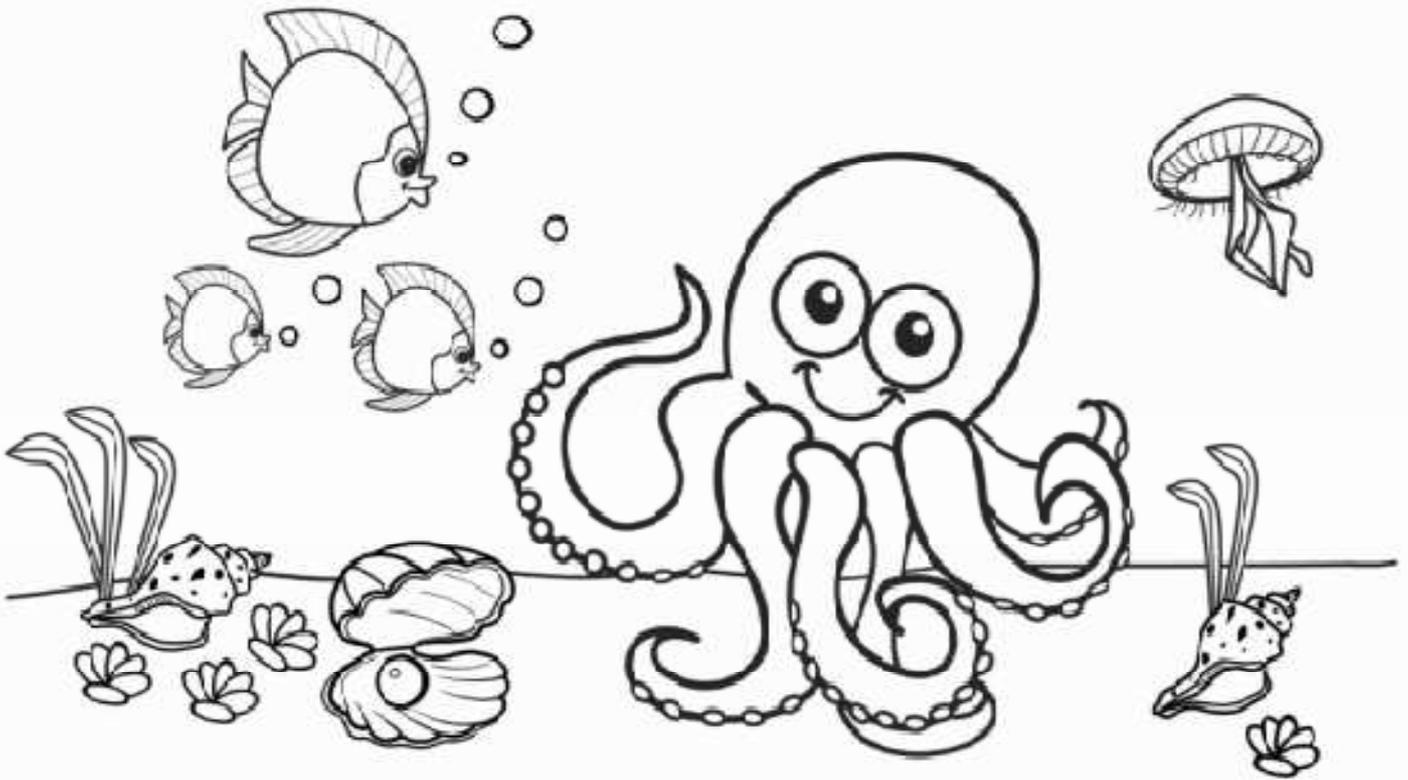
Bon courage !

JOUR 1

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Objectifs : reconnaître l'écriture chiffrée jusqu'à 5. Dénombrer jusqu'à 5.

Consigne : trouve les éléments dans le dessin, compte combien il y en a et colorie le bon nombre.



		
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     

JOUR 1

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - Découvrir l'écrit

Objectifs : reconnaître un mot.

Consigne : entoure le mot poisson.

POISSON

PAPILLON

POISSON

POISSON

PARAPLUIE

POISSON

PRINTEMPS

PRINCE

POISSON

POISSON

PEINTURE

POISSON

POISSON

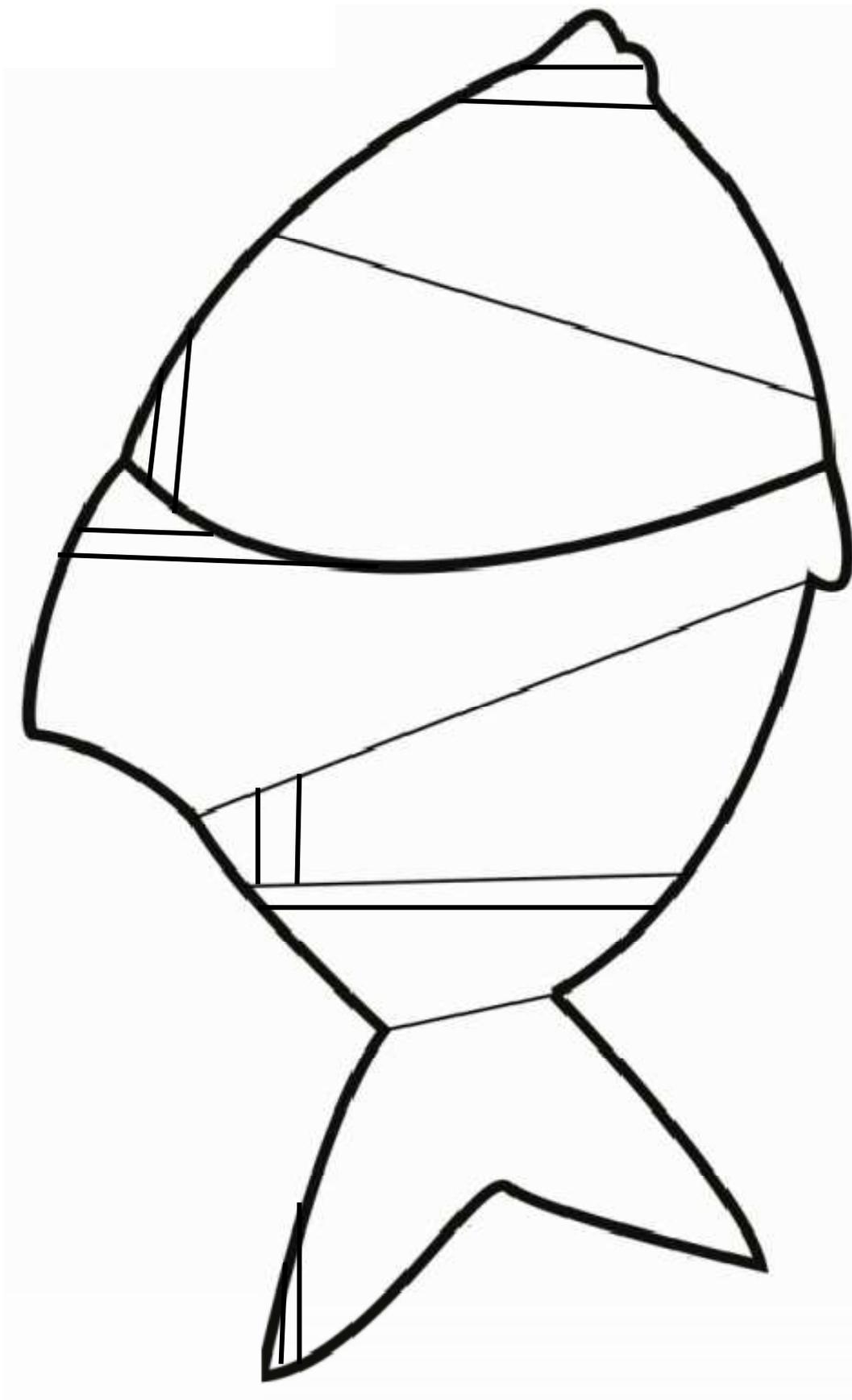
PLANTATION

JOUR 1

Domaine : : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

Objectifs : reproduire des graphismes.

Consigne : décore le poisson en continuant le graphisme. Change de couleur à chaque graphisme.



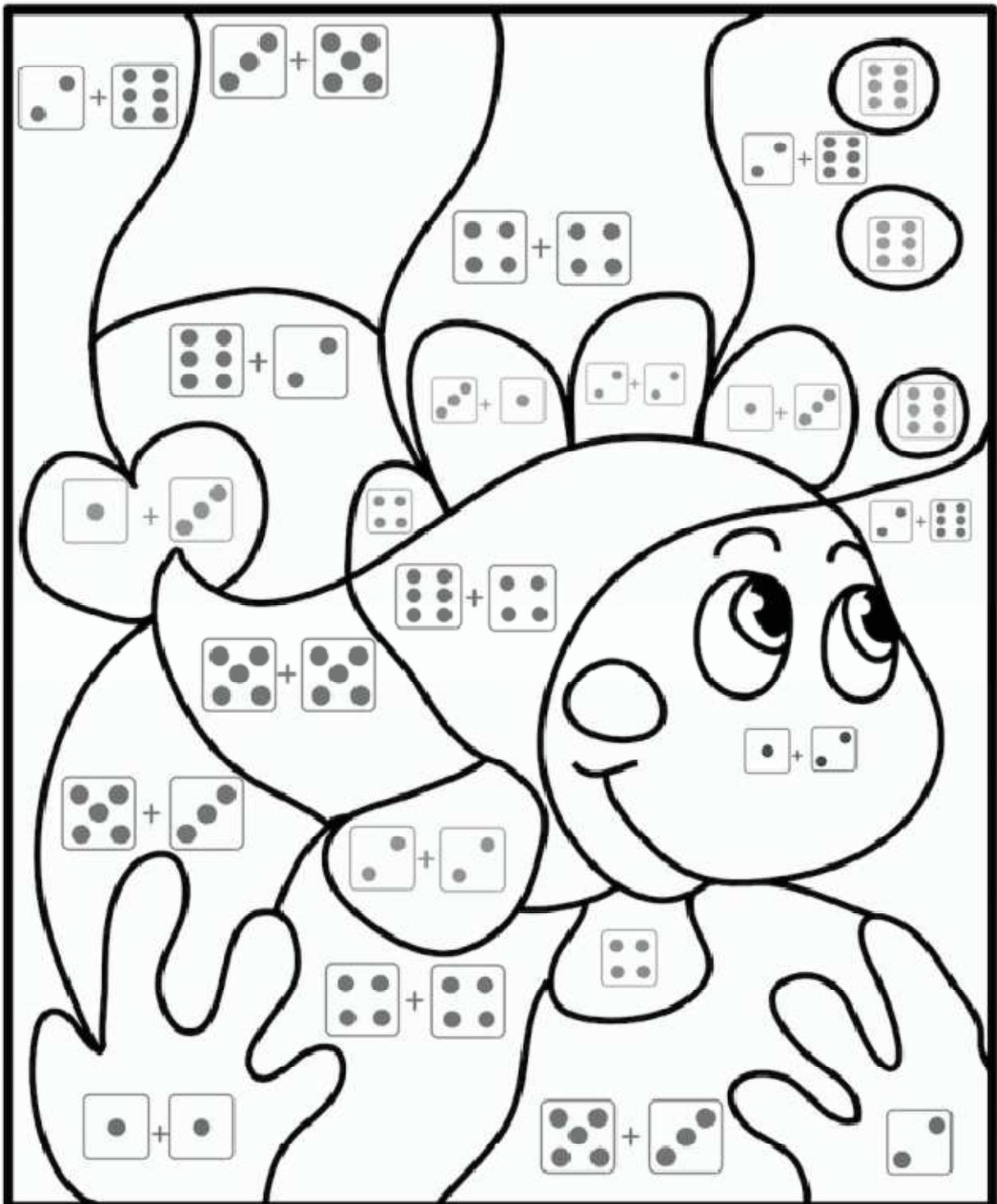
JOUR 1

Domaine : explorer le monde/construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Objectifs : savoir colorier dans une zone délimitée en suivant un codage. Savoir ajouter (en comptant) des petites quantités.

Consigne : compte les points sur les dés et colorie le poisson en respectant la couleur associée au chiffre.

2 en VERT	4 en ORANGE	8 en BLEU
3 en JAUNE	6 en BLANC	10 en ROUGE

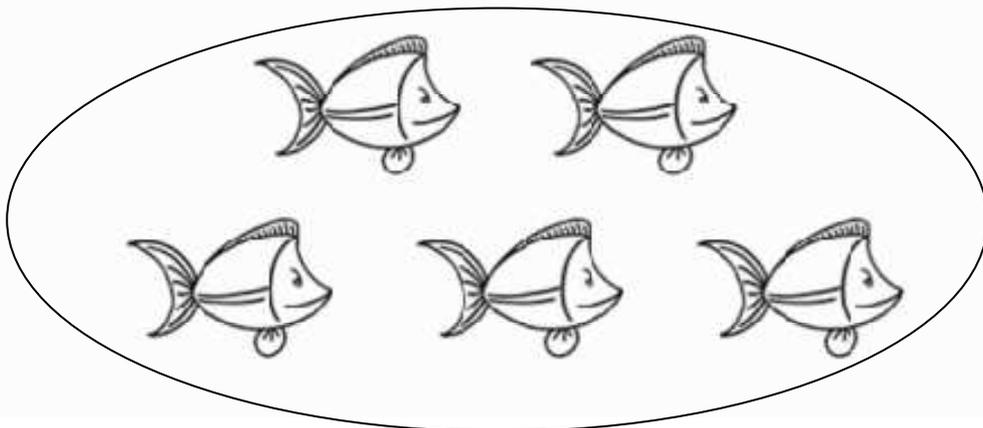
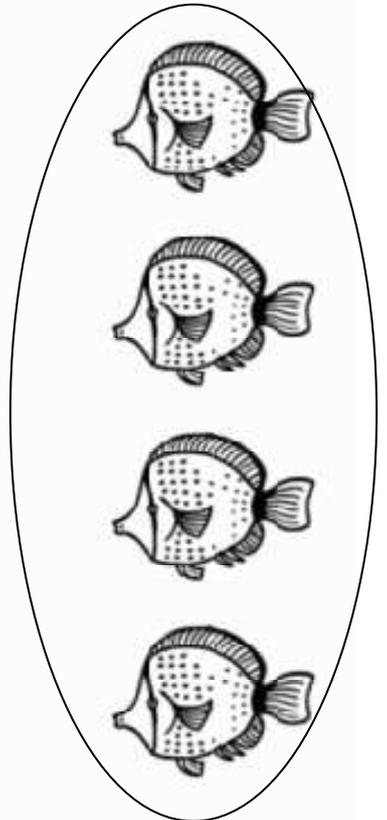
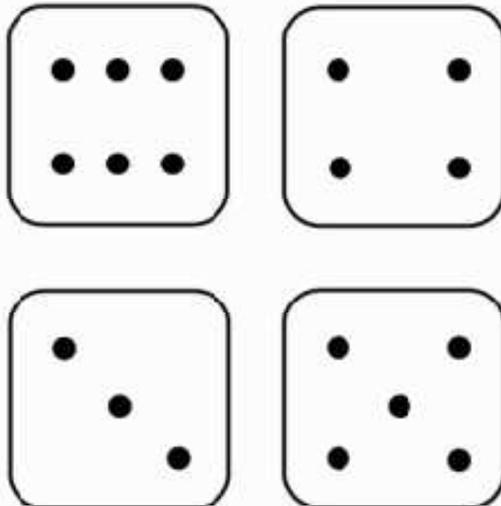
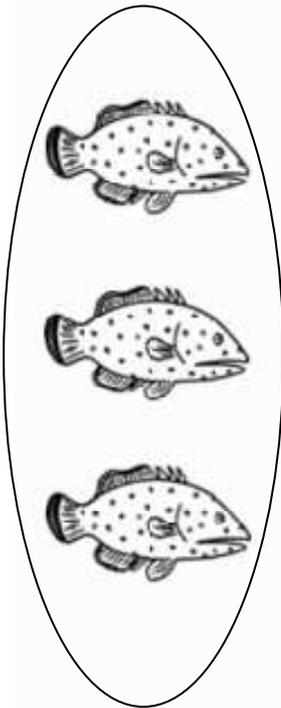
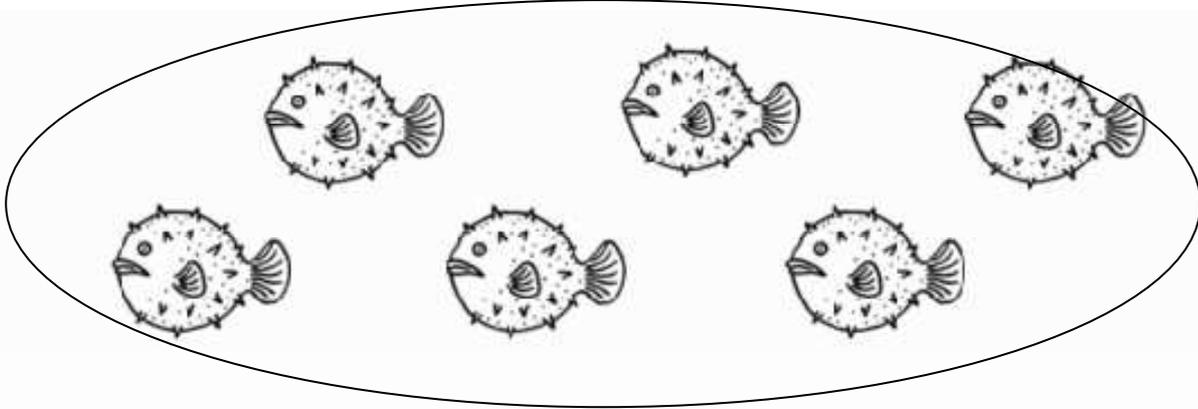


