

**lecture, écriture
mathématiques**

- ➔ Fiches conformes aux programmes de l'éducation nationale
- ➔ Réalisées par des professeurs expérimentés
- ➔ Fiches attractives pour se préparer au CP

100 FICHES POUR RÉUSSIR LA GRANDE SECTION DE MATERNELLE



100 fiches pour réussir la Grande section de maternelle

Développer les capacités intellectuelles et les connaissances des enfants en respectant les programmes de l'éducation nationale, tels sont les objectifs de ce fichier.

Les fiches couvrent les principaux domaines du programme de grande section et font travailler les compétences que les enfants doivent acquérir avant leur entrée au CP.

- Elles entraînent notamment à :

- reconnaître lettres, sons et syllabes,
- écrire des lettres et des mots,
- dénombrer,
- à exercer sa logique,
- se repérer dans l'espace (puzzles, quadrillage, labyrinthe, symétrie).

- Elles permettent aux enfants de répondre à différents types de consignes : relier, colorier, découper, entourer.

Les dessins des personnages ont été réalisés par Carinne Duquenne, enseignante en maternelle et diplômée des beaux arts. La représentation des personnages est réaliste mais reste attractive pour des enfants.

Les fiches, conçues par Anne-Marie Samoun, enseignante expérimentée de grande section et créatrice du site « webinstit.net » allient aspect ludique et but pédagogique dans l'esprit « apprendre en s'amusant ».

Fichier sous licence Creative Commons 4.0, avec les clauses BY,NC,SA
Toute utilisation commerciale est interdite.
Pour plus d'infos, consulter <https://webinstit.net/telechargements.html>

sommaire

Lecture

Améliorer sa reconnaissance visuelle de lettres et de mots

- 1 Retrouve et entoure A, E, I, O, U, Y (lettres majuscules) dans les mots.
- 2 Retrouve et entoure a,e, i, o, u, y (lettres script) dans les mots.
- 3 Retrouve et entoure n, s, p, r, t, c (lettres script) dans les mots.
- 4 Retrouve et entoure n, s, p, r, t, c (lettres cursives) dans les mots.
- 5 Remets dans l'ordre les lettres du mot « esquimau » (lettres majuscules).
- 6 Remets dans l'ordre les lettres du mot « japonaise » (lettres script).
- 7 Entoure le mot identique au modèle (lettres majuscules).
- 8 Entoure le mot identique au modèle (lettres script).
- 9 Entoure le mot identique au modèle (lettres cursives).
- 10 Correspondance entre les 3 écritures : Entoure le mot identique au modèle (lettres script, cursives et majuscules)
- 11 Correspondance entre les 3 écritures : Colle les prénoms des personnages
- 12 Trouver le chemin en respectant l'ordre d'une liste.
- 13 Remets les images dans l'ordre alphabétique (de A à L)
- 14 Remets les images dans l'ordre alphabétique (de M à Z)
- 15 Colle la bonne étiquette sous la bonne image en t'aidant du modèle (lettres majuscules)
- 16 Colle la bonne étiquette sous la bonne image en t'aidant du modèle (lettres script).
- 17 Colle la bonne étiquette sous la bonne image en t'aidant du modèle (correspondance lettres script et cursive).

Développer sa reconnaissance auditive des sons : voyelles, consonnes et syllabes

- 18 Compte le nombre de syllabes dans les mots.
- 19 Retrouve les syllabes identiques en début de mot.
- 20 Colle le personnage au bon endroit, en fonction de la lettre par laquelle il commence (a, e, i).
- 21 Entends [CH] en début de mot.
- 22 Colorie les animaux qui commencent par [P].
- 23 Colle le personnage au bon endroit, en fonction de la lettre par laquelle il commence (m, p ou r).
- 24 Colorie le personnage quand tu entends [A] dans son nom.
- 25 Entoure sur chaque ligne les animaux qui contiennent le son [A].
- 26 Colle en fonction du son que tu entends dans le mot : [A], [I], [O].
- 27 Colorie le personnage quand tu entends [I] dans son nom.
- 28 Colle d'un côté les mots dans lesquels tu entends [s] et de l'autre les autres.
- 29 Colorie quand tu entends [R] dans les mots.
- 30 Colorie les personnages dont le nom finit par [IN].
- 31 Relie les animaux dont le nom contient le son [ON].
- 32 Trouve les mots qui se terminent par la même syllabe.
- 33 Trouve dans quelle syllabe tu entends le son [K].

Jeux de lecture pour manipuler les syllabes et les mots

- 34 Remplace la syllabe manquante dans le bon mot (lettres majuscules).
- 35 Remplace la syllabe manquante dans le bon mot (lettres script).
- 36 Recompose les mots dont les syllabes ont été mélangées.
- 37 Indique pour chaque mot si l'on dit « le » ou « la ».
- 38 Initiation aux mots croisés
- 39 Mots croisés
- 40 Mots croisés
- 41 Recompose les phrases.

Ecriture

- 42 Ecris les mots en lettres capitales.
- 43 Ecris les mots en lettres capitales.
- 44 Ecris les lettres en cursive.
- 45 Ecris les lettres en cursive.
- 46 Ecris les lettres en cursive.
- 46 Ecris les mots en cursive.
- 47 Ecris les mots en cursive (4 mots).
- 48 Ecris les mots en cursive (6 mots).
- 49 Ecris les mots en cursive entre deux lignes (6 mots).
- 50 Ecris les mots en cursive entre deux lignes (8 mots).
- 51 Ecris les mots en cursive en respectant la hauteur des lettres (3 mots).
- 52 Ecris les phrases en majuscules.
- 53 Ecris les phrases en cursive.
- 54 Ecris les phrases en cursive entre deux lignes.
- 55 Ecris les phrases en cursive entre deux lignes.

Mathématiques

Dénombrement

- 56 Dessine « autant de »....
- 57 Colorie le groupe qui contient le plus d'éléments.
- 58 Colorie le chiffre qui correspond au nombre d'animaux.
- 59 Distinguer 6 et 9, 4 et 7, et compléter les chiffres qui manquent.
- 60 Colorie le nombre de personnages indiqué dans le rectangle de gauche.(niveau 1)
- 61 Colorie le nombre de personnages indiqué dans le rectangle de gauche.(niveau 2)
- 62 Complète le tableau en indiquant le nombre de personnages de chaque sorte.(niveau 1)
- 63 Complète le tableau en indiquant le nombre de personnages de chaque sorte. (niveau 2)
- 64 Complète par des éléments manquants.
- 65 Complète pour arriver à la quantité demandée.
- 66 Regroupe les personnages par 5.
- 67 Entoure les chevaux par 10.
- 68 Nombre ordinal : sur chaque ligne, colorie l'animal demandé.
- 69 Colle les personnages dans le bon ordre de 1 à 10.
- 70 Relie les points pour faire apparaître un personnage. (niveau1)
- 71 Relie les points pour faire apparaître un personnage. (niveau2)
- 72 Colorie les pièces pour atteindre la somme indiquée.

Logique et sens de l'observation

- 73 Trouve les différences entre les dessins.
- 74 Colorie en bleu les animaux qui regardent à droite, en vert ceux qui regardent à gauche.
- 75 Recompose les dessins avec les formes géométriques.
- 76 Alterne les rythmes.
- 77 Symétrie : recompose les personnages en assemblant les moitiés.
- 78 Symétrie : dessine l'autre moitié du personnage.
- 79 Puzzle (niveau 1)
- 80 Puzzle (niveau 2)
- 81 Colorie en respectant le code
- 82 Remets en ordre croissant ou décroissant.
- 83 Remets en ordre les images séquentielles.

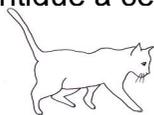
Se repérer dans l'espace et sur un quadrillage, suivre un chemin

- 84 Tableau à double entrée à compléter (animaux, motifs)
- 85 Tableau à double entrée à compléter (animaux, motifs)
- 86 Tableau à double entrée à compléter (animaux, quantité)
- 87 Tableau à double entrée à compléter (animaux, quantité)
- 88 Tableau à double entrée à compléter (personnages)
- 89 Tableau à double entrée à compléter (personnages)
- 90 Complète le tableau à l'identique du modèle
- 91 Place les points dans les mêmes cases.
- 92 Place les personnages dans des cases, comme sur le modèle.
- 93 Place les personnages dans des cases, en fonction des coordonnées indiquées.
- 94 Indique les coordonnées des cases dans lesquelles se trouvent les personnages.
- 95 Suis le chemin fléché.
- 96 Retrouve le chemin fléché en écrivant toi-même les flèches.
- 97 Labyrinthe (niveau 1)
- 98 Labyrinthe (niveau 2)
- 99 Labyrinthe (niveau 3)
- 100 Suis les fils pour retrouver à qui appartiennent les objets.

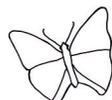
Entoure la lettre identique à celle dans le rectangle de gauche à chaque fois que tu la vois dans les mots

fiche 1

A



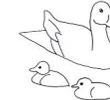
CHAT



PAPILLON



RENARD



CANARD

E



ECUREUIL



PERROQUET

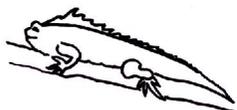


SERPENT

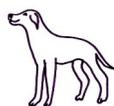


LEZARD

I



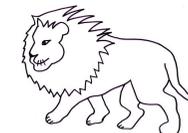
IGUANE



CHIEN



DINDON

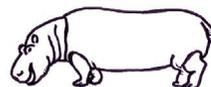


LION

O



OURS



HIPPOPOTAME

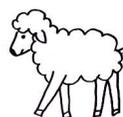


CROCODILE

U



TORTUE

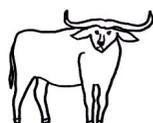


MOUTON

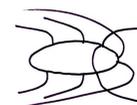


KANGOUROU

Y



YACK



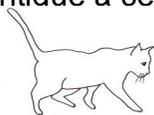
XYSTOCERA

XYSTOCERA

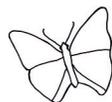
Entoure la lettre identique à celle dans le rectangle de gauche à chaque fois que tu la vois dans les mots

fiche 2

a



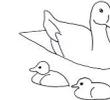
chat



papillon



renard



canard

e



écureuil



perroquet

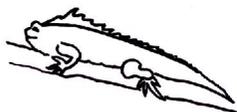


serpent

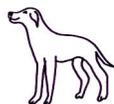


lézard

i



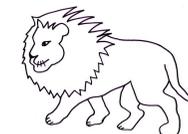
iguane



chien



dindon

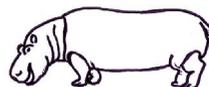


lion

o



ours

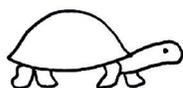


hippopotame

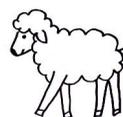


crocodile

u



tortue

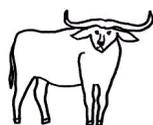


mouton

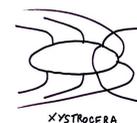


kangourou

y



yack



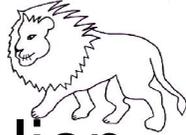
xystrocera

Entoure la lettre identique à celle dans le rectangle de gauche à chaque fois que tu la vois dans les mots

n



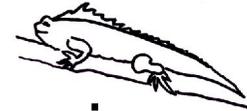
dindon



lion



pingouin



iguane

s



ours



escargot

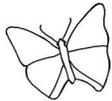


serpent

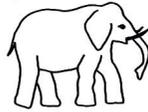


hérisson

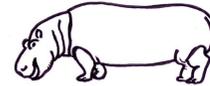
p



papillon



éléphant

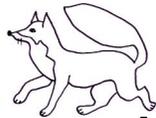


hippopotame

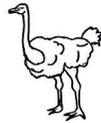


perroquet

r



renard



autruche

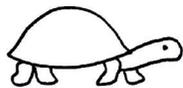


araignée

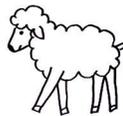


chèvre

t



tortue



mouton

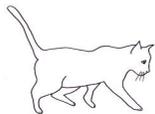


chouette



taupe

c



chat



vache



écureuil



crocodile

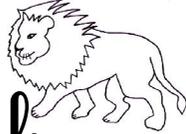
Entoure la lettre identique à celle dans le rectangle de gauche à chaque fois que tu la vois dans les mots

fiche 4

n



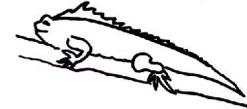
dindon



lion



pingouin

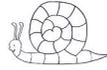


iguane

s



ours



escargot

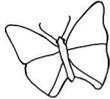


serpent

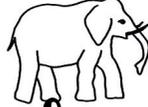


hérisson

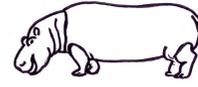
p



papillon



éléphant



hippopotame

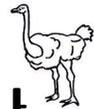


perroquet

r



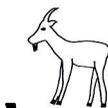
renard



autruche

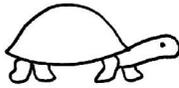


araignée

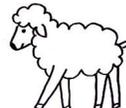


chèvre

t



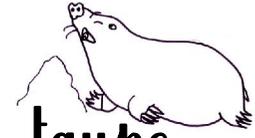
tortue



mouton

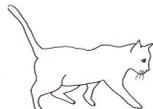


chouette

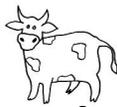


taupe

c



chat



vache



écureuil



crocodile

Découpe les lettres et colle les dans le rectangle pour former le mot « esquimau ».

Fiche 5



ESQUIMAU



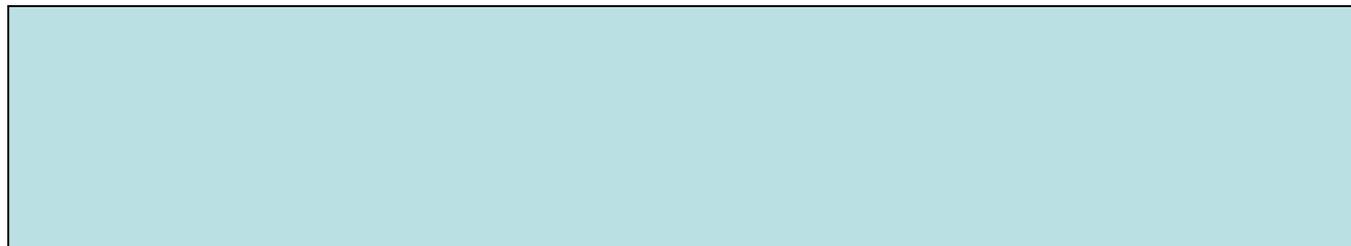
E S I Q U A U M

Découpe les lettres et colle les dans le rectangle pour former le mot « japonaise ».

Fiche 6



japonaise



a s e p j o a n i

Entoure dans la liste le mot identique au modèle dans le rectangle.

fiche 7



COW-BOY

INDIEN
MEXICAIN
COW-BOY
ESQUIMAU



RUSSE

PAPOU
RUSSE
CHINOISE
INDOUE



INDIENNE

HINDOU
HINDOUE
ARABE
INDIENNE



CHINOISE

CHINOISE
CHEYENNE
COW-COY
PERUVIEN



AFRICAIN

ARABE
MEXICAIN
AFRICAIN
EUROPEEN



JAPONAISE

RUSSE
JAPONAISE
ESQUIMAU
JAPONAIS



PERUVIEN

PAPOU
POLONAIS
PERUVIEN
MEXICAIN



MEXICAIN

CHINOISE
MEXICAIN
INDIEN
INDIENNE

Entoure dans la liste le mot identique au modèle dans le rectangle.



esquimau

indien
mexicain
cow-boy
esquimau



russe

papou
russe
chinoise
indoue



indien

hindou
hindoue
arabe
indien



européenne

chinoise
papou
européenne
péruvien



africaine

arabe
mexicain
africaine
russe



japonais

russe
japonaise
esquimau
japonais



mexicain

papou
chinoise
arabe
mexicain



russe

roumaine
arabe
indien
russe

Entoure dans la liste le mot identique au modèle dans le rectangle.

fiche 9



roi

dame
roi
jongleur
ami



viking

paysan
russe
viking
indien



pirate

papou
moine
arabe
pirate



romain

roi
romain
dame
jongleur



châtelaine

châtelaine
chevalier
dame
viking



chevalier

cheval
chèvre
chevalier
roi



égyptienne

reine
européenne
romaine
égyptienne



mousquetaire

momie
moine
mousquetaire
mexicaine

Entoure dans la liste le mot identique au modèle dans le rectangle.



roi

dame
roi
jongleur
ami



viking

paysan
russe
viking
indien



pirate

PAPOU
MOINE
ARABE
PIRATE



romain

roi
romain
dame
jongleur



châtelaine

CHÂTELAINE
CHEVALIER
DAME
VIKING



CHEVALIER

cheval
chèvre
chevalier
roi



égyptienne

reine
européenne
romaine
égyptienne



MOUSQUETAIRE

momie
moine
mousquetaire
mexicaine

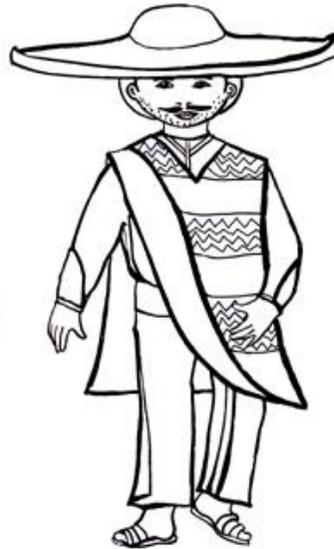
Découpe les étiquettes et colle les prénoms des personnages en script et en cursive sous les prénoms en majuscule



DEVA



TOMOKO



PABLO



FATIMA



AMINATA



SORA

Pablo

Aminata

Tomoko

Fatima

Sora

Deva

Fatima

Sora

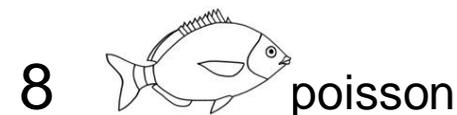
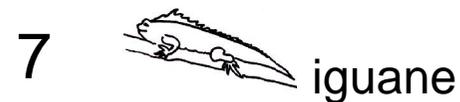
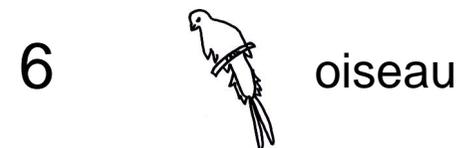
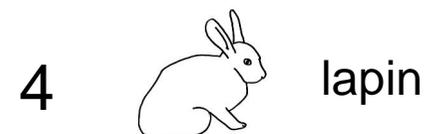
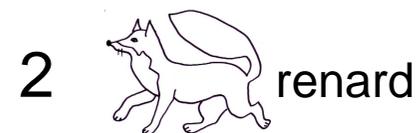
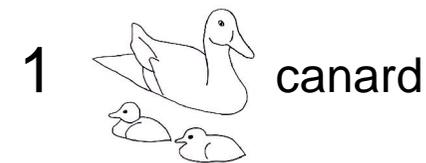
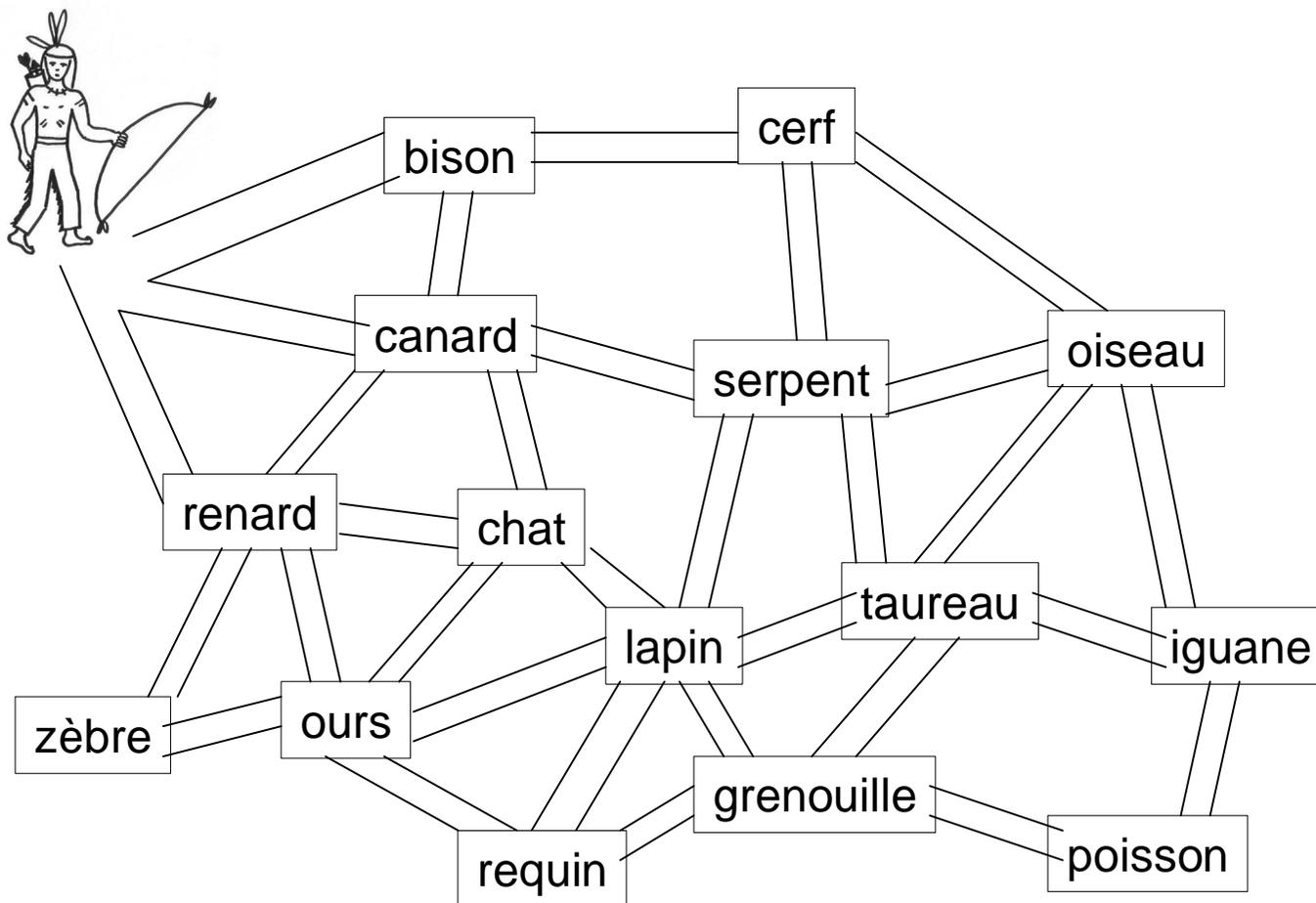
Pablo

Aminata

Deva

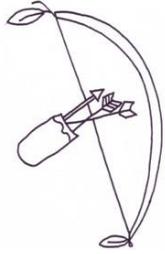
Tomoko

Trouve le chemin que suit l'indien et colorie le en regardant sur la liste l'ordre dans lequel il rencontre les animaux.

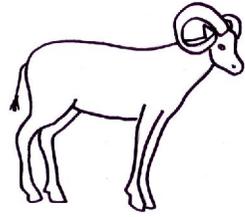


Découpe chaque lettre et colle la sous le mot qui commence par cette lettre.

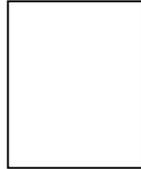
fiche 13



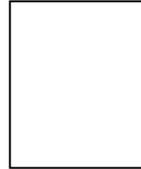
ARC



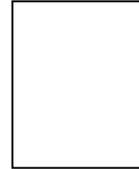
BOUC



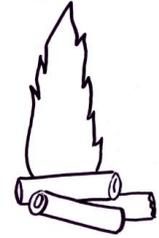
CHEVALIER



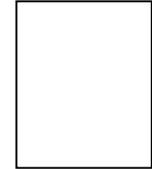
DINDON



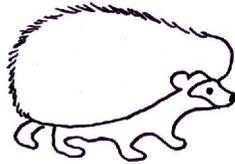
EGYPTIENNE



FEU



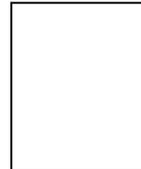
GANTS



HERISSON



INDIEN



JONGLEUR



KARATE



LUNE



C

L

H

A

F

I

E

K

D

G

J

B

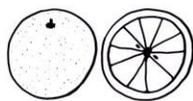
Découpe chaque lettre et colle la sous le mot qui commence par cette lettre.



MOUSQUETAIRE



NID



ORANGE



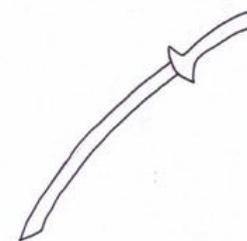
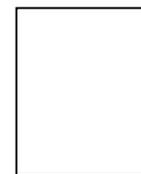
PIRATE



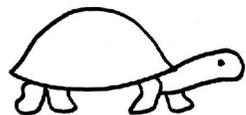
QUILLES



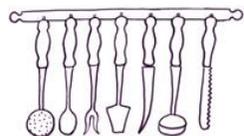
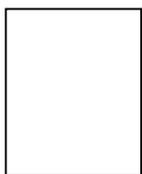
RENARD



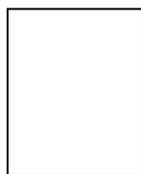
SABRE



TORTUE



USTENSILES



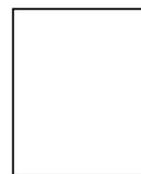
VIKING



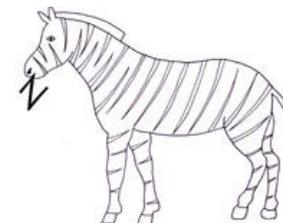
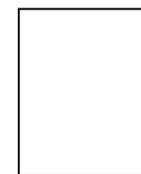
WAGON



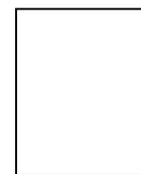
XYLOPHONE



YAOURT



ZEBRE



Y M S P Z Q W R O Y N T V U X

Découpe les étiquettes et colle le nom de chaque personnage en t'aidant des modèles.