JOUR 2

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Objectifs : associer une collection à sa représentation sous forme de dés.

Consigne : compte combien il y a de poissons dans chaque famille puis relie chaque famille au bon dé.

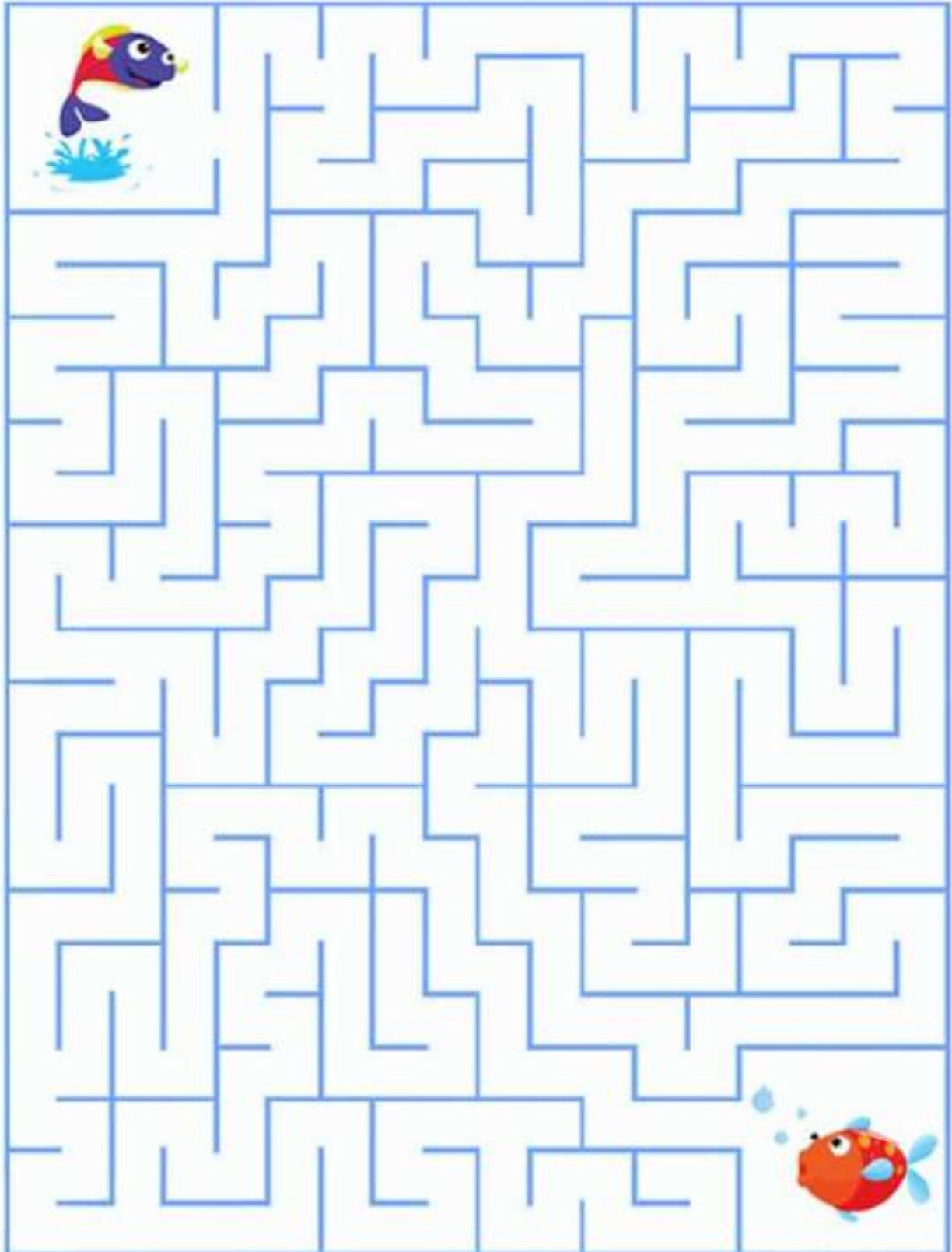


JOUR 2

Domaine : explorer le monde.

Objectifs : tracer un trajet.

Consigne : trace le chemin que va prendre le poisson pour retrouver son ami.



JOUR 2

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - Découvrir l'écrit.

Objectifs : reconnaître des lettres.

Consigne : entoure les lettres qui composent les mots BALEINE, TORTUE, CRABE, MÉDUSE.



BALEINE

Q	A	C	E
N	J	N	B
L	I	A	R
R	L	I	E



TORTUE

T	T	O	N
G	M	S	T
C	A	E	R
U	J	U	E



CRABE

N	O	R	I
H	G	U	P
E	Z	C	T
B	V	S	A



MÉDUSE

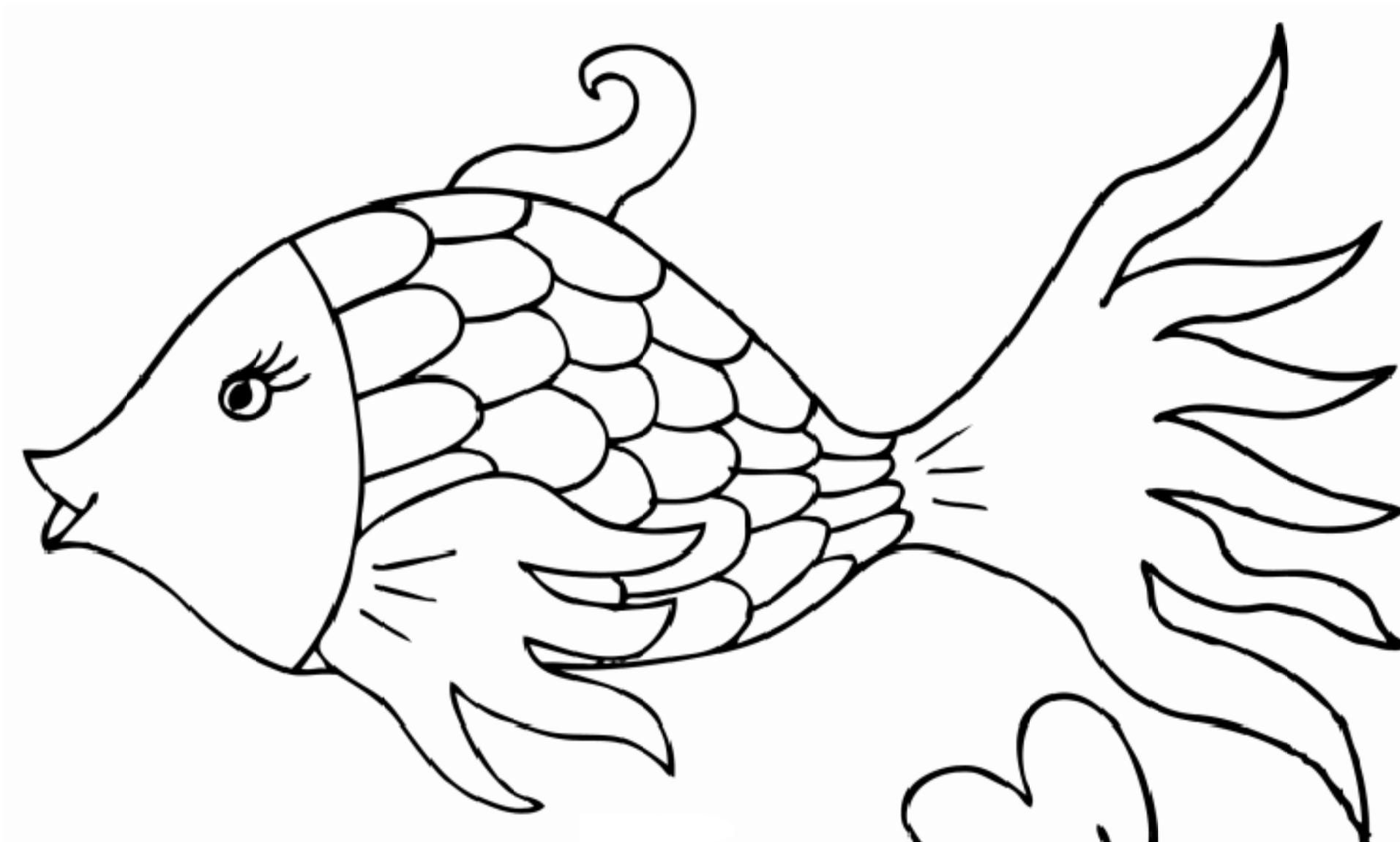
S	O	T	I
D	É	D	U
A	F	M	G
B	E	L	S

JOUR 2

Domaine : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectifs : maîtriser son geste.

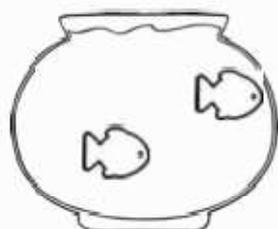
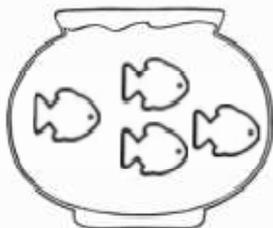
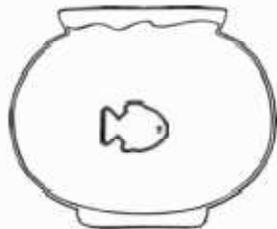
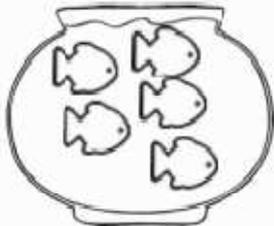
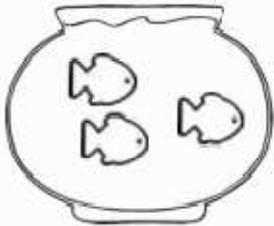
Consigne : colorie ce dessin sans dépasser et en utilisant différentes couleurs.



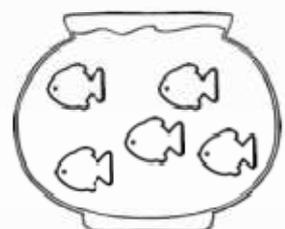
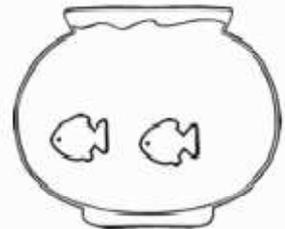
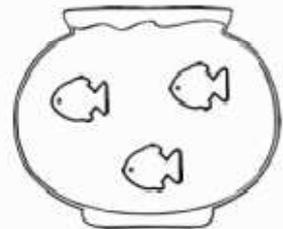
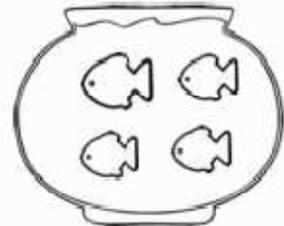
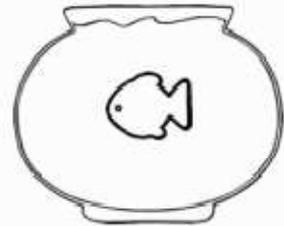
JOUR 3

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée.
Objectifs : dénombrer une collection et trouver le complément à 5.
Consigne : colorie de la même couleur un aquarium de la colonne A et un aquarium de la colonne B, pour que ensemble ils te permettent d'avoir 5 poissons.