ARABE



PAPOU



INDIENNE



EUROPÉENNE



COW-BOY



AFRICAINNE



RUSSE



MEXICAIN

RUSSE

MEXICAIN

INDIENNE

EUROPÉENNE

COW-BOY

AFRICAINNE

ARABE

PAPOU

Découpe les étiquettes et colle le nom de chaque personnage en t'aidant des modèles.



Arabe



Papou



Indienne



Européenne



Cow-boy



Africaine



Russe



Mexicain

Russe Mexicain Indienne Européenne Cow-boy Africaine Arabe Papou

Découpe les étiquettes et colle le nom de chaque personnage en t'aidant des modèles.



Arabe



Papou



Indienne



Européenne



Cow-boy



Africaine



Russe



Mexicain

Russe

Mexicain

Indienne

Européenne

Cow-boy

Africaine

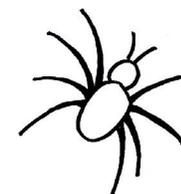
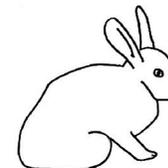
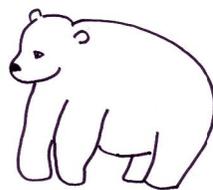
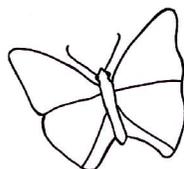
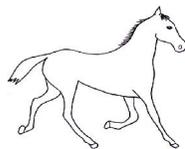
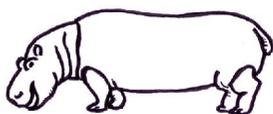
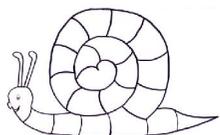
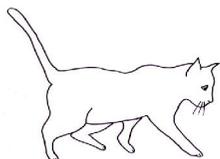
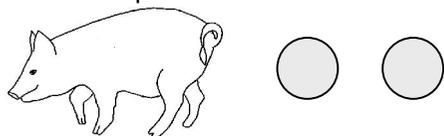
Arabe

Papou

Dessine le nombre de syllabes que tu entends en les symbolisant par un rond.

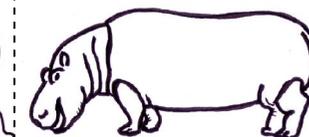
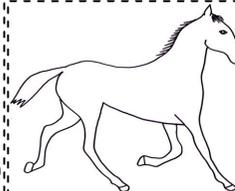
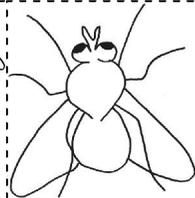
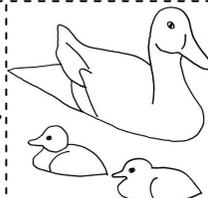
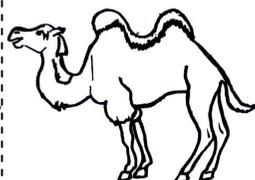
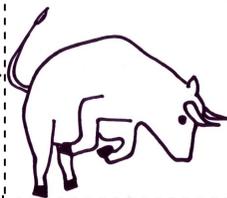
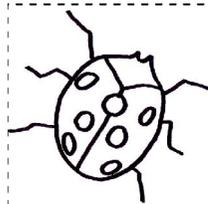
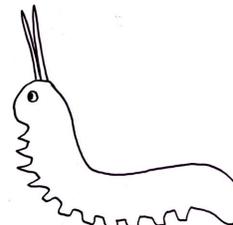
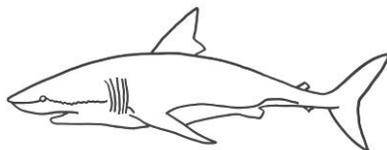
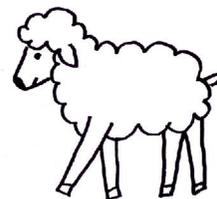
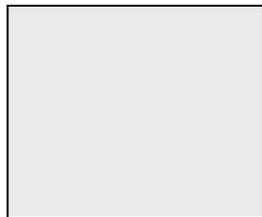
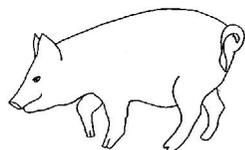
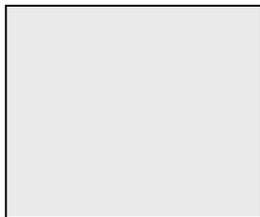
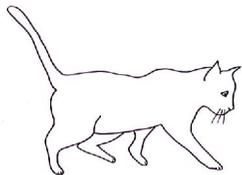
Fiche18

exemple

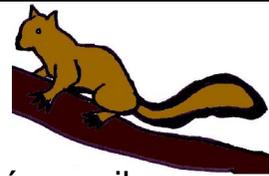
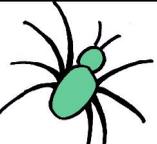
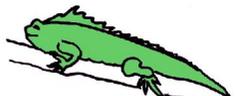
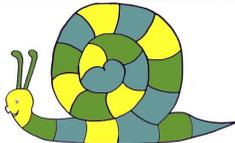


Colle l'image qui commence par la même syllabe que celle au dessus du rectangle.

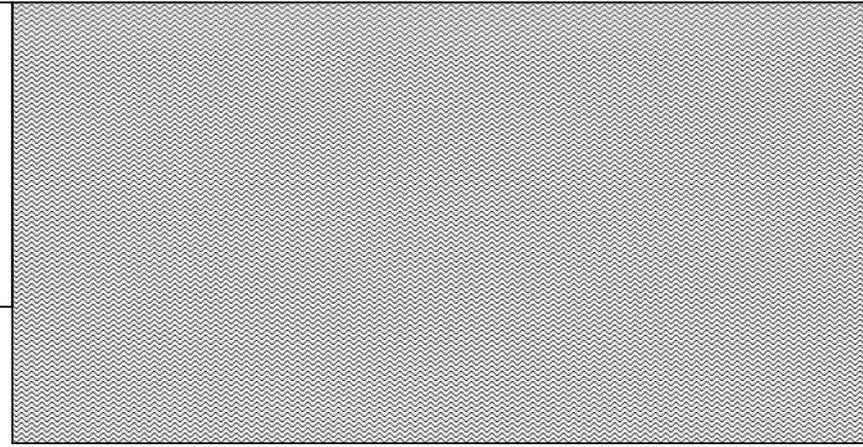
fiche 19



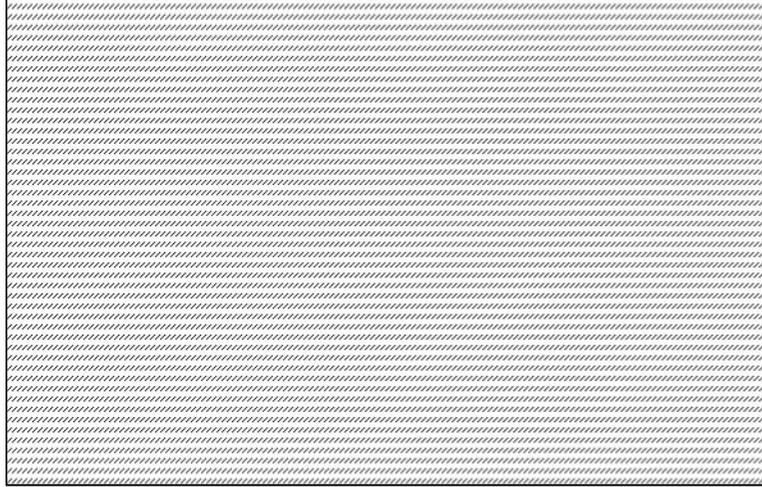
Découpe les images et colle les dans le bon rectangle en fonction de la lettre par laquelle commence leur nom.

 Européenne	 écureuil	 Africain	 Esquimau	 Africaine	 Indien	 Arabe	 araignée
	 iguane						 escargot

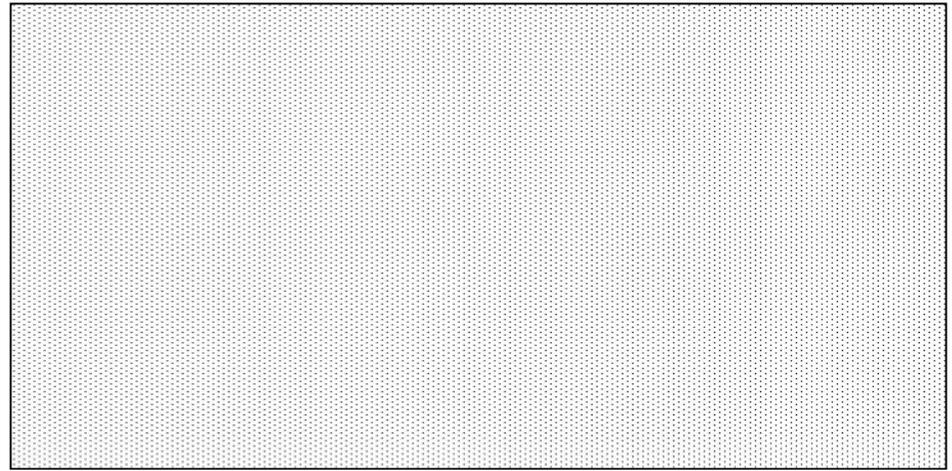
E
e
e



l
i
i



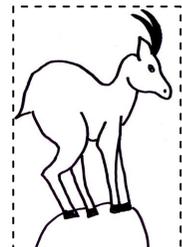
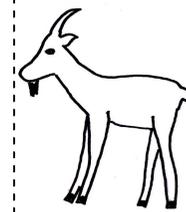
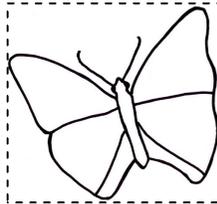
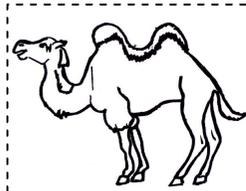
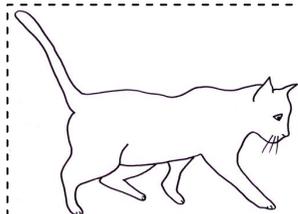
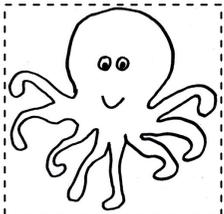
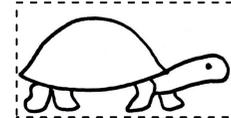
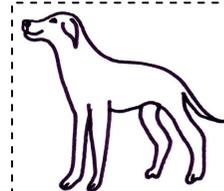
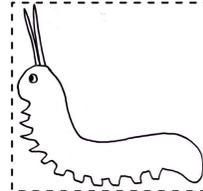
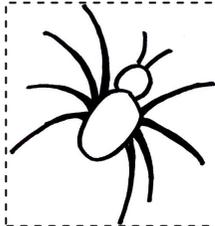
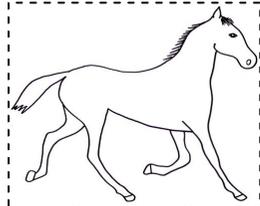
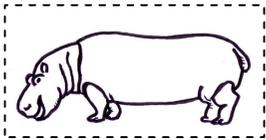
A
a
a



Colle tous les animaux dont le nom commence par [ch] dans la bonne maison et ceux dont le nom ne commence pas par [ch] dans l'autre.

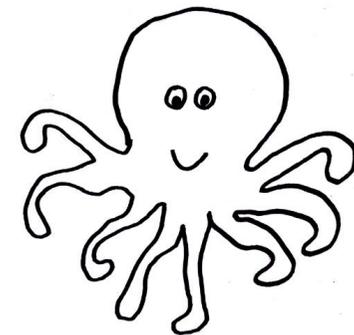
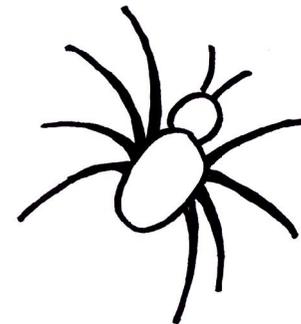
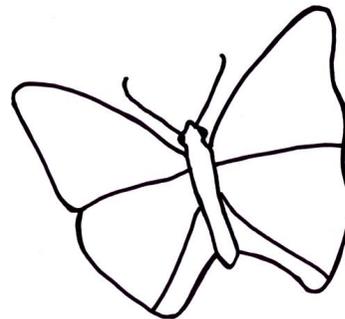
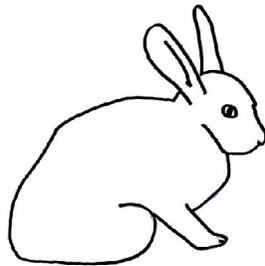
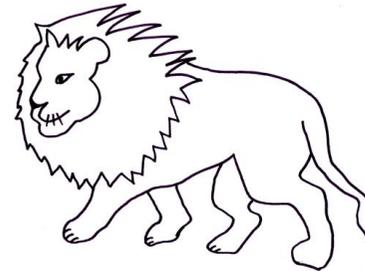
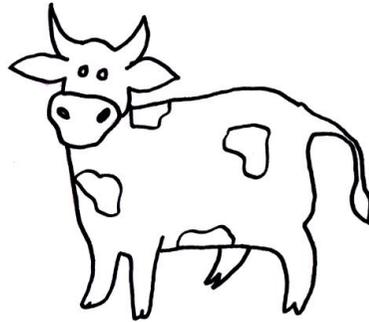
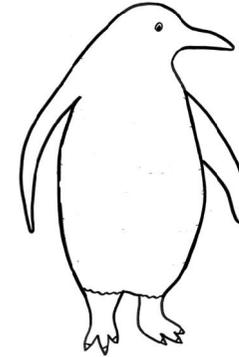
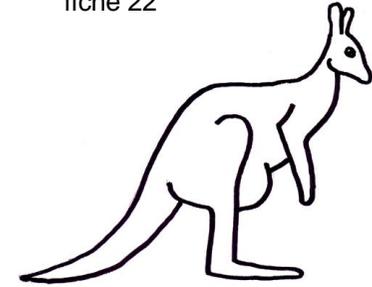
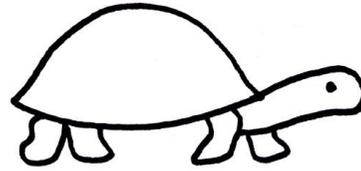
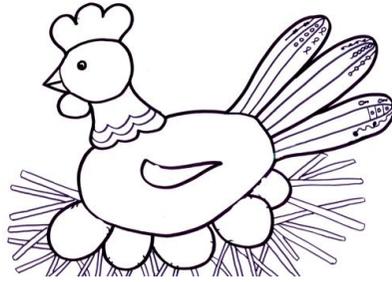
J'entends [ch] au début du mot.