Colonne A



Colonne B



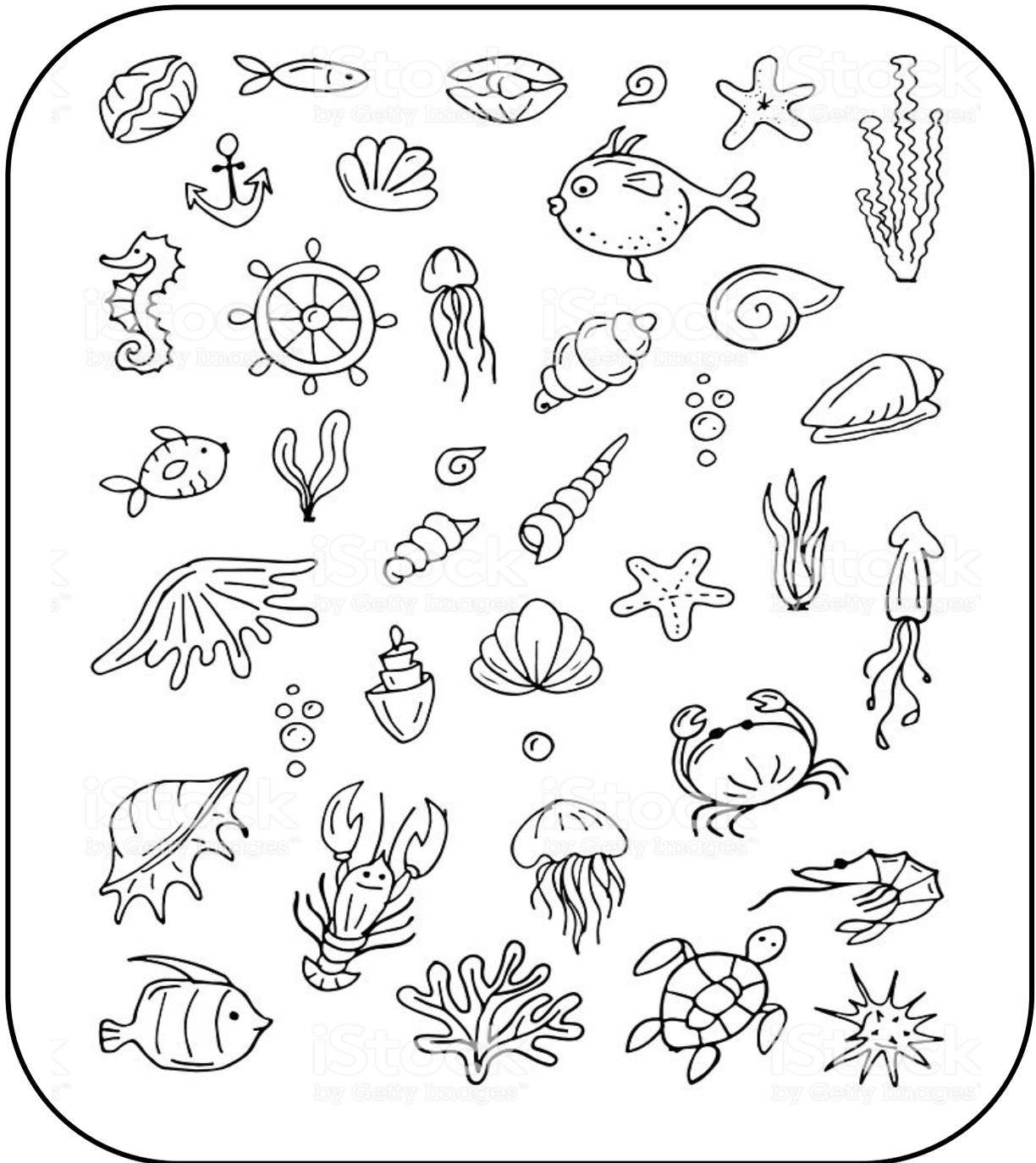
JOUR 3

Domaine : : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectifs : s'exercer à la discrimination visuelle.

Consigne : cherche chaque image et colorie la de la bonne couleur.

MARRON	VERT	ROSE	BLEU	ORANGE	VIOLET	JAUNE	ROUGE
							

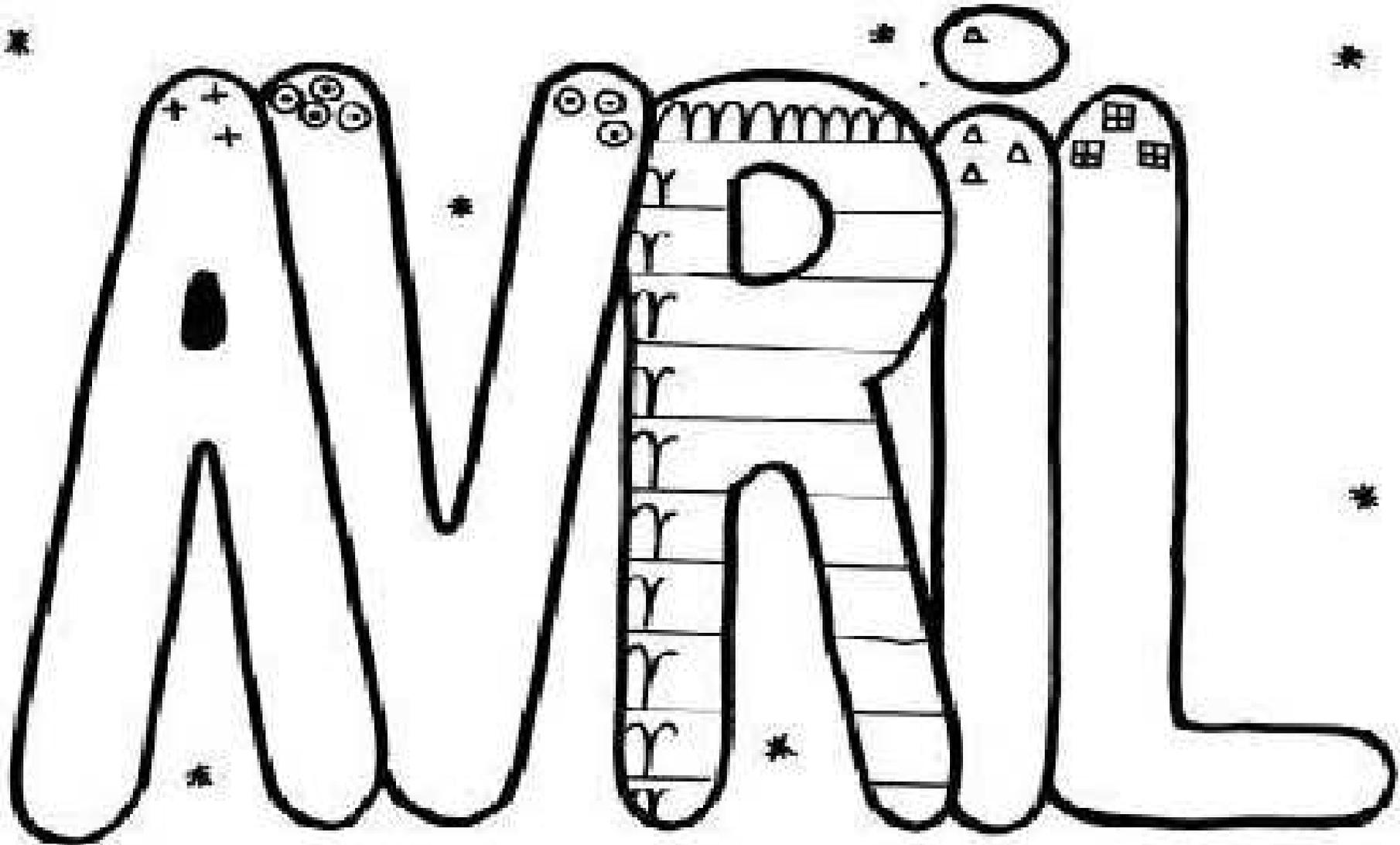


JOUR 3

Domaine : : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectifs : reproduire des graphismes.

Consigne : termine de décorer les lettres avec le graphisme commencé.



JOUR 3

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - Découvrir l'écrit.

Objectifs : reconnaître un mot.

Consigne : entoure le mot avril.

AVRIL

AVRIL

AVION

AVENIR

AVRIL

ASTRONAUTE

AVENUE

AVRIL

AVIRON

AVOCAT

AVRIL

AVRIL

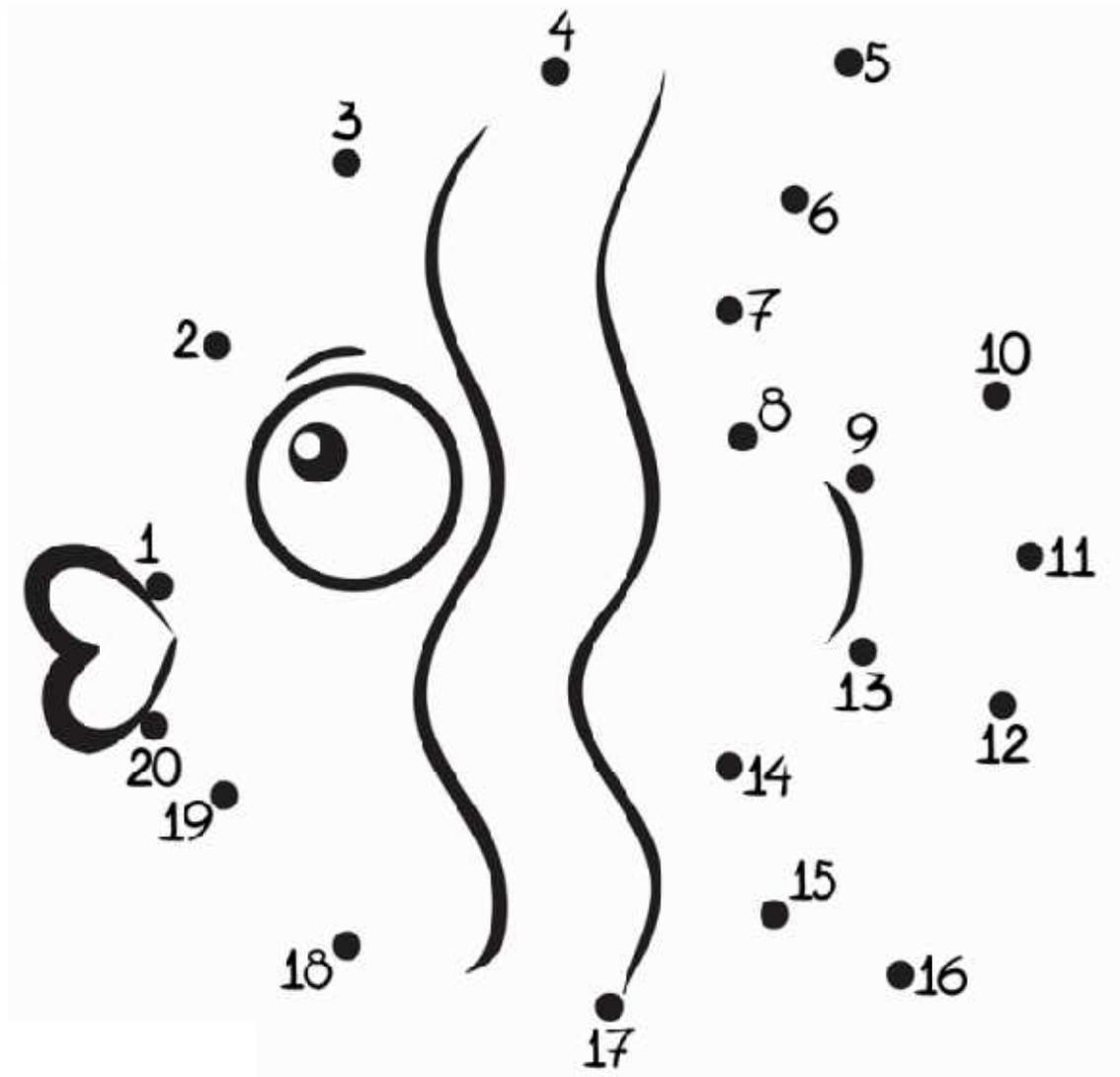
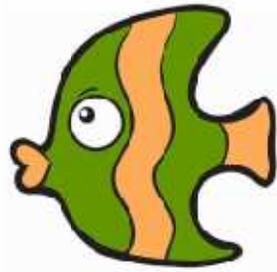
JOUR 4

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Objectifs : reconnaître l'écriture chiffrée des nombres et connaître la comptine numérique jusqu'à 20.

Consigne : relie les points de 1 à 20 dans le bon ordre pour reformer le poisson.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

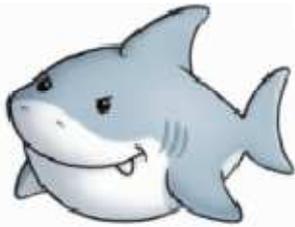


JOUR 4

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions -
Découvrir l'écrit.

Objectifs : reconnaître des lettres.

Consigne : entoure les lettres qui composent les mots REQUIN, POISSON, DAUPHIN, HIPPOCAMPE.



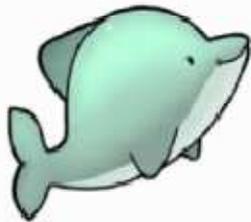
REQUIN

U	A	C	E
Q	J	T	B
L	I	A	N
R	V	G	E



POISSON

O	B	O	N
P	M	S	S
C	I	E	L
S	J	A	E



DAUPHIN

N	O	R	A
C	G	U	P
E	Z	I	T
D	H	S	N



HIPPOCAMPE

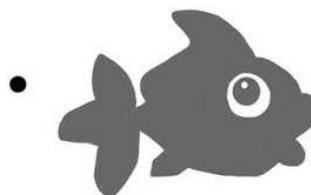
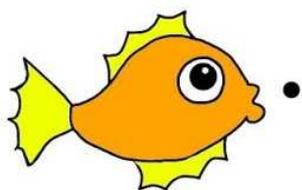
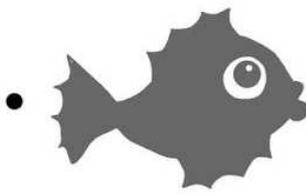
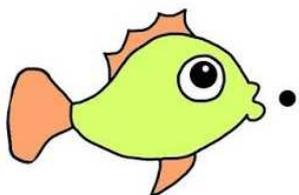
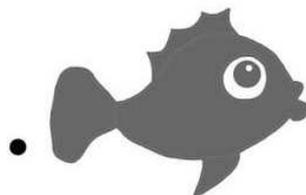
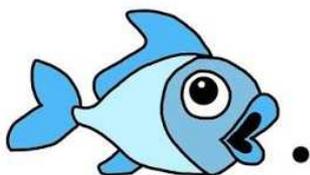
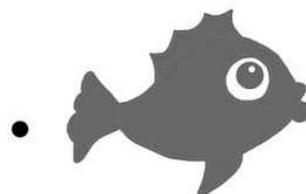
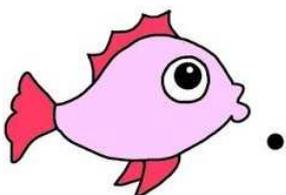
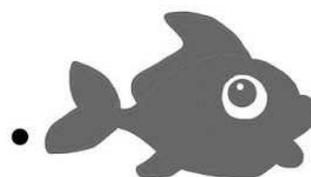
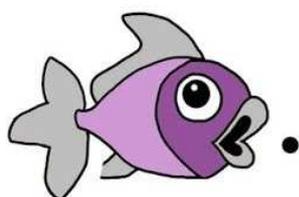
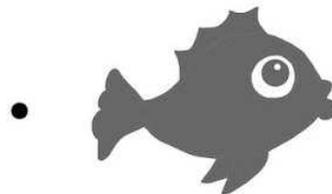
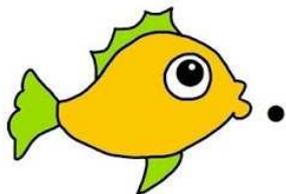
I	O	P	V
P	N	D	U
A	F	H	P
M	E	L	C

JOUR 4

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Objectifs : associer 2 éléments identiques.

Consigne : trace un trait pour relier le poisson à son ombre. Fais bien attention aux nageoires !