Je n'entends pas [ch] au début du mot



Colorie les animaux qui commencent par « p ».

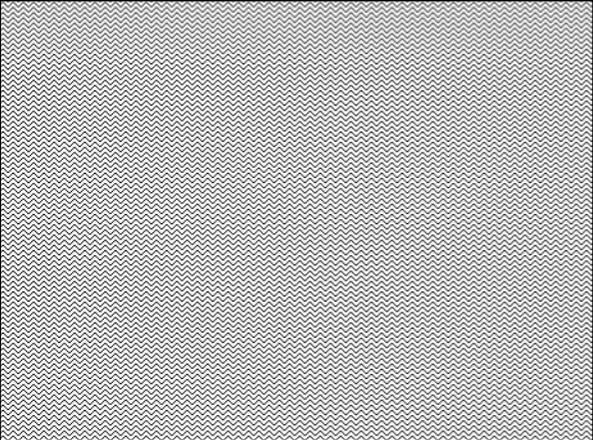
fiche 22



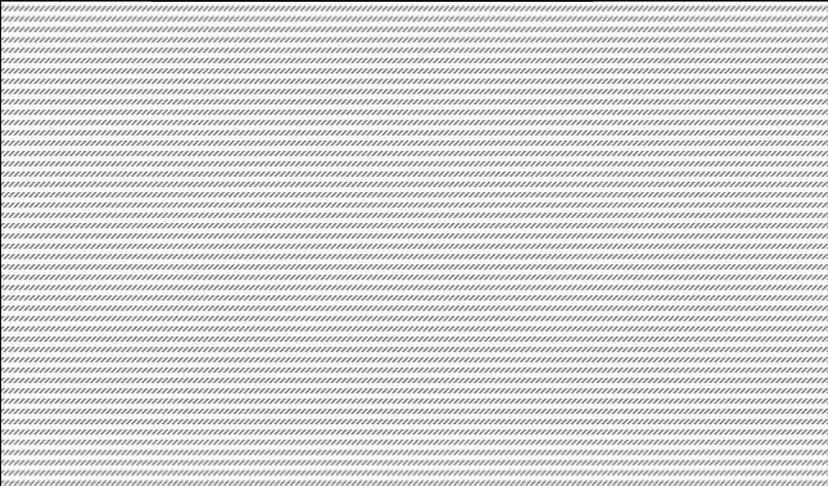
Découpe les images et colle les dans le bon rectangle en fonction de la lettre par laquelle commence leur nom.

									
rat	pirate	roi	renard	mouche	mousquetaire	perroquet	mexicain	romain	papillon

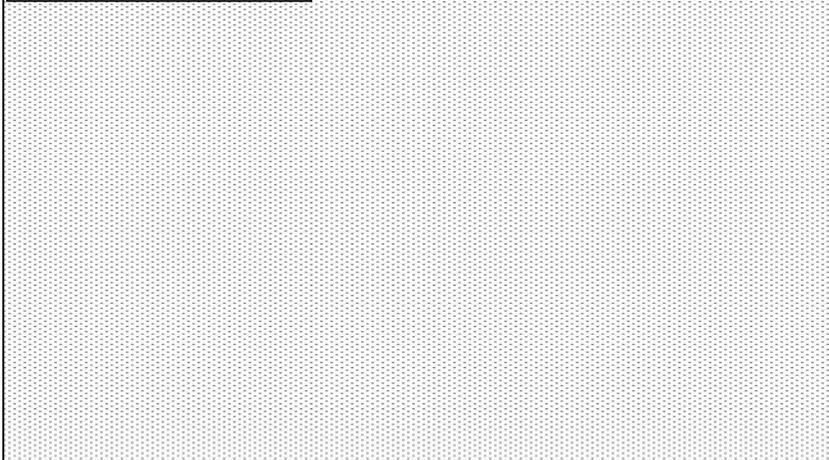
P
p
↻



M m m



R r r



Colorie quand tu entends le son [a] dans le mot.



AFRICAINNE



COW-BOY



CHEVALIER



PERUVIEN



ESQUIMAU



PIRATE



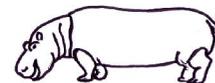
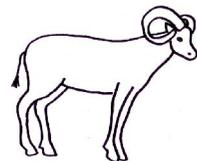
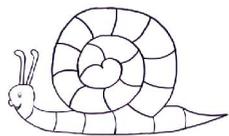
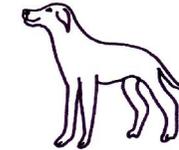
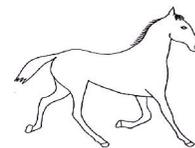
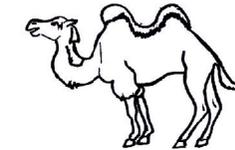
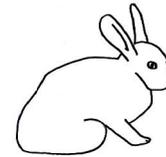
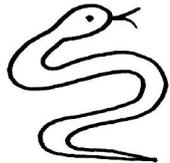
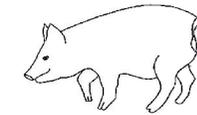
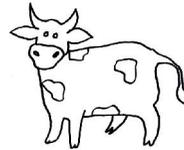
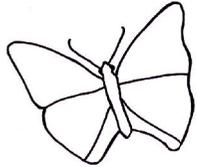
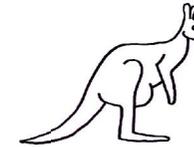
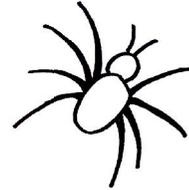
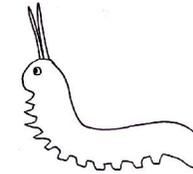
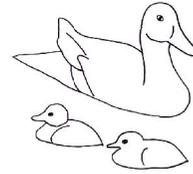
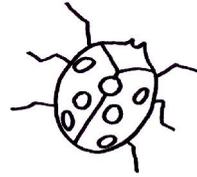
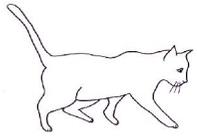
INDIEN



ARABE

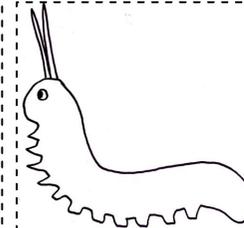
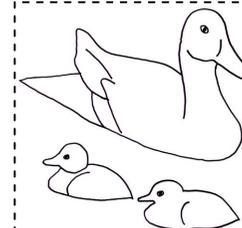
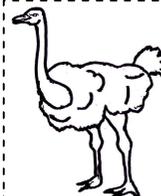
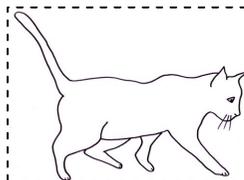
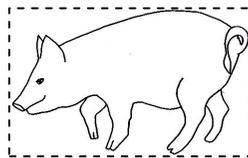
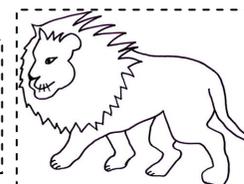
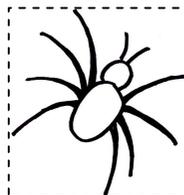
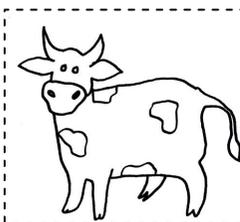
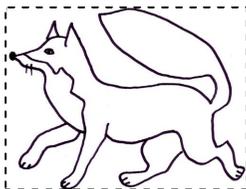
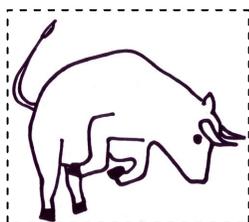
Entoure sur chaque ligne les noms qui contiennent le son [a].

Fiche 25



Découpe et colle les images dans le bon rectangle, en fonction du son que tu entends.

[a]	[i]	[o]
-----	-----	-----



Colorie quand tu entends le son [i] dans le mot.

fiche 27



égyptienne



cow-boy



jongleur



esquimau



pirate



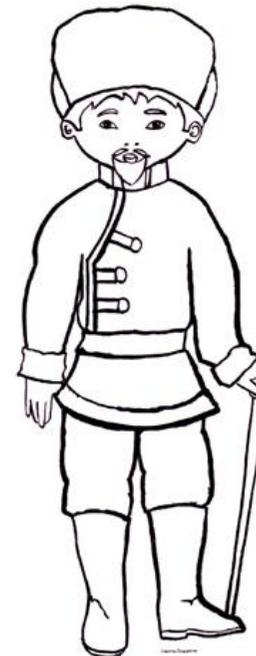
chinoise



arabe



viking



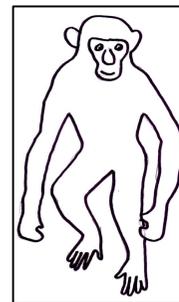
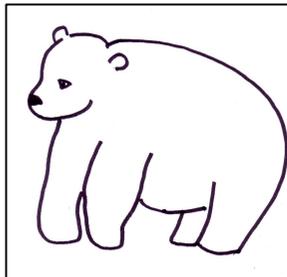
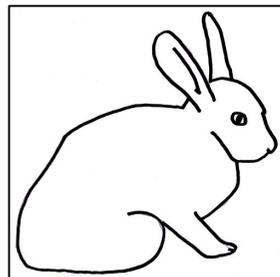
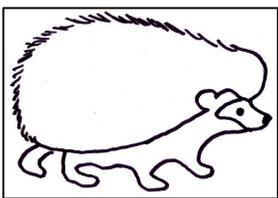
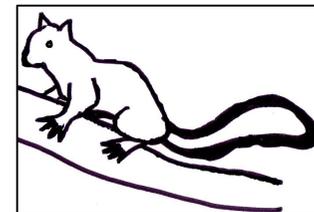
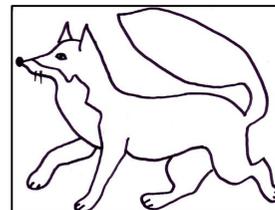
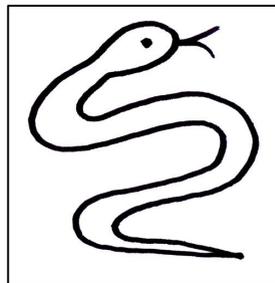
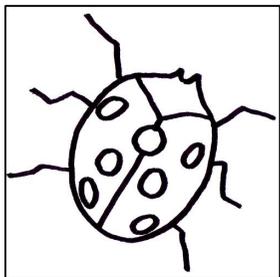
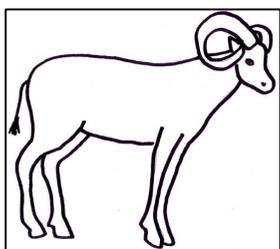
russe



africain

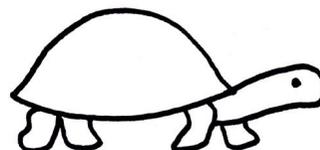
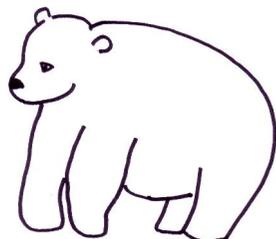
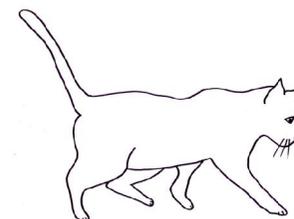
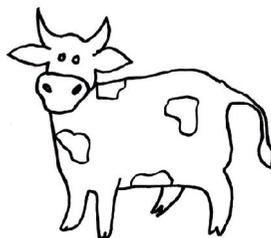
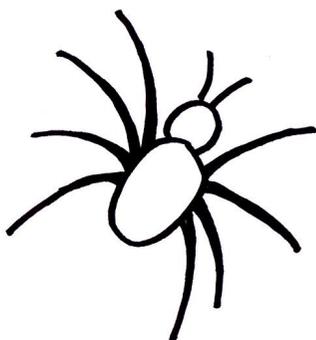
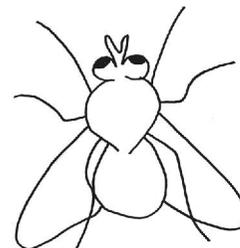
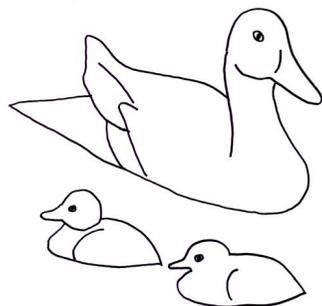
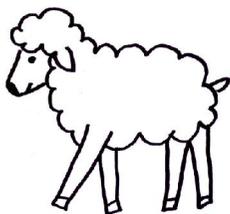
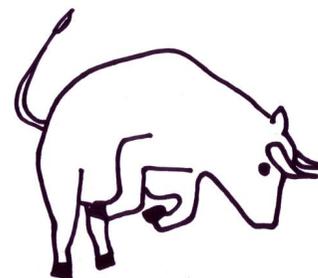
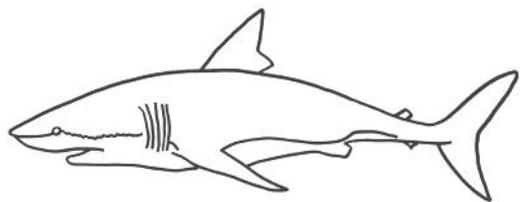
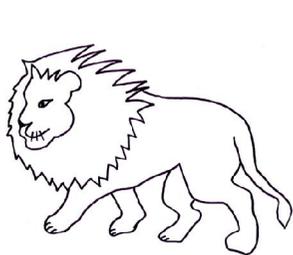
J'entends [s]

Je n'entends pas [~~s~~]



Colorie seulement les animaux dans lesquels tu entends le son [r].

Fiche 29



Colorie quand tu entends le son [in] à la fin du mot.



indien



japonaise



mexicain



esquimau



péruvien



chinoise



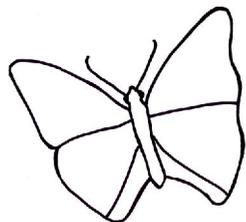
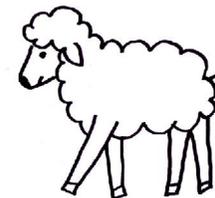
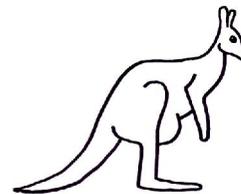
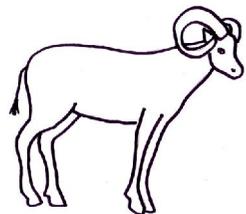
arabe



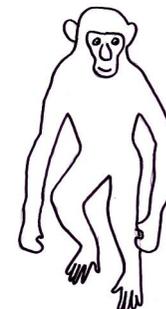
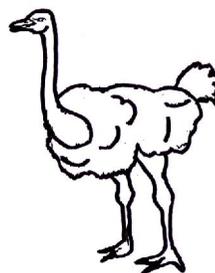
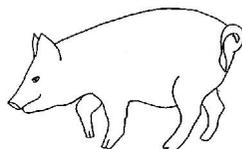
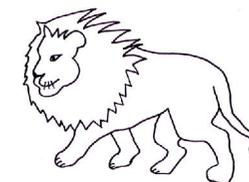
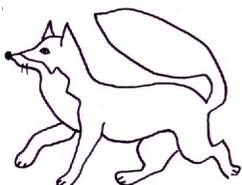
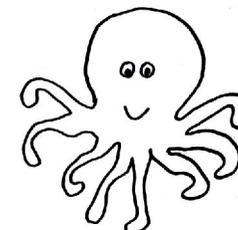
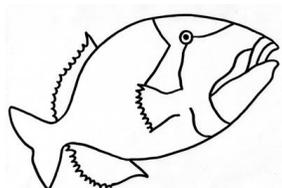
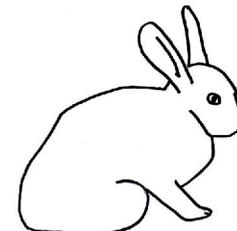
africain

Relie tous les animaux dont le nom se termine par le son [on] au rectangle contenant ce son.

Fiche 31

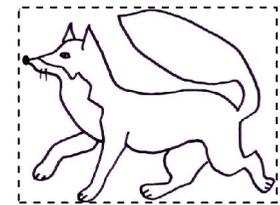
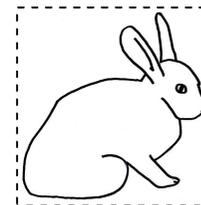
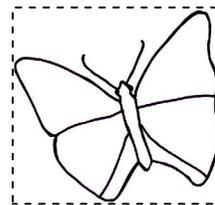
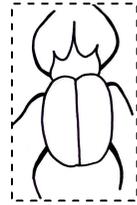
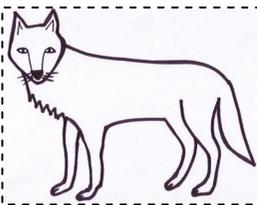
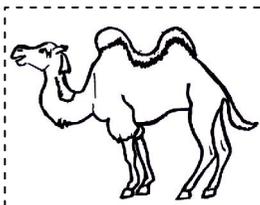
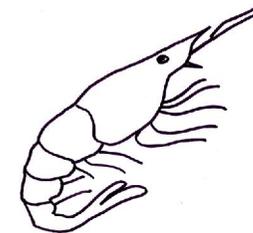
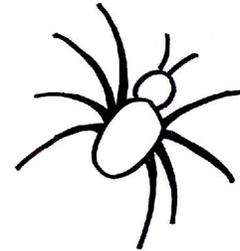
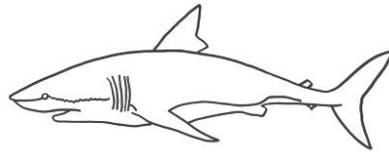
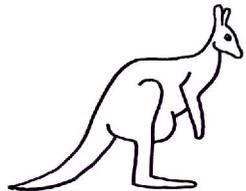
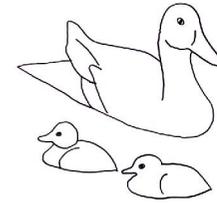
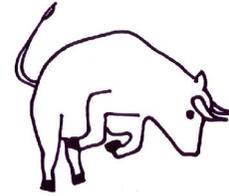
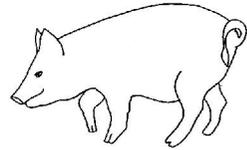
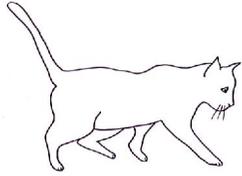


[on]



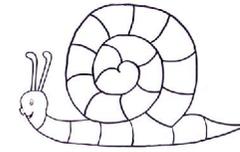
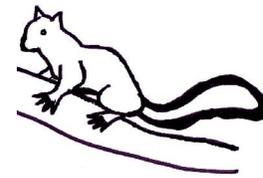
Colle l'image qui se termine par le même son que celui au dessus du rectangle.

fiche 32

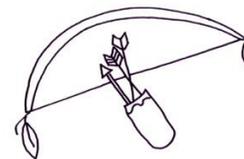
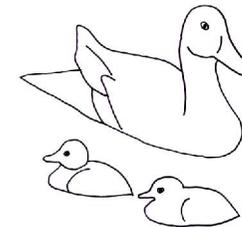
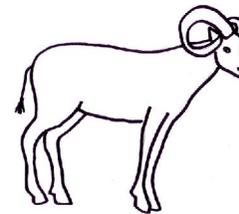
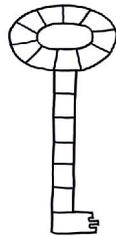
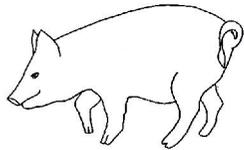


Dessine sous chaque image le nombre de syllabes qui lui correspond et colorie celle dans laquelle tu entends le son [k]. (Selon que l'on travaille plus la syllabe orale ou écrite, on considère par exemple que « quille » peut avoir une ou deux syllabes.)

exemple



Per ro quet

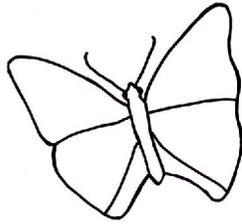


Retrouve la première syllabe du mot.

Fiche 34



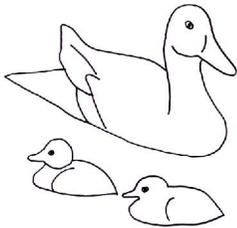
■ NARD



■ PILLON



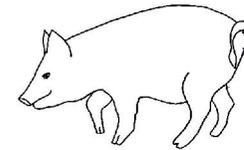
■ T



■ NARD



■ GEON



■ CHON

PI

PA

RE

CO

CA

RA

Remplace la syllabe manquante dans le bon mot.

fiche 35



fricain

ruvien

noise

maine



ja nais

king

xicain

pou

me

pa

a

ro

pé

chi

po

vi

Découpe les syllabes et colle les pour recomposer les mots « arabe » et « pirate ».

fiche 36



Empty rectangular box for pasting syllables to form the word « arabe ».

Empty rectangular box for pasting syllables to form the word « pirate ».

PI BE RA TE RA A

Ecris, pour chaque personnage, « LE » ou « LA » dans le cadre qui le précède.



CHEVALIER



CHINOISE



ROMAINE



PAPOU



PIRATE



JAPONAIS



CHATELAINE



PAYSANNE



RUSSE



MEXICAIN

Ecris une lettre dans chaque case.



JONGLEUR



PIRATE →

--	--	--	--	--	--



EGYPTIENNE →

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



VIKING



ROMAIN



PIRATE



VIKING



ROMAIN



JONGLEUR

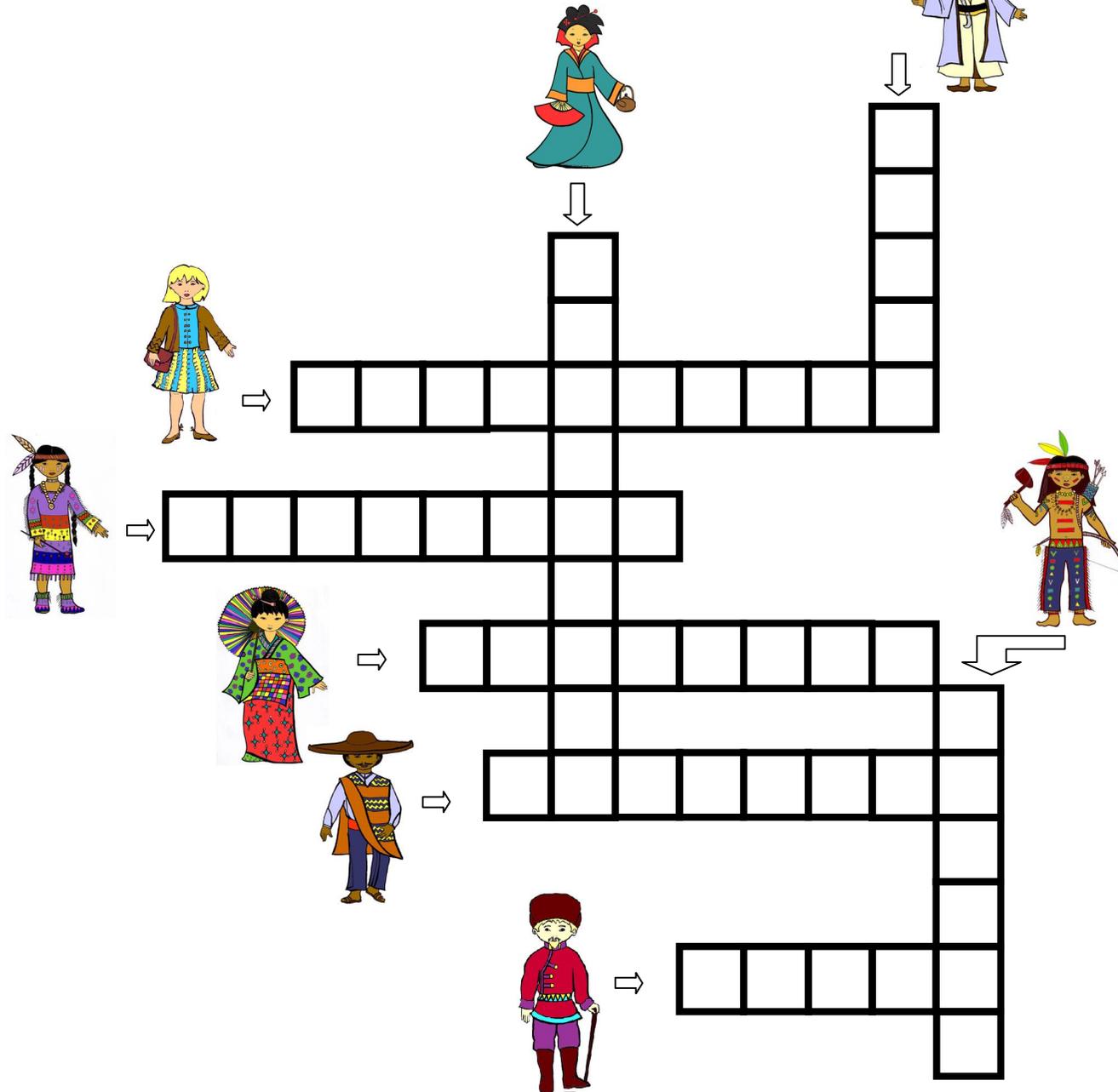


EGYPTIENNE →

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Complète la grille en t'aidant des noms indiqués sous les personnages.

fiche 39



JAPONAISE

INDIENNE

EUROPEENNE

MEXICAIN

RUSSE

ARABE

INDIEN

CHINOISE

Complète la grille en t'aidant des noms indiqués sous les personnages, (compte les lettres), puis découpe les personnages et place les dans les rectangles.

fiche 40

A crossword puzzle grid with four empty rectangular boxes for pasting cutouts. Arrows point from each box to a specific cell in the grid: the top box points to the top cell of the vertical word; the left box points to the first cell of the horizontal word; the middle box points to the first cell of the horizontal word below the middle; the bottom box points to the first cell of the horizontal word at the bottom.