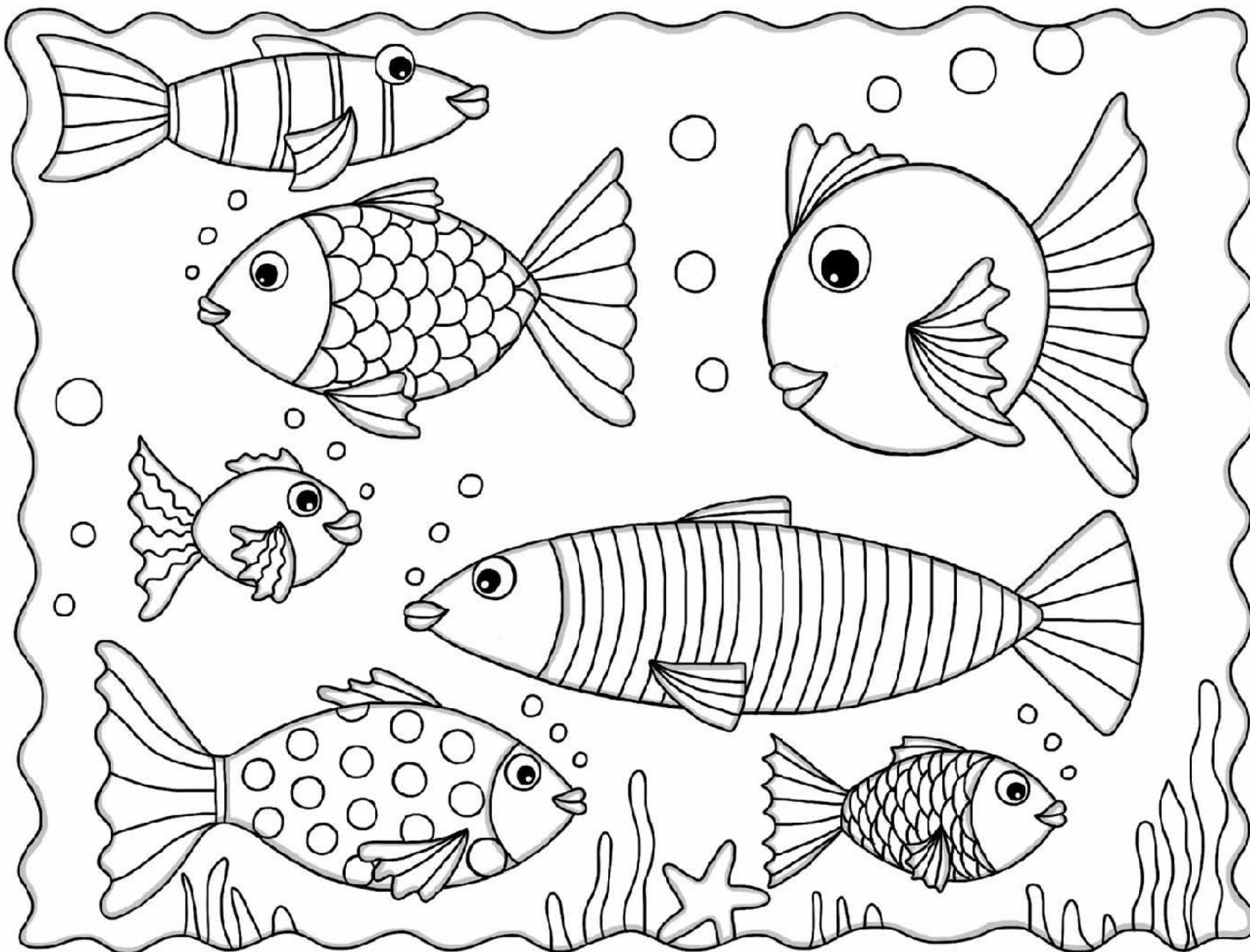


JOUR 4

Domaine : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectifs : maîtriser son geste.

Consigne : colorie ce dessin sans dépasser et en utilisant différentes couleurs.



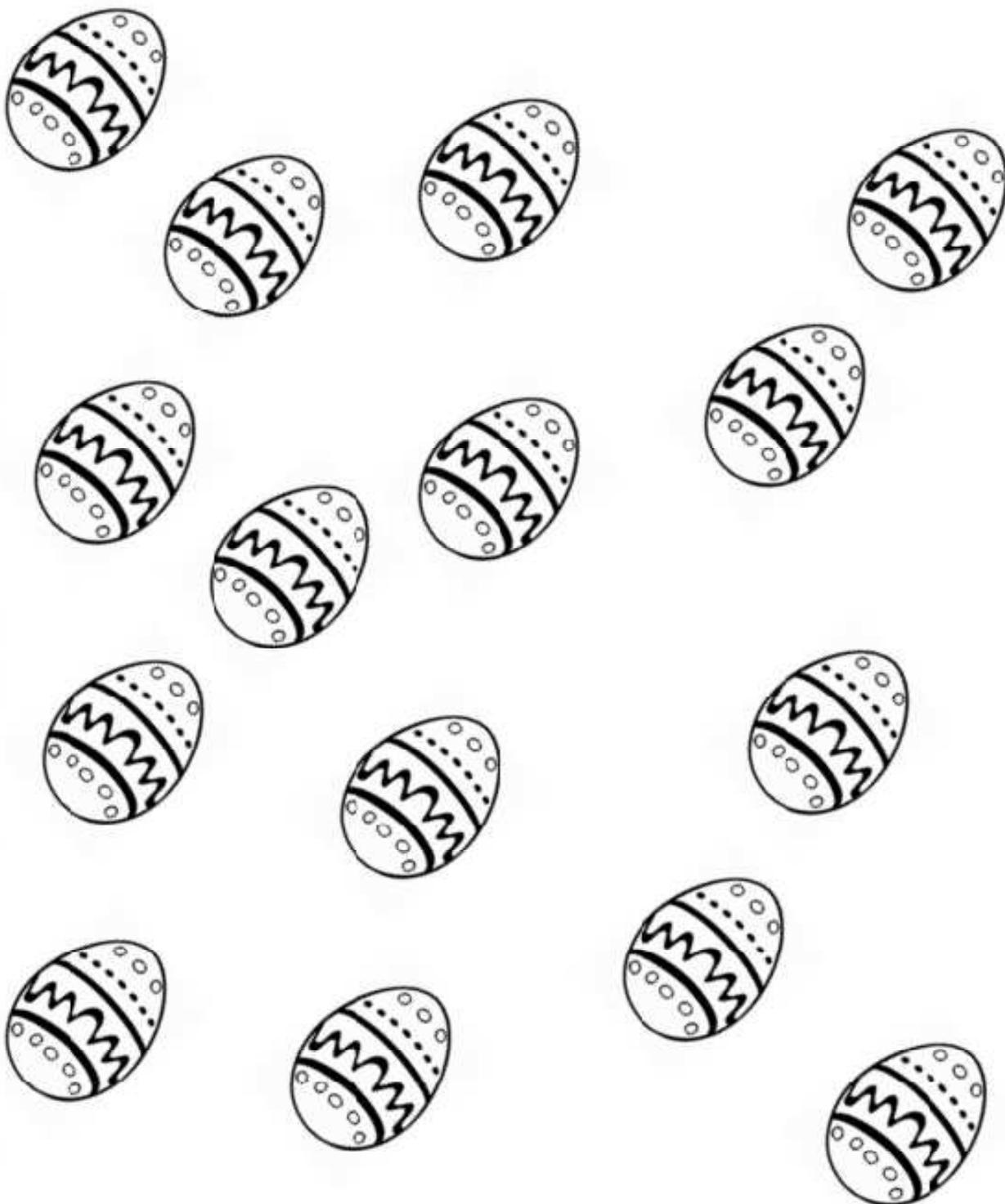
JOUR 5

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Objectifs : dénombrer jusqu'à 5.

Consigne : regroupe les œufs en les entourant par 5.

5

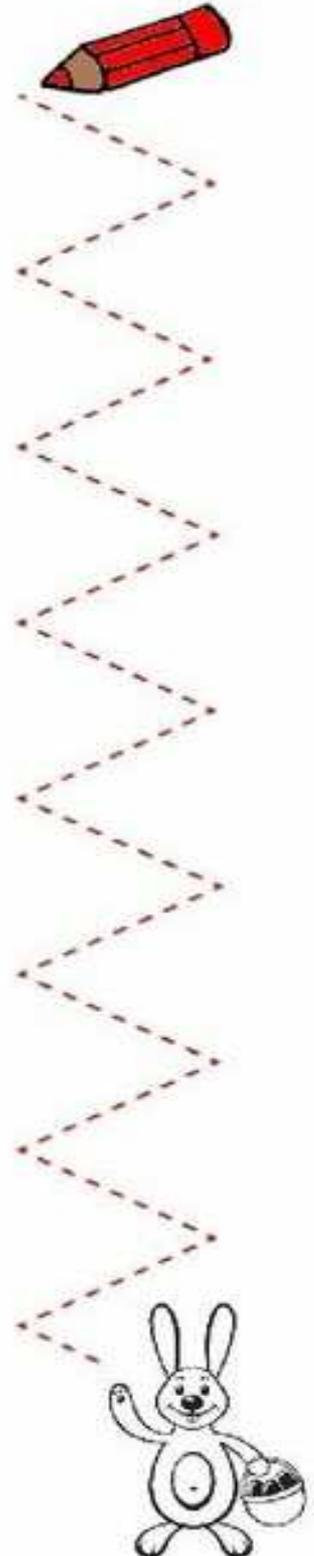


JOUR 5

Domaine : : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

Objectifs : reproduire des graphismes.

Consigne : trace le chemin sur les pointillés pour rejoindre le lapin.

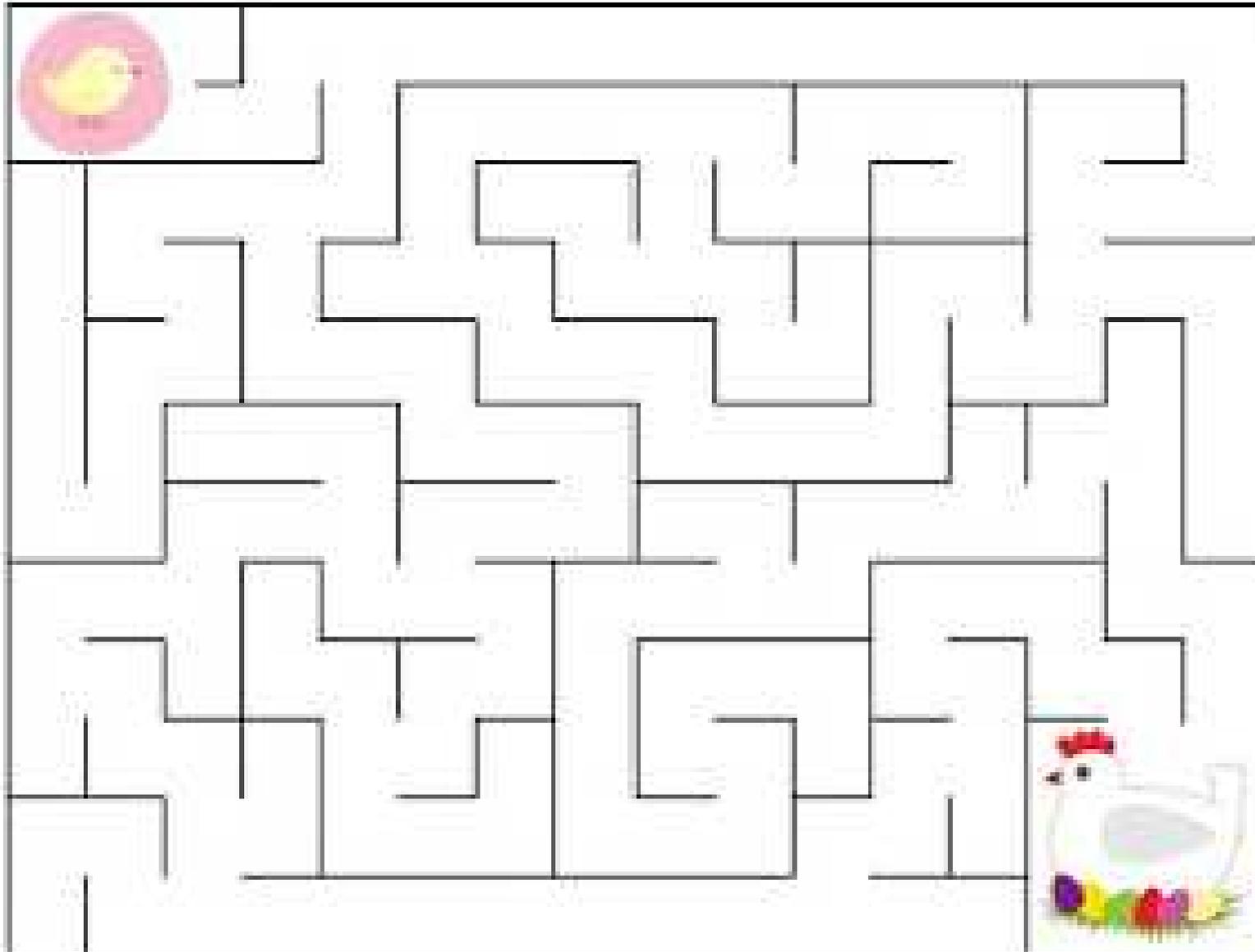


JOUR 5

Domaine : : explorer le monde.

Objectifs : tracer un trajet.

Consigne : trace le chemin que va prendre le poussin pour retrouver sa maman.

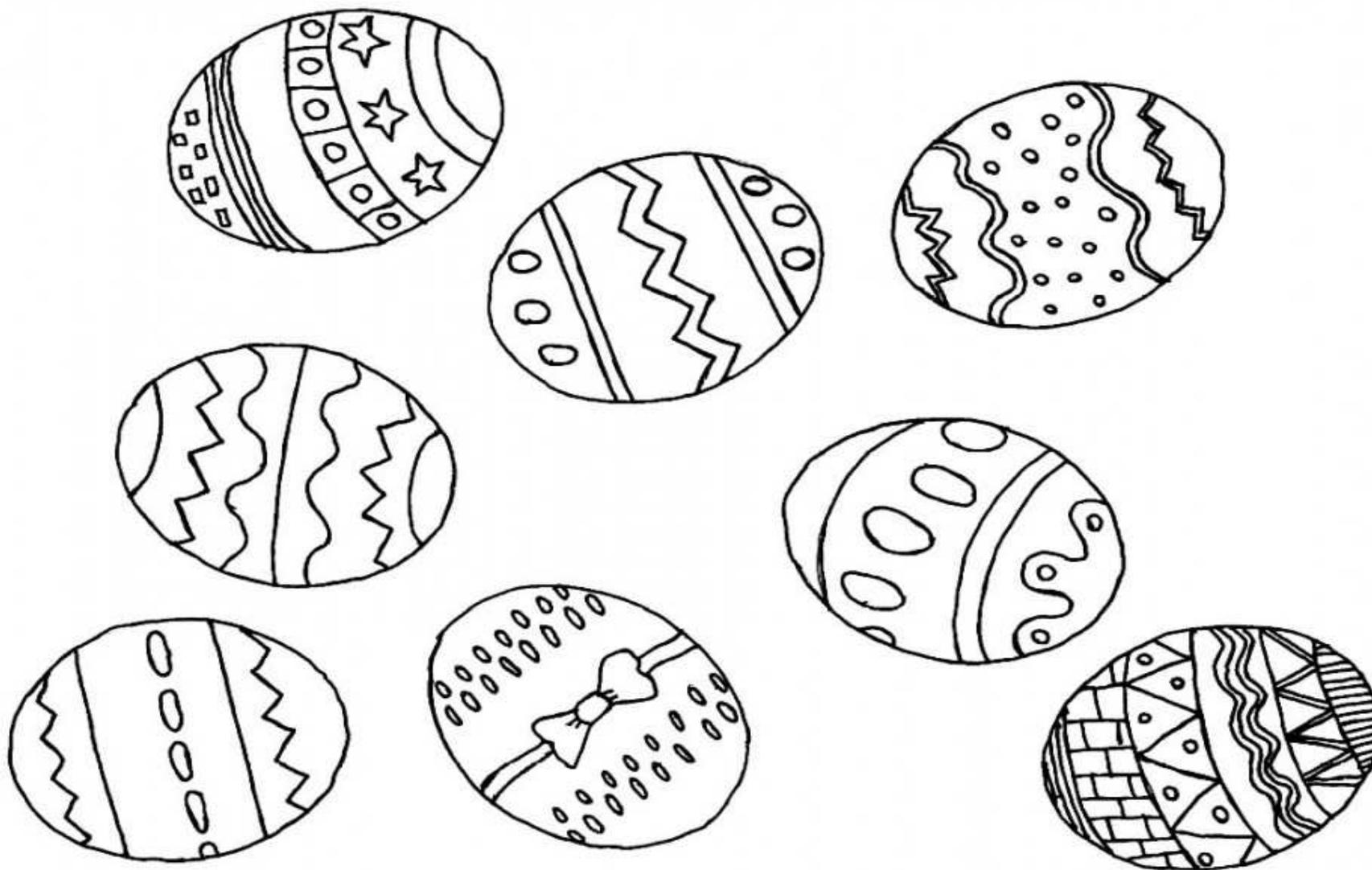


JOUR 5

Domaine : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

Objectifs : maîtriser son geste.