ROI



PIRATE



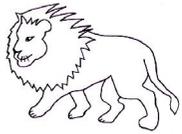
CHEVALIER



EGYPTIENNE

Découpe les étiquettes et colle les pour recomposer les phrases.

fiche 41



lion

Le lion attrape la girafe.

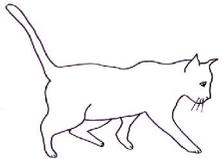


rat

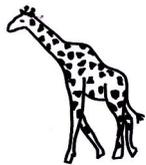


serpent

Le serpent mord le singe.

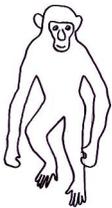


chat



girafe

Le chat mange le rat.



singe

La girafe

mange

le singe

attrape

Le chat.

le rat.

Le serpent

Le lion

mord

Ecris les noms des personnages sur la ligne en commençant à côté du point, puis colorie.

fiche 42



INDIEN



JAPONAISE



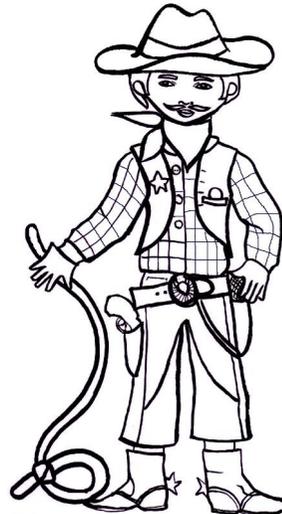
PERUVIEN



RUSSE



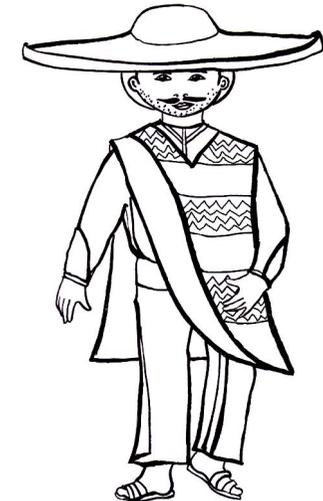
CHINOISE



COW - BOY



AFRICAINNE



MEXICAIN

Ecris les noms des personnages entre les lignes en commençant à côté du point, puis colorie.



ROMAINE

• _____



JONGLEUR

• _____



PIRATE

• _____



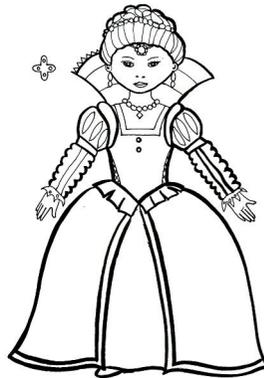
VIKING

• _____



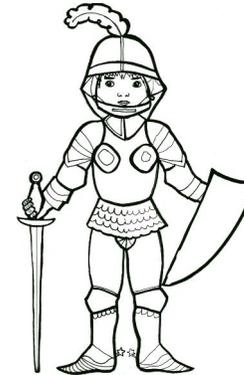
PAYSANNE

• _____



DAME SOUS HENRI III

• _____



CHEVALIER

• _____



ÉGYPTIENNE

• _____

Ecris plusieurs fois sur la ligne la lettre par laquelle commence le mot à gauche.

fiche 44



arabe

a



chevalier

c



esquimau

e



viking

u



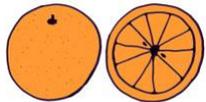
indienne

i



roi

r



orange

o



mexicain

m



ustensiles

u

Ecris sur la ligne ou entre les lignes la lettre par laquelle commence chaque mot représenté.

fiche 45



j



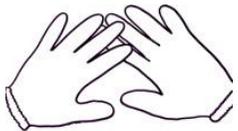
d



p



h



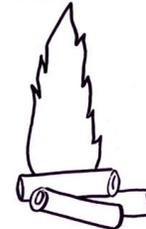
g



l



y



f

Ecris plusieurs fois sur la ligne la lettre par laquelle commence le mot à gauche.

fiche 46



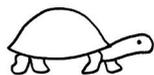
serpent

s



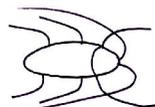
quetzal

q



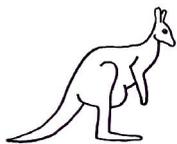
tortue

t



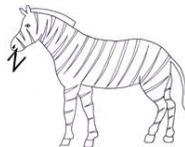
xystrocera

x



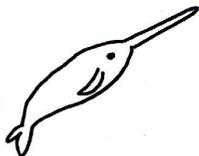
kangourou

k



zèbre

z



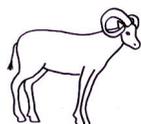
narval

n



wapiti

w

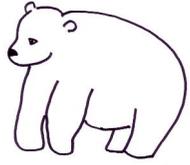


bouc

b

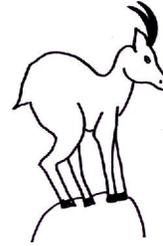
Ecris les noms des animaux en commençant au point.

fiche 47



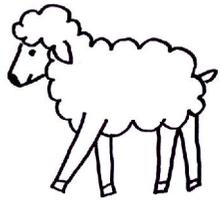
ours

• _____



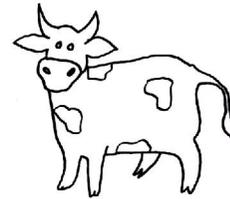
chamois

• _____



mouton

• _____

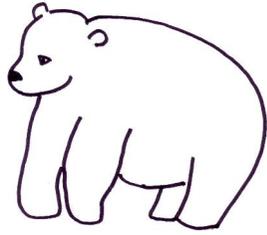


vache

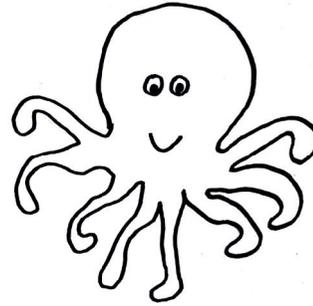
• _____

Ecris les mots sur la ligne en commençant au point, puis colorie les animaux.

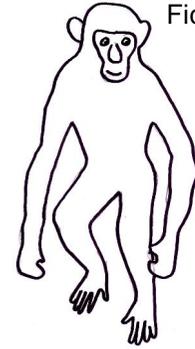
Fiche 48



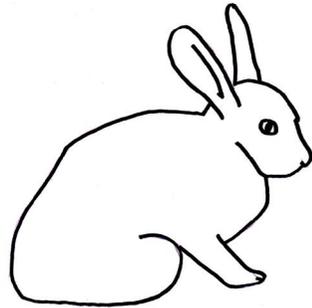
ours



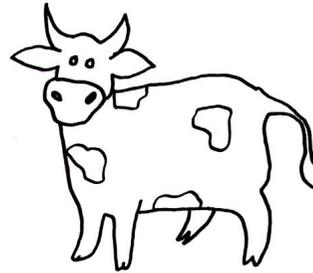
pieuvre



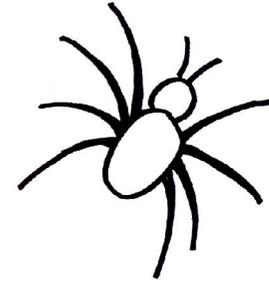
singe



lapin



vache



araignée



indien



japonaise



russe

•

•

•



chinoise



africaine



mexicain

•

•

•

Ecris les noms des personnages entre les lignes en commençant à côté du point, puis colorie.

fiche 50



romaine



jongleur



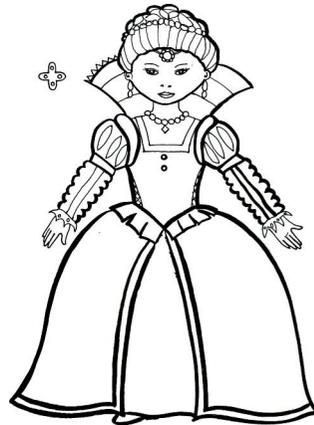
pirate



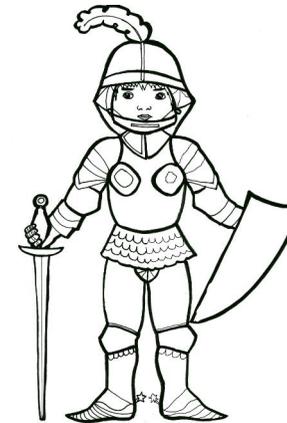
viking



paysanne



dame Henri III

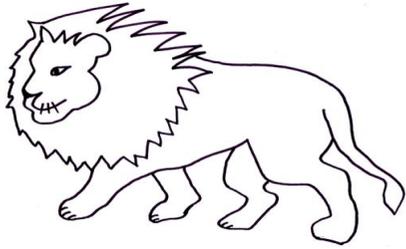


chevalier



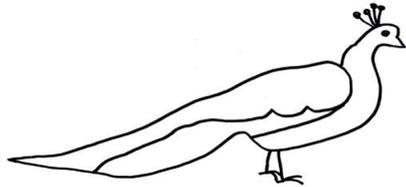
égyptienne

Ecris les noms des animaux.

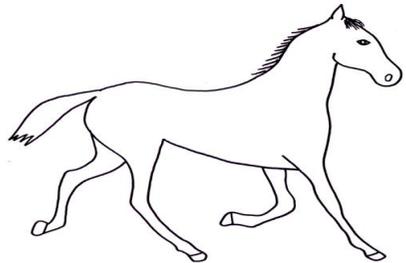


lion

fiche 51



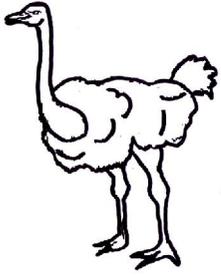
paon



cheval

Recopie les phrases sur les lignes.

fiche 52



L'AUTRUCHE COURT VITE.



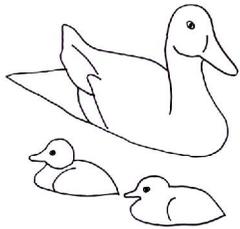
LA TAUPE CREUSE.



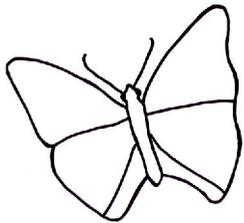
LE CAMELEON CHANGE DE COULEUR.

Recopie les phrases sur les lignes.

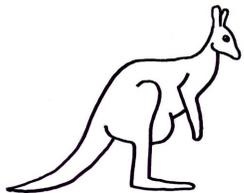
fiche 53



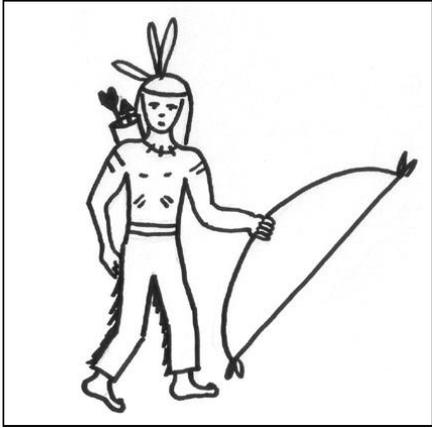
Les canards nagent.



Le papillon vole.

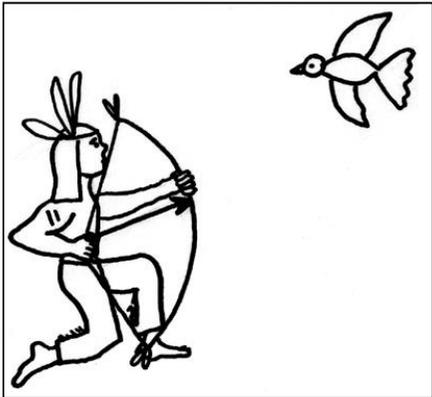


Le kangourou saute.