Consigne : colorier ce dessin sans dépasser et en utilisant différentes couleurs.



JOUR 6

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Objectifs : reconnaître l'écriture chiffrée jusqu'à 9. Dénombrer jusqu'à 9.

Consigne : colorie le nombre d'œufs indiqué dans la case de gauche.

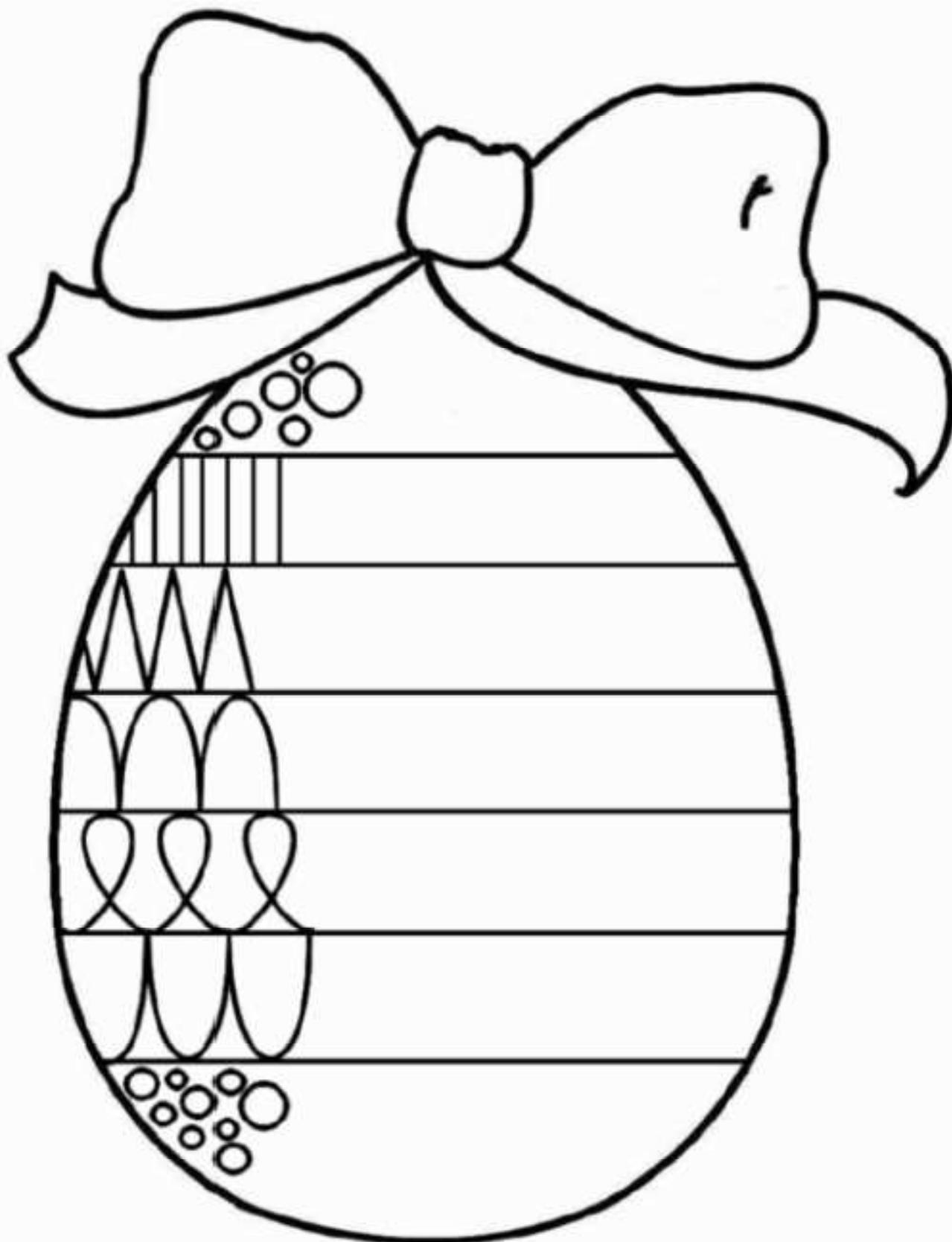
4	
5	
6	
2	
1	
0	
7	
9	
8	
5	
3	

JOUR 6

Domaine : : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

Objectifs : reproduire des graphismes.

Consigne : décore l'œuf en chocolat en continuant le graphisme.



JOUR 6

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Objectifs : construire des collections de 2 à 7.

Consigne : colorie de la couleur que tu veux le bon nombre d'animaux demandé. Change de couleur pour chaque espèce.



5 lapins



3 moutons



6 poussins

CHERCHE & TROUVE

Les animaux
de Pâques



2 papillons



2 oiseaux



7 poules

JOUR 6

Domaine : explorer le monde.

Objectifs : savoir colorier dans une zone délimitée en suivant un codage.

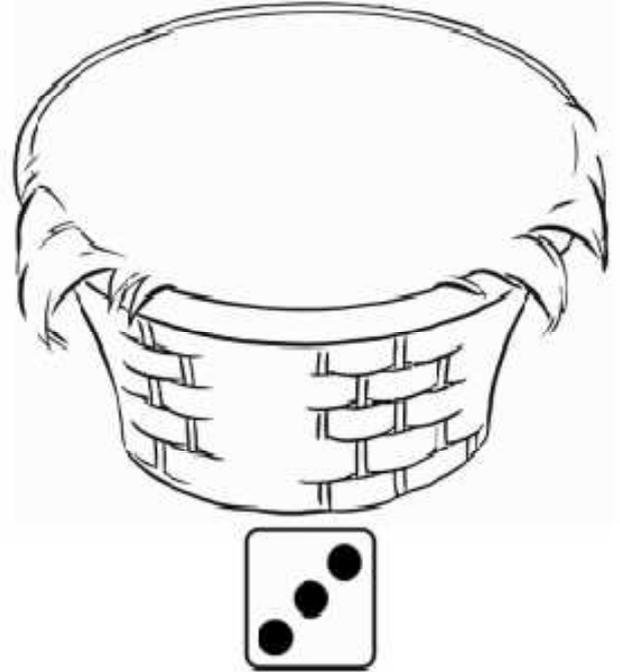
Consigne : colorie selon le code pour découvrir ce qui se cache dans le dessin.

1 en BLEU	2 en JAUNE
3 en MARRON	4 en ROSE



JOUR 7

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée.
Objectifs : réaliser une collection en fonction d'une quantité donnée.
Consigne : dessine dans le panier le nombre d'œufs demandé par le dé.



JOUR 7

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - Découvrir l'écrit

Objectifs : reconnaître un mot.

Consigne : entoure le mot chocolat.

CHOCOLAT

COCHON

CHOCOLAT

CHOCOLAT

CHAUSSON

CHOUROUTE

CHOCOLAT

CHATEAU

CHOCOLAT

CHAT

CHAUDRON

CHOCOLAT

CHOCOLAT

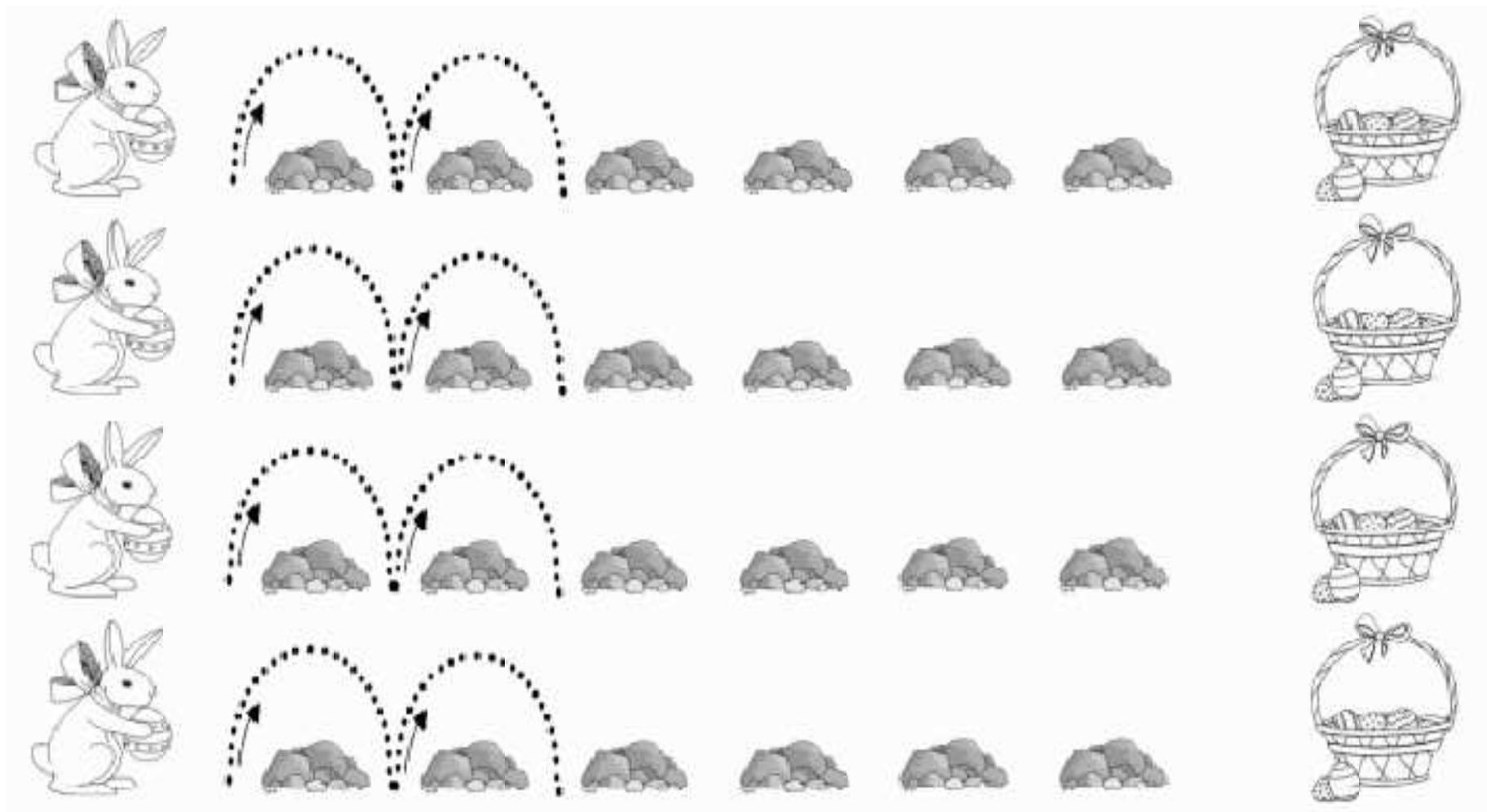
CHAPITEAU

JOUR 7

Domaine : : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

Objectifs : reproduire des graphismes.

Consigne : aide le lapin à trouver le panier.



JOUR 7

Domaine : : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectifs : s'exercer à la discrimination visuelle.

Consigne : trouve les 7 différences entre les 2 dessins et entoure les.

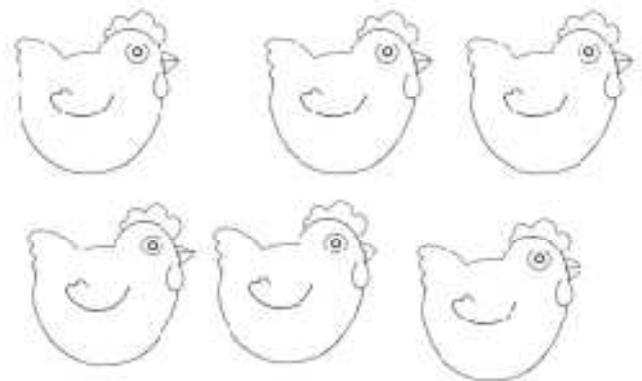
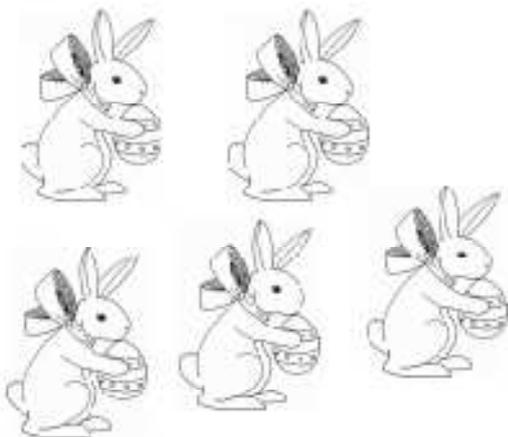
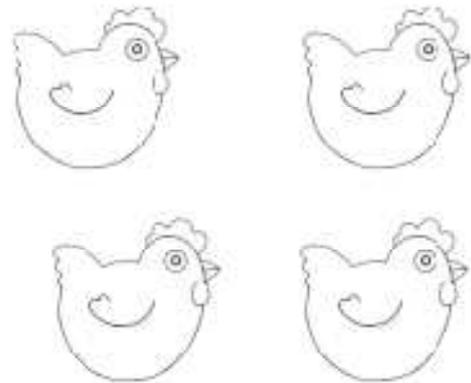
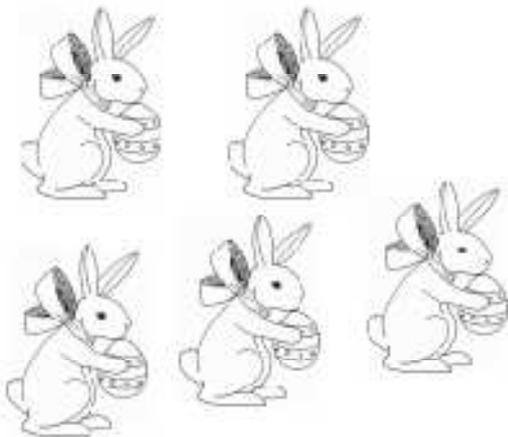
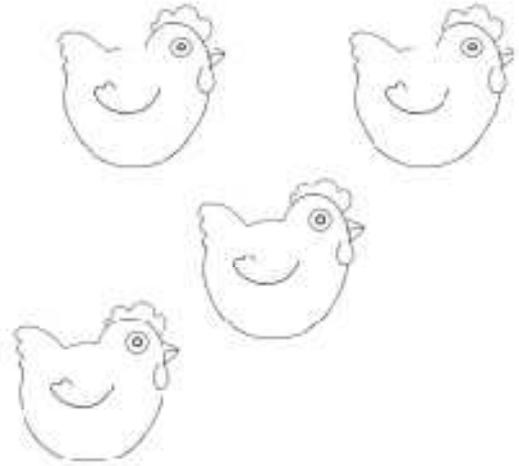
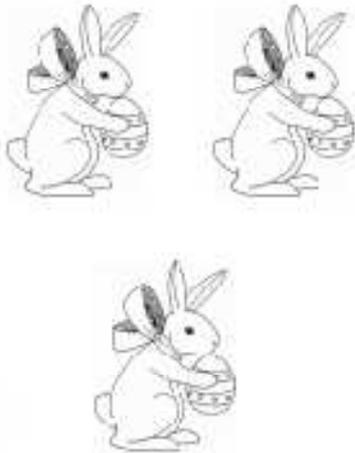


JOUR 8

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Objectifs : évaluer et comparer des petites collections.

Consigne : colorie le groupe où il y a le plus d'animaux.



JOUR 8

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - Découvrir l'écrit.

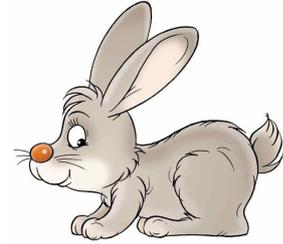
Objectifs : reconnaître des lettres.

Consigne : entoure les lettres qui composent les mots POULE, LAPIN, ŒUF, NID.



POULE

P	K	M	Q
R	O	B	N
F	D	U	I
L	M	A	E



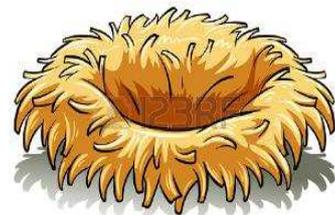
LAPIN

Z	P	M	C
T	H	B	N
F	D	O	I
L	M	A	E



ŒUF

F	K	M	Q
W	O	B	N
S	D	U	I
L	M	A	E



NID

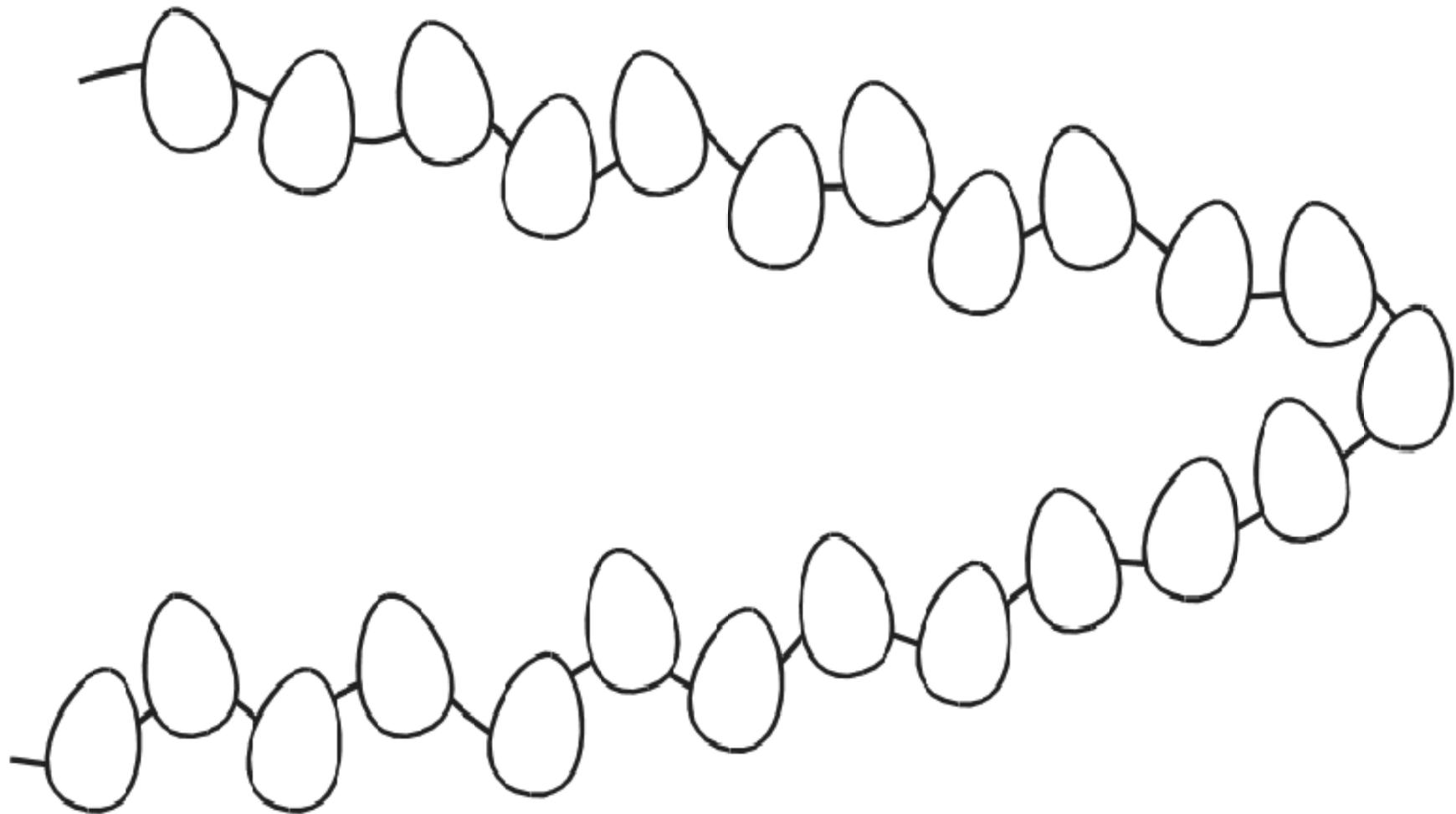
P	K	M	Q
I	O	B	Z
C	D	U	W
S	M	A	N

JOUR 8

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Objectifs : compléter une suite organisée.

Consigne : choisis 2 couleurs et colorie les ronds en alternant les couleurs.

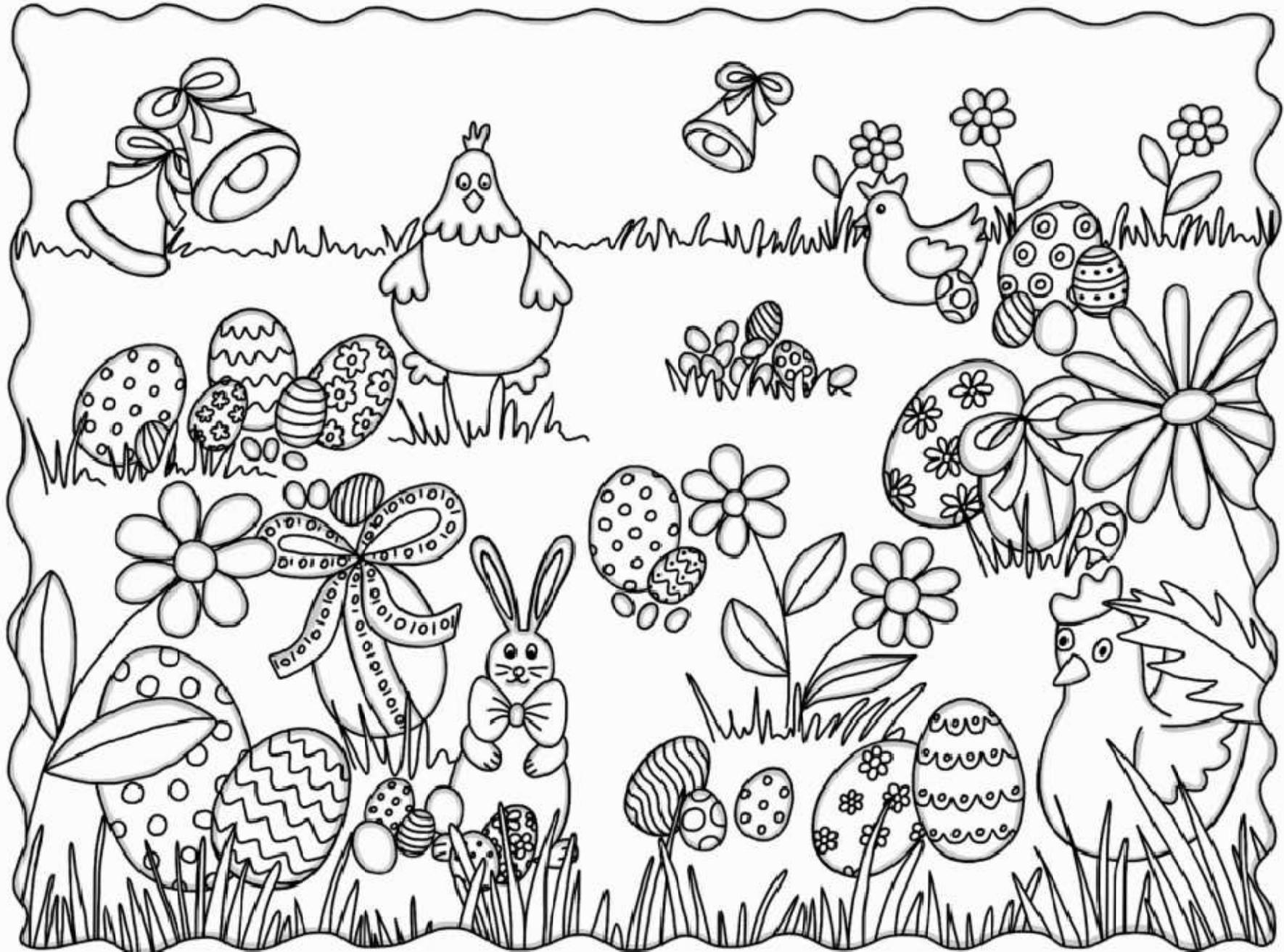


JOUR 8

Domaine : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectifs : maîtriser son geste.

Consigne : colorie ce dessin sans dépasser et en utilisant différentes couleurs.