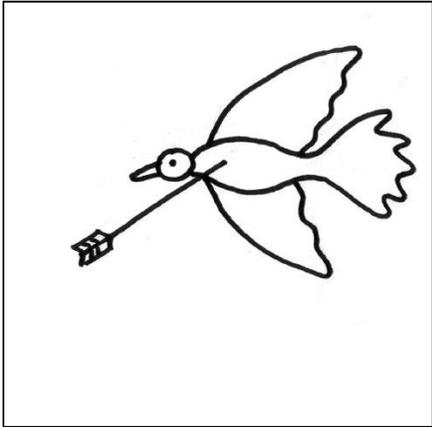
L'indien part à la chasse.

•



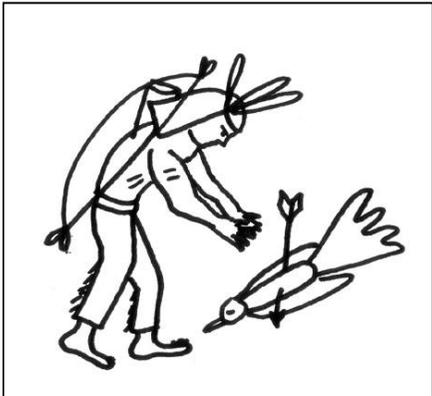
L'indien vise l'oiseau avec sa flèche.

•



L'oiseau est atteint par la flèche.

•

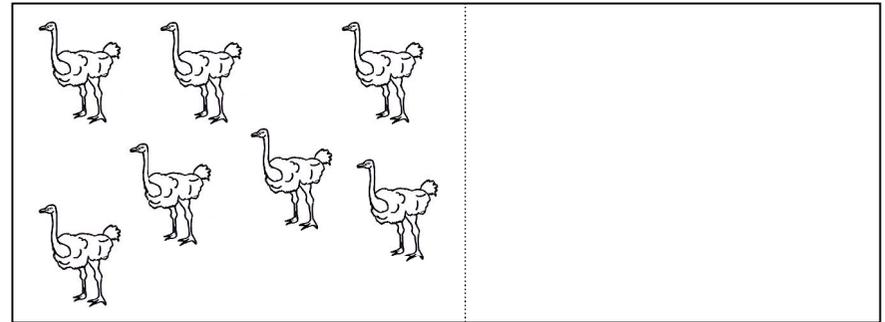
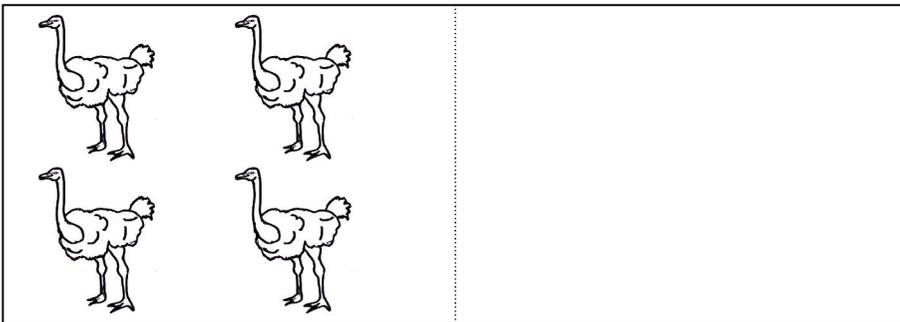
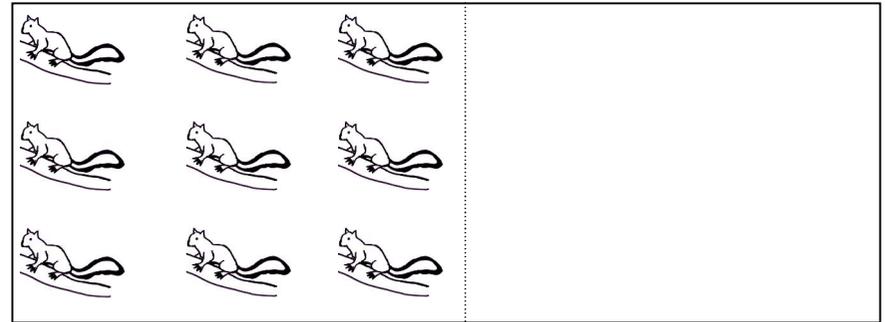
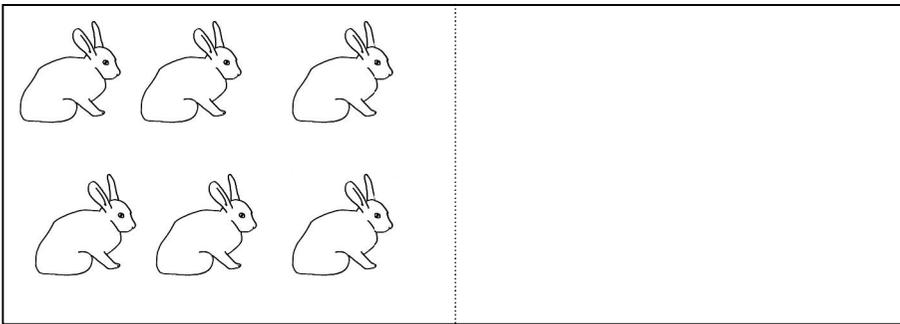
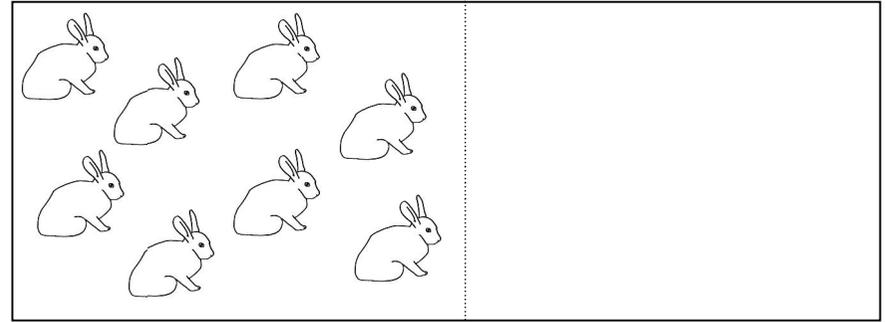
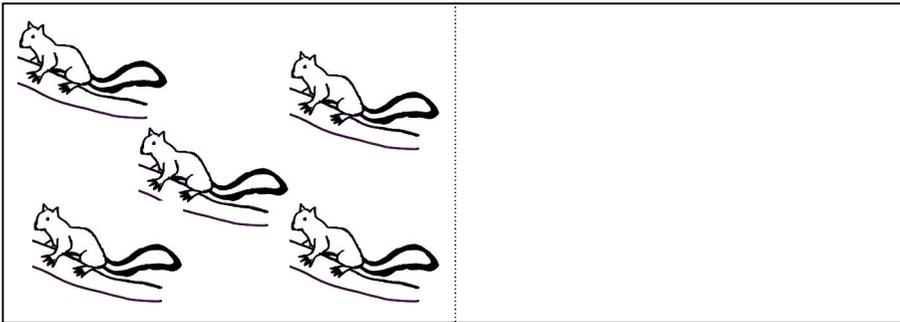
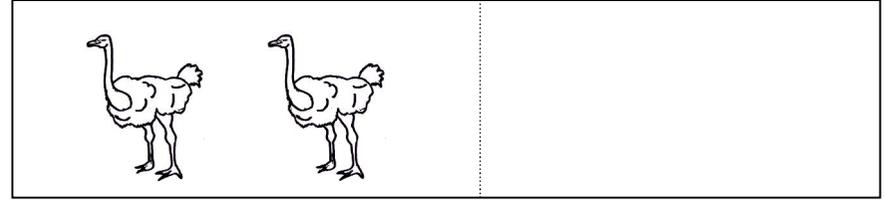
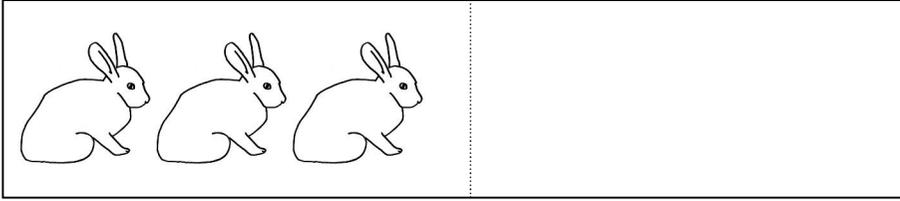


L'indien ramasse l'oiseau mort et l'emporte.

•

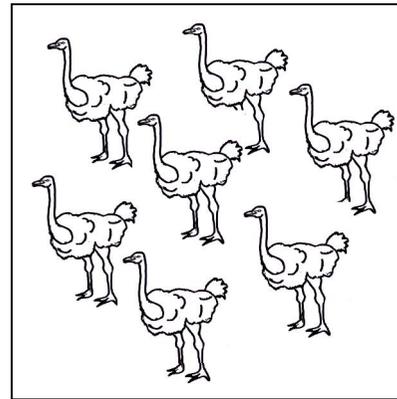
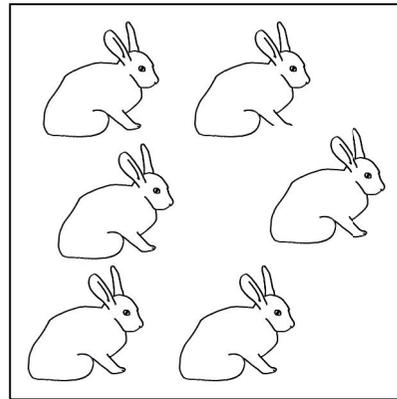
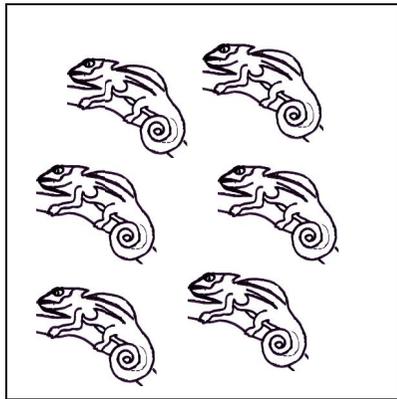
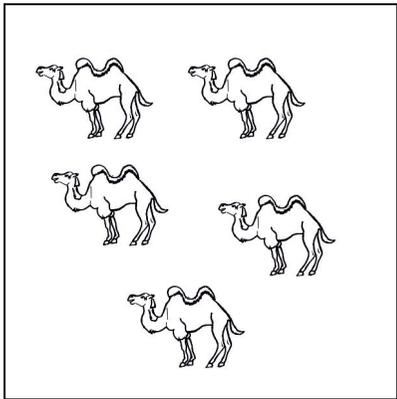
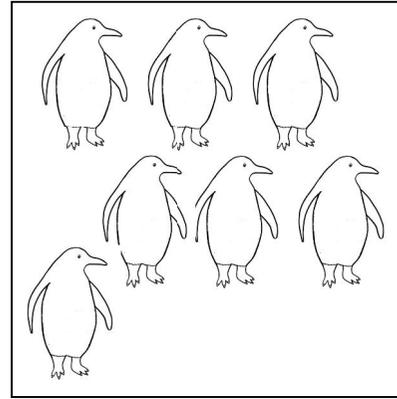
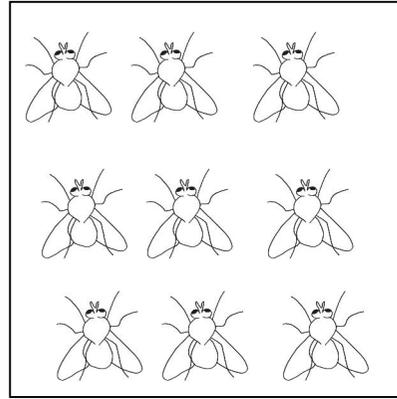
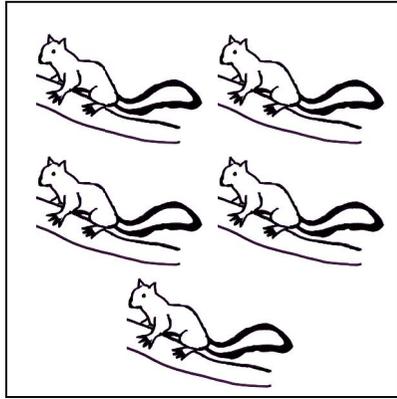
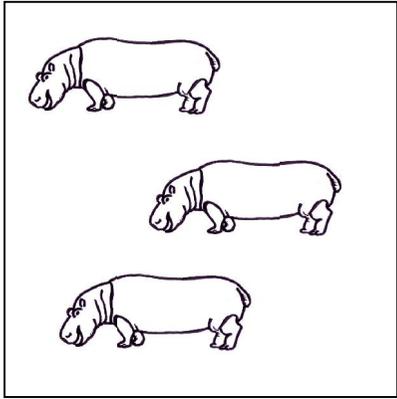
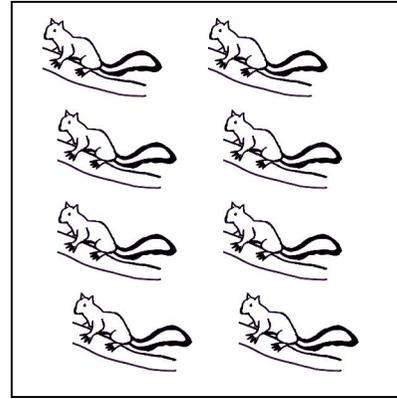
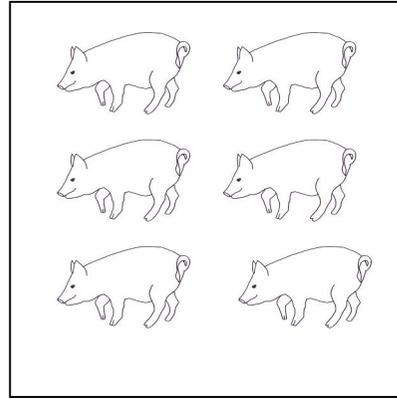
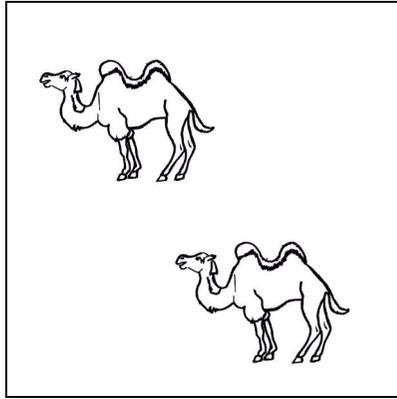
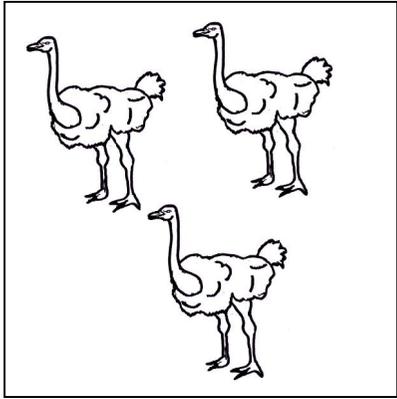
Dessine dans chaque rectangle, autant de carottes que de lapins, de noixettes que d'écureuils, d'œufs que d'autruches.