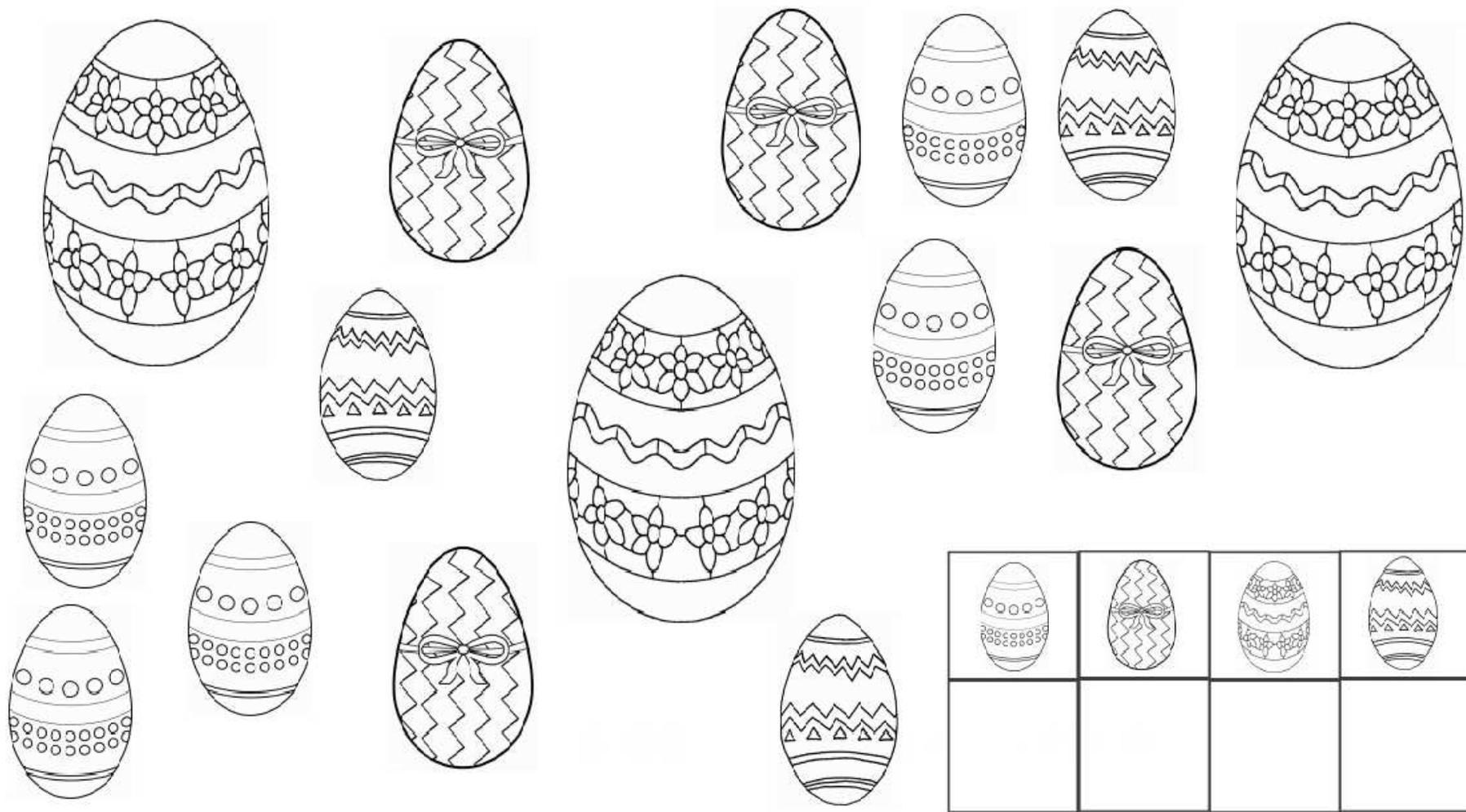


JOUR 9

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée

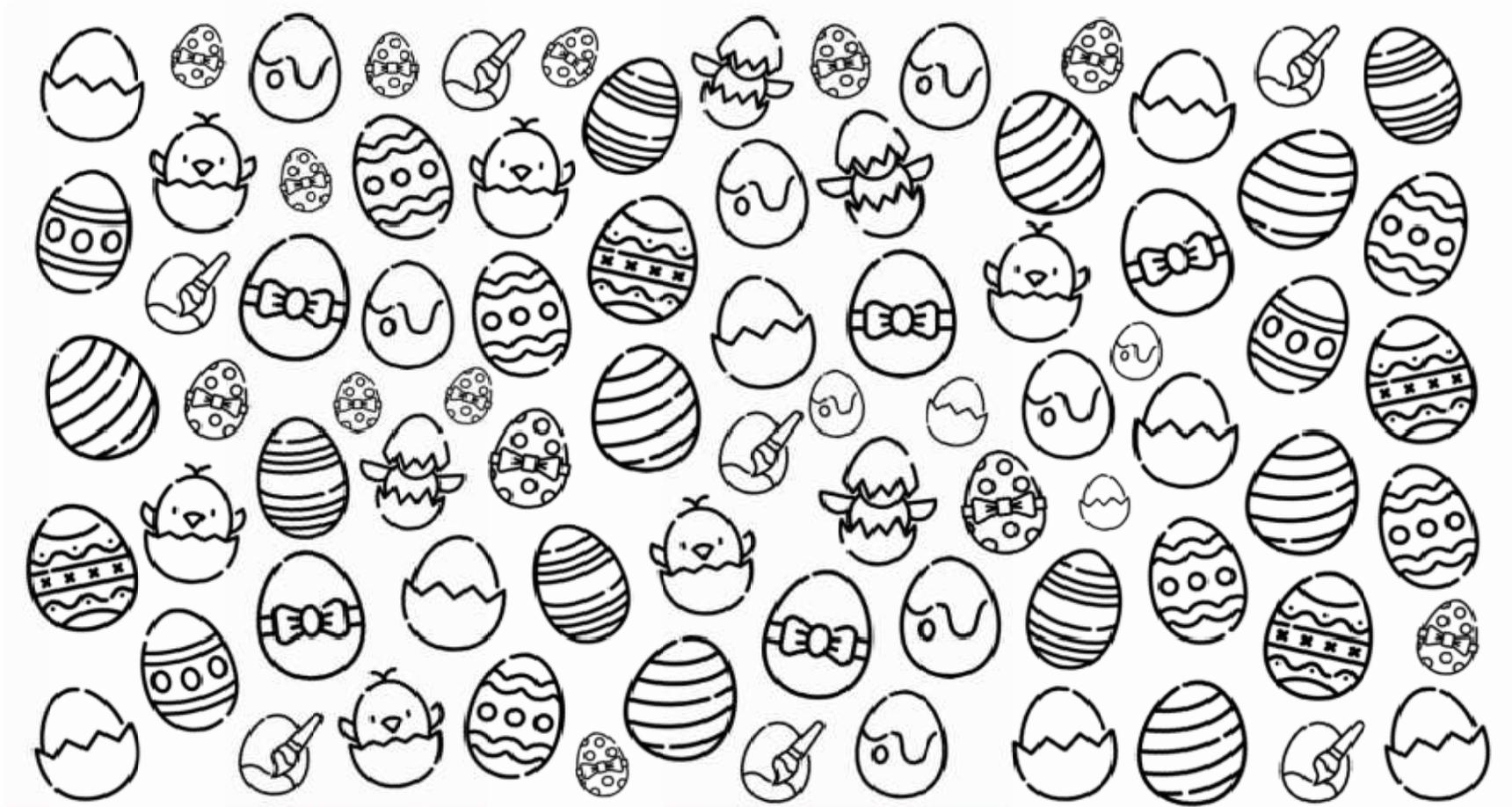
Objectifs : dénombrer une collection, connaître et utiliser l'écriture chiffrée des nombres.

Consigne : colorie les œufs identiques de la même couleur, puis compte le nombre de chaque variété et complète le tableau.



JOUR 9

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Objectifs : construire des collections de 3 à 7.
Consigne : colorie de la couleur que tu veux le bon nombre d'œufs demandé. Change de couleur pour chaque types d'œufs.



CHERCHE & TROUVE
Les œufs de Pâques

 5 œufs	 3 œufs	 6 œufs	 7 œufs	 4 œufs	 5 œufs
---	---	---	---	---	---

JOUR 9

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - Découvrir l'écrit.

Objectifs : reconnaître un mot.

Consigne : entoure le mot POULE.

POULE

POULE

POULET

POCHE

POULE

POUTRE

POUDRE

POULE

POUX

POULIE

POULE

POULE

JOUR 9

Domaine : explorer le monde.

Objectifs : savoir colorier dans une zone délimitée en suivant un codage.

Consigne : colorie le dessin en respectant la couleur associée au chiffre.

1 en VERT
2 en BLEU
3 en GRIS
4 en ORANGE
5 en MARRON
6 en ROUGE
7 en VIOLET
8 en ROSE
9 en JAUNE

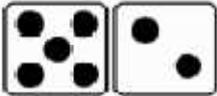
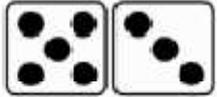
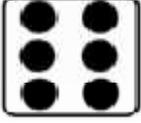


JOUR 10

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Objectifs : reconnaître l'écriture chiffrée jusqu'à 9. Dénombrer jusqu'à 9.

Consigne : colorier le nombre d'œufs indiqué dans la case de gauche.

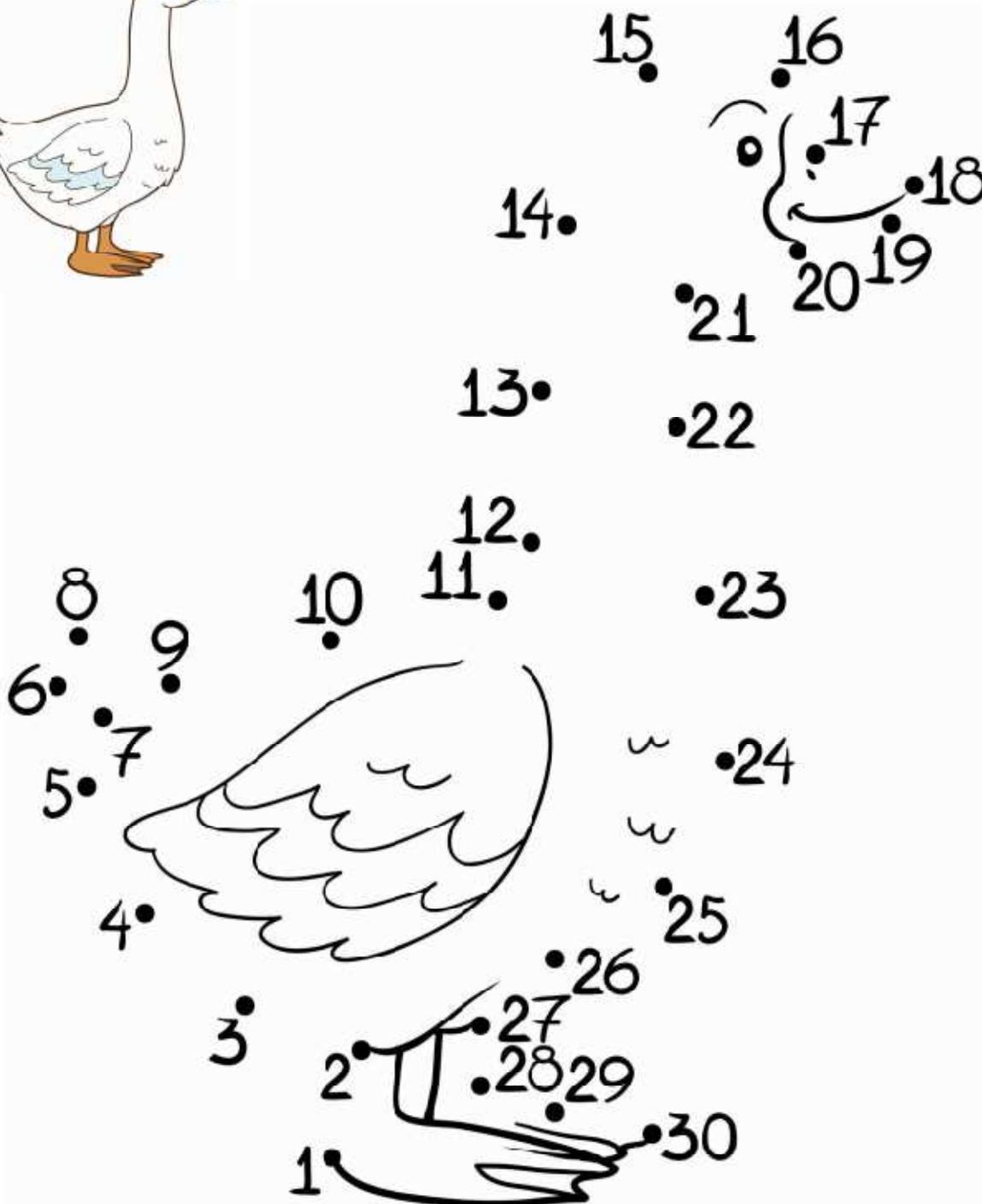
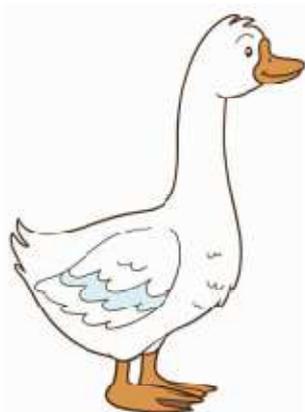
JOUR 10

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Objectifs : reconnaître l'écriture chiffrée des nombres et connaître la comptine numérique jusqu'à 30.

Consigne : relie les points de 1 à 30 dans le bon ordre pour reformer l'oie.

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

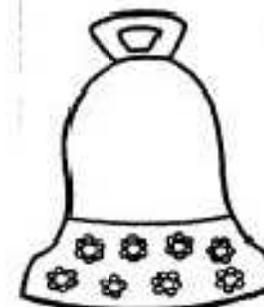
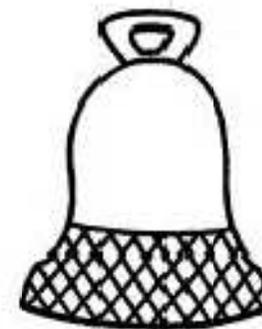
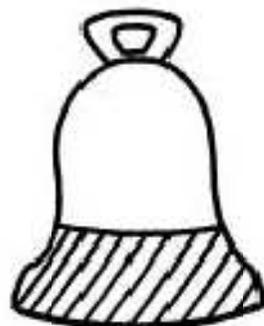
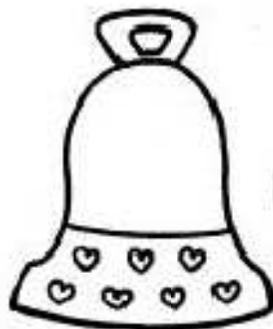
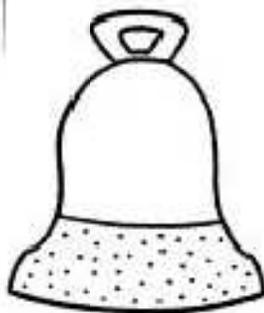
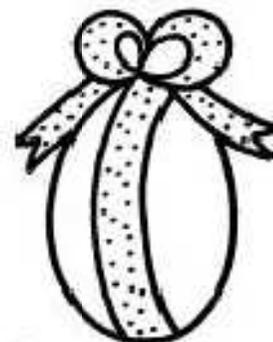
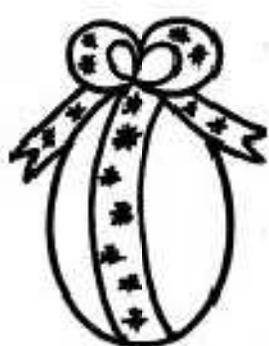


JOUR 10

Domaine : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectifs : associer 2 dessins ayant le même graphisme.

Consigne : relie l'œuf et la cloche qui ont le même graphisme puis colorie les de la même couleur.



JOUR 10

Domaine : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

Objectifs : maîtriser son geste.

Consigne : colorier ce dessin sans dépasser et en utilisant différentes couleurs.



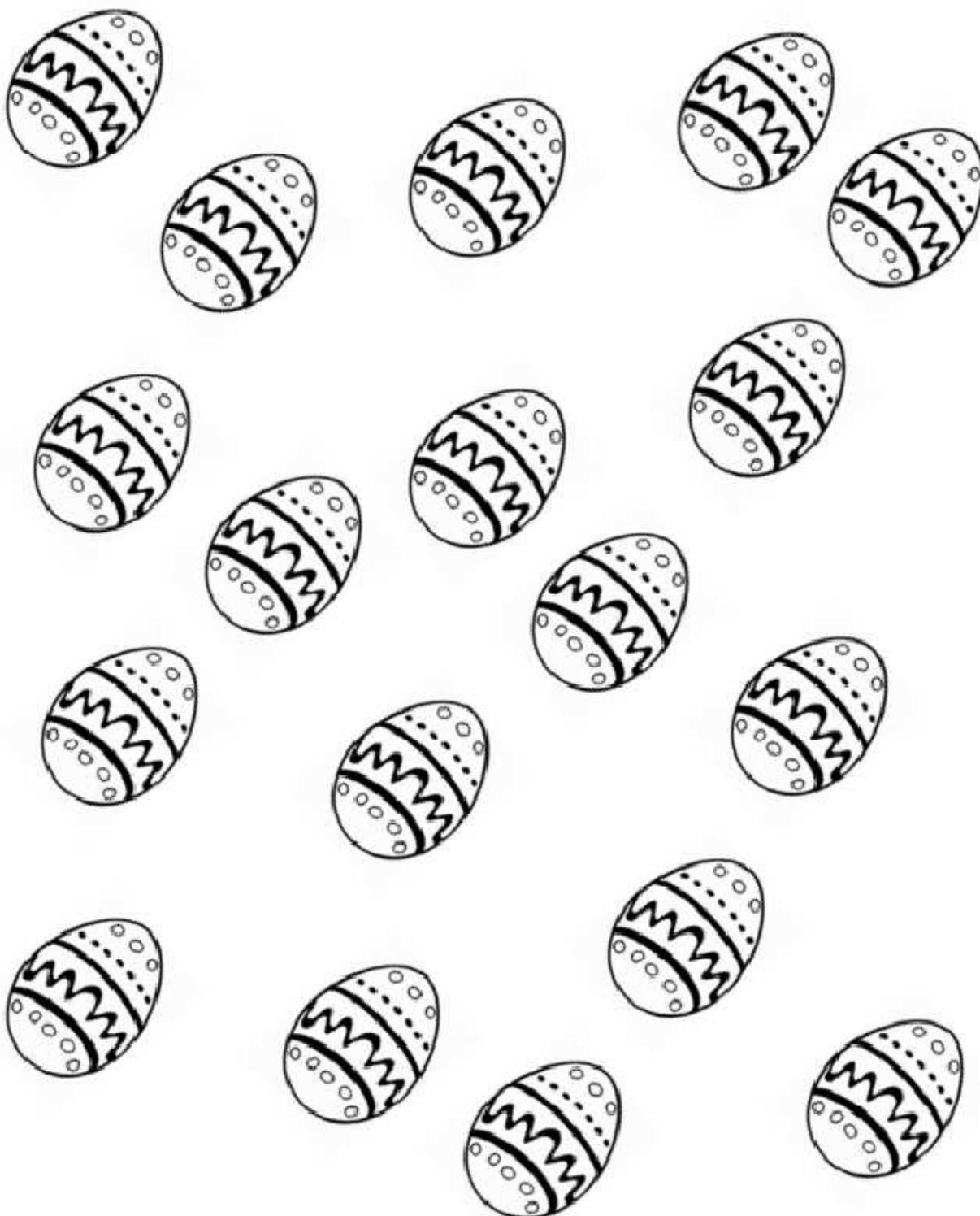
JOUR 11

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Objectifs : dénombrer jusqu'à 6.

Consigne : regroupe les œufs en les entourant par 6.

6

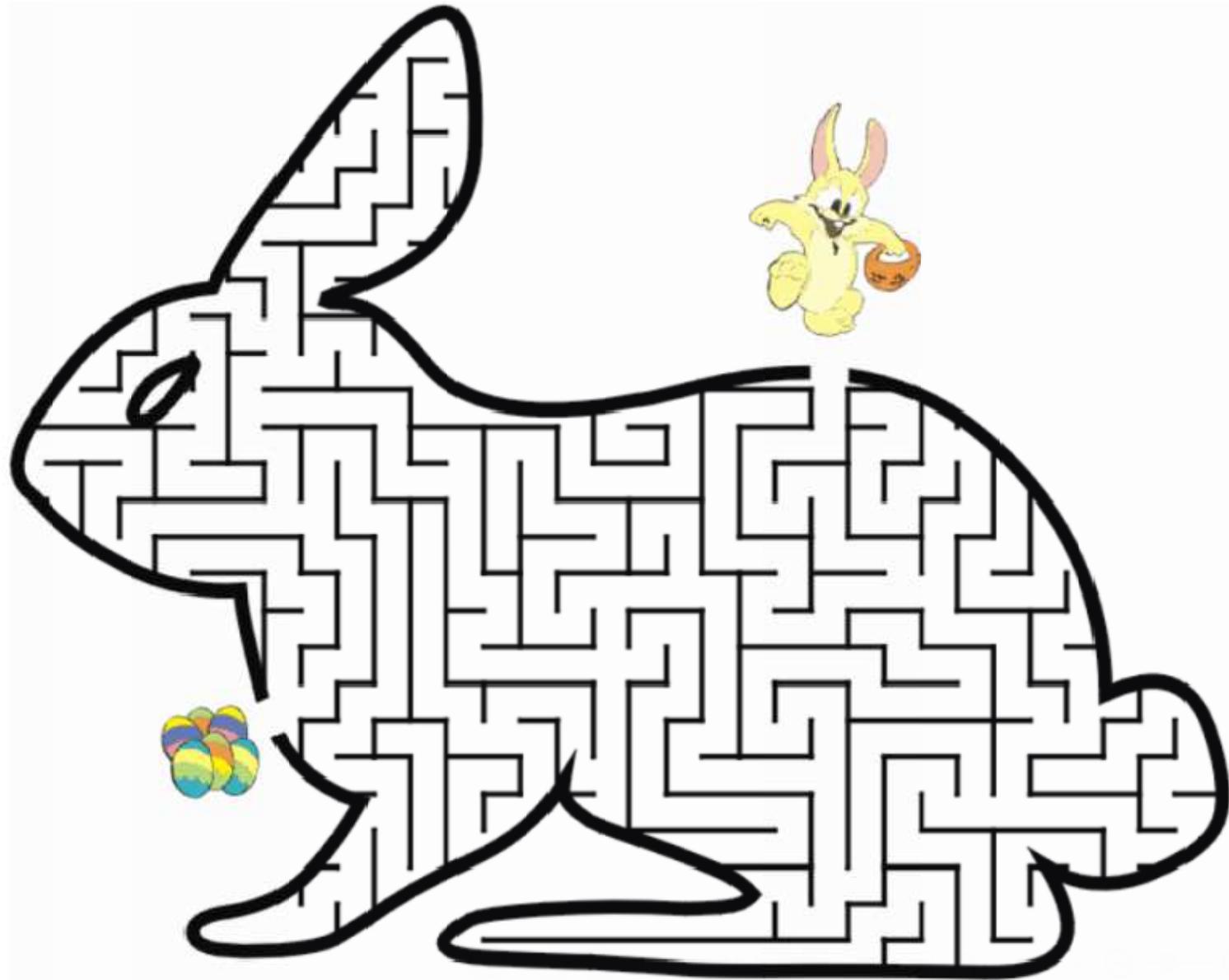


JOUR 11

Domaine : : explorer le monde.

Objectifs : tracer un trajet.

Consigne : trace le chemin que va prendre le lapin pour retrouver ses œufs.

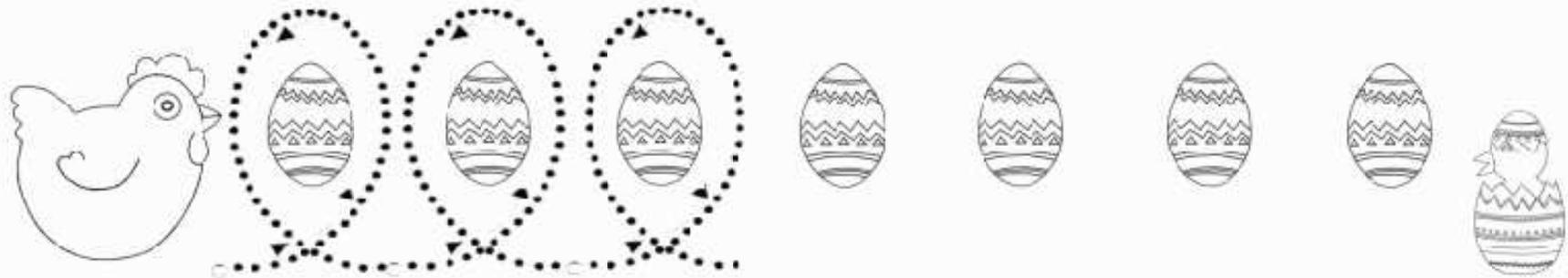
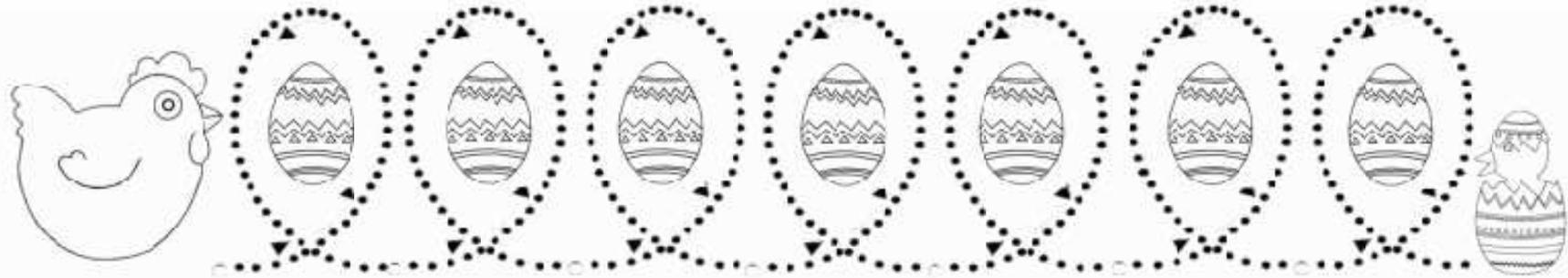


JOUR 11

Domaine : : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

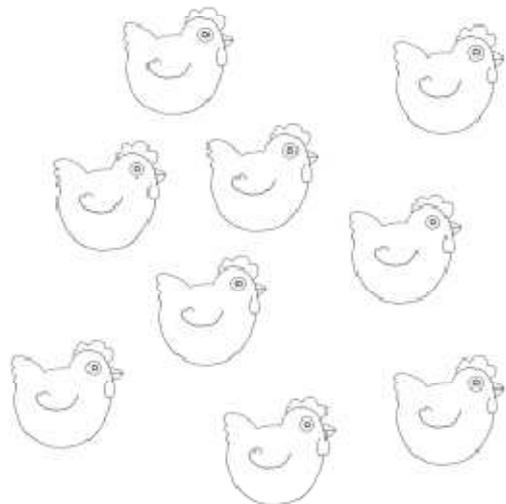
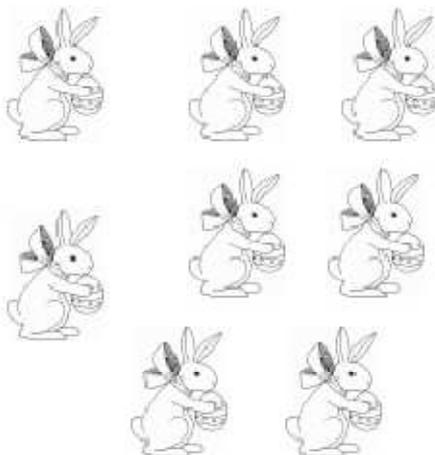
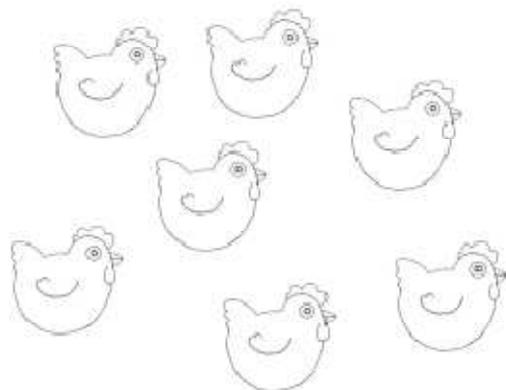
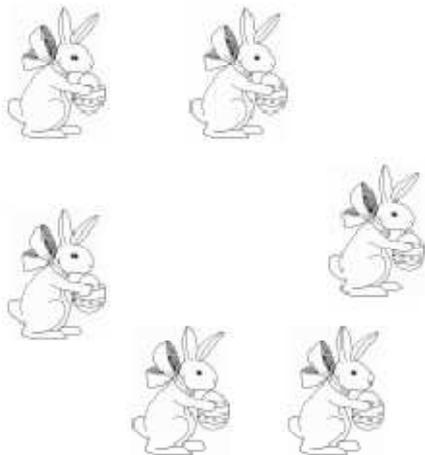
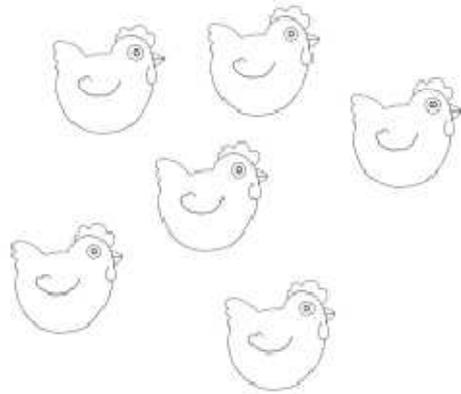
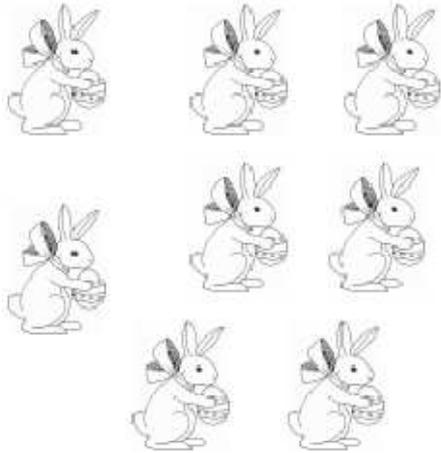
Objectifs : reproduire des graphismes.

Consigne : aide la poule à retrouver son poussin.



JOUR 11

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Objectifs : évaluer et comparer des petites collections.
Consigne : colorie le groupe où il y a le moins d'animaux.



JOUR 12

Domaine : construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Objectifs : reconnaître l'écriture chiffrée jusqu'à 5. Dénombrer jusqu'à 5.

Consigne : trouve les éléments dans le dessin, compte combien il y en a et colorie le bon nombre.



		
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     

JOUR 12

Domaine : : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectifs : s'exercer à la discrimination visuelle.

Consigne : trouve les 7 différences entre les 2 dessins et entoure les.

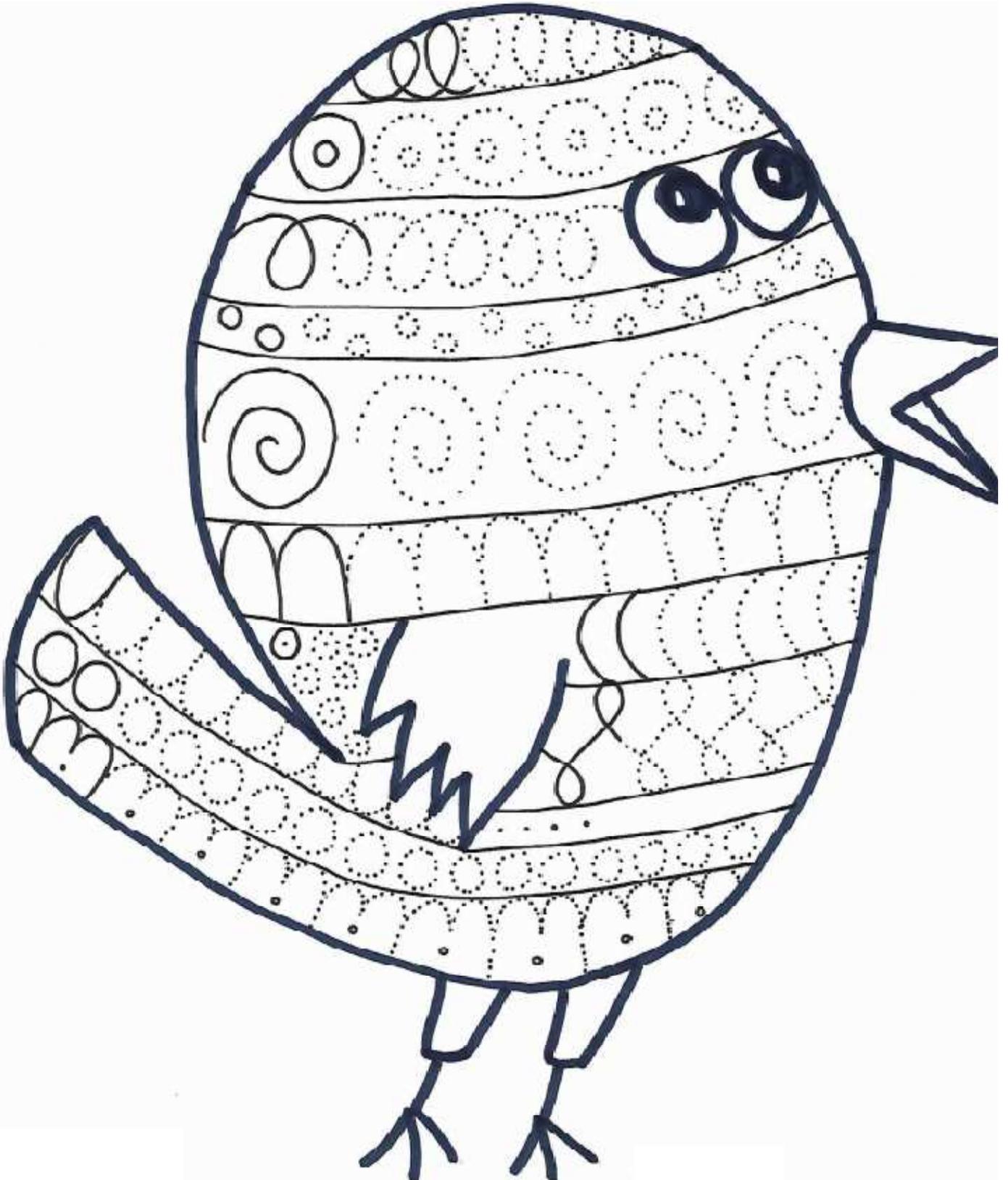


JOUR 12

Domaine : : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectifs : poursuivre des graphismes.

Consigne : repasse sur les pointillés pour terminer la décoration du poussin.



JOUR 12

Domaine : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Objectifs : maîtriser son geste.

Consigne : colorie ce dessin sans dépasser et en utilisant différentes couleurs.