fiche 56



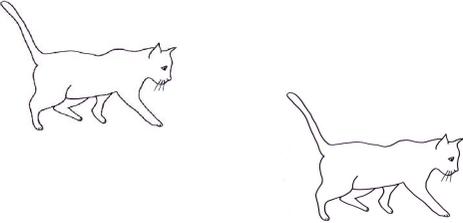
Colorie le groupe qui contient le plus d'animaux.

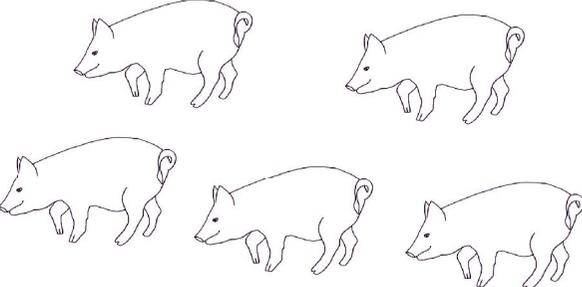
fiche 57

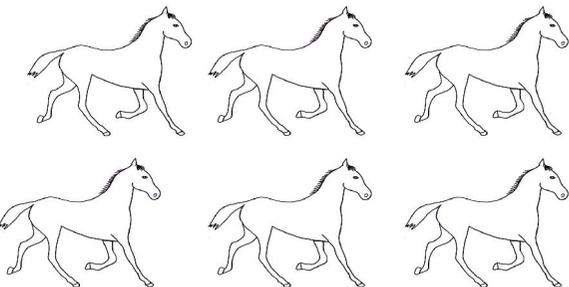


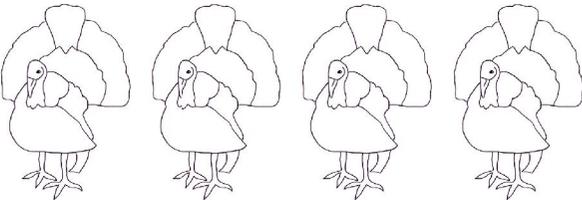
Colorie le chiffre qui correspond au nombre d'animaux dans la case.

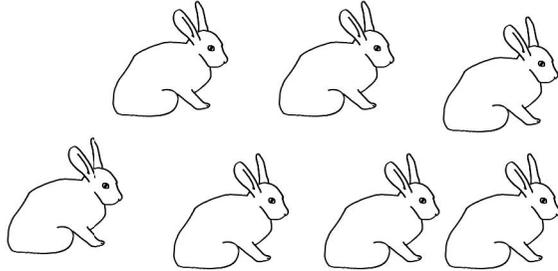
fiche 58

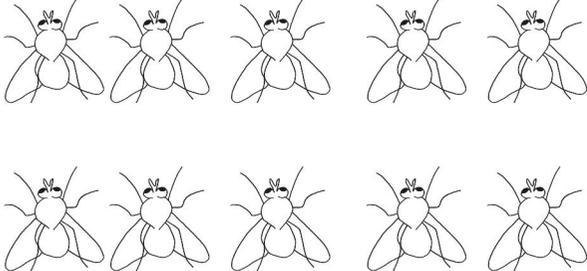
	3
	2
	1

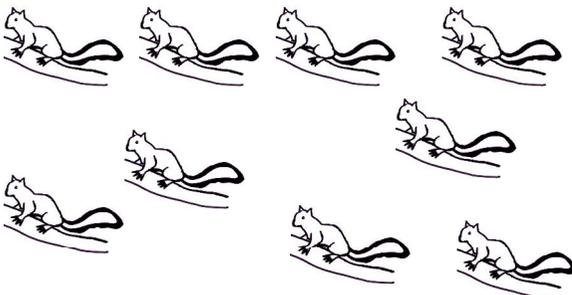
	1
	6
	5

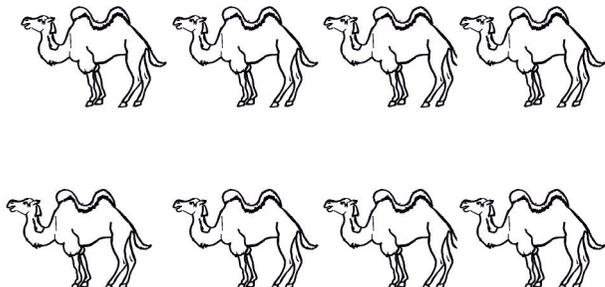
	6
	3
	4

	2
	4
	6

	8
	7
	5

	9
	7
	10

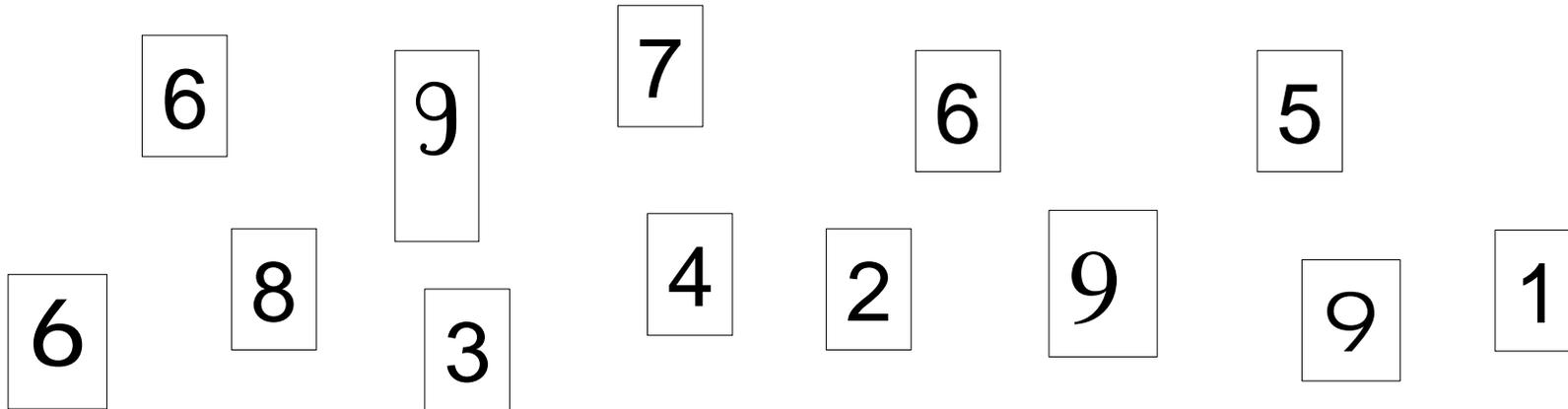
	8
	6
	9

	5
	8
	6

Colorie les « 6 » en bleu et les « 9 » en jaune.



fiche 59



Entoure les « 4 » en rouge et les « 7 » en vert.



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

Complète sur chaque ligne le nombre manquant.

1	2	3		5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5		7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8		10
1	2	3		5		7	8		10

Entoure le nombre de personnages indiqué en haut dans le rectangle.

fiche 60

2



1



3



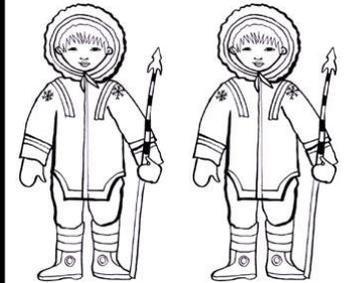
5



6



4



Barre le nombre de personnages nécessaires pour arriver à la quantité indiquée à gauche dans le rectangle.

fiche 61

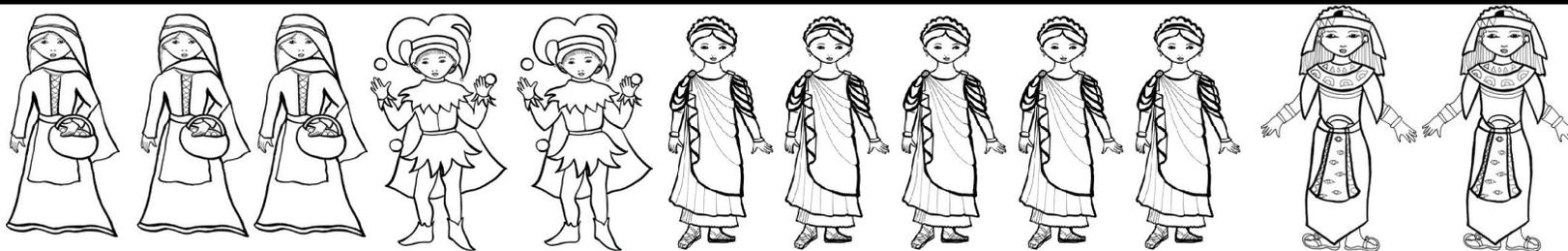
8



7



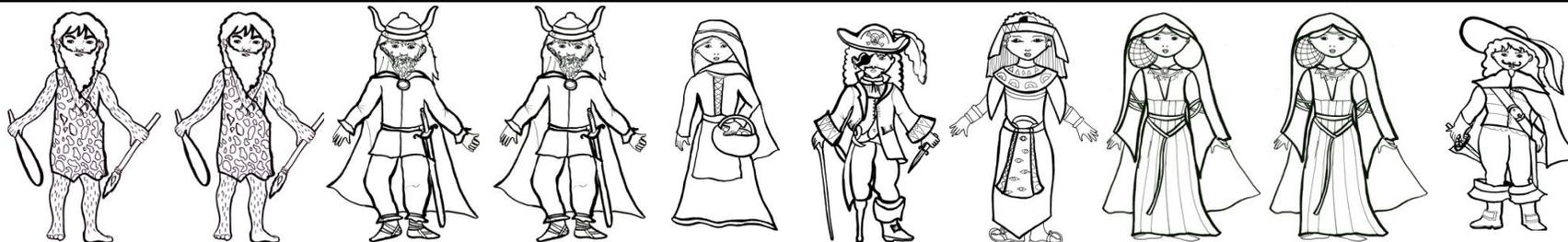
10



6



9



Indique dans le tableau, pour chaque sorte de personnages, combien tu en comptes dans la page. Pour t'aider, tu peux colorier chaque type d'une couleur différente.

1-2-3-4-5-6

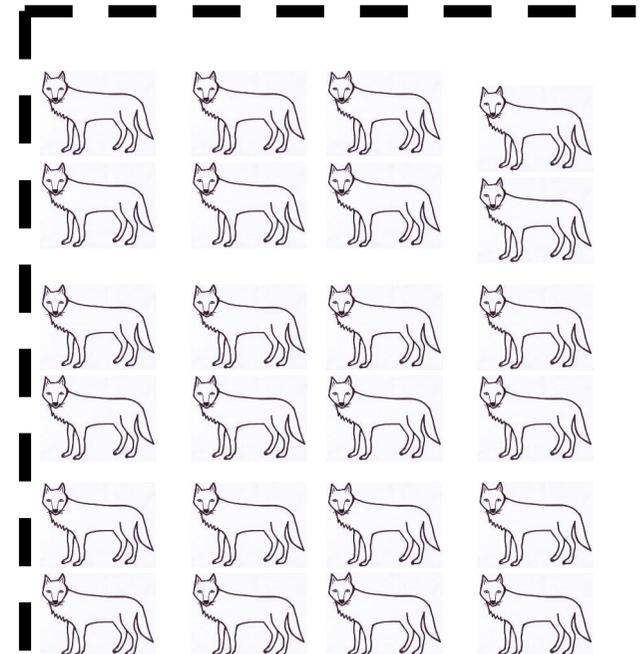
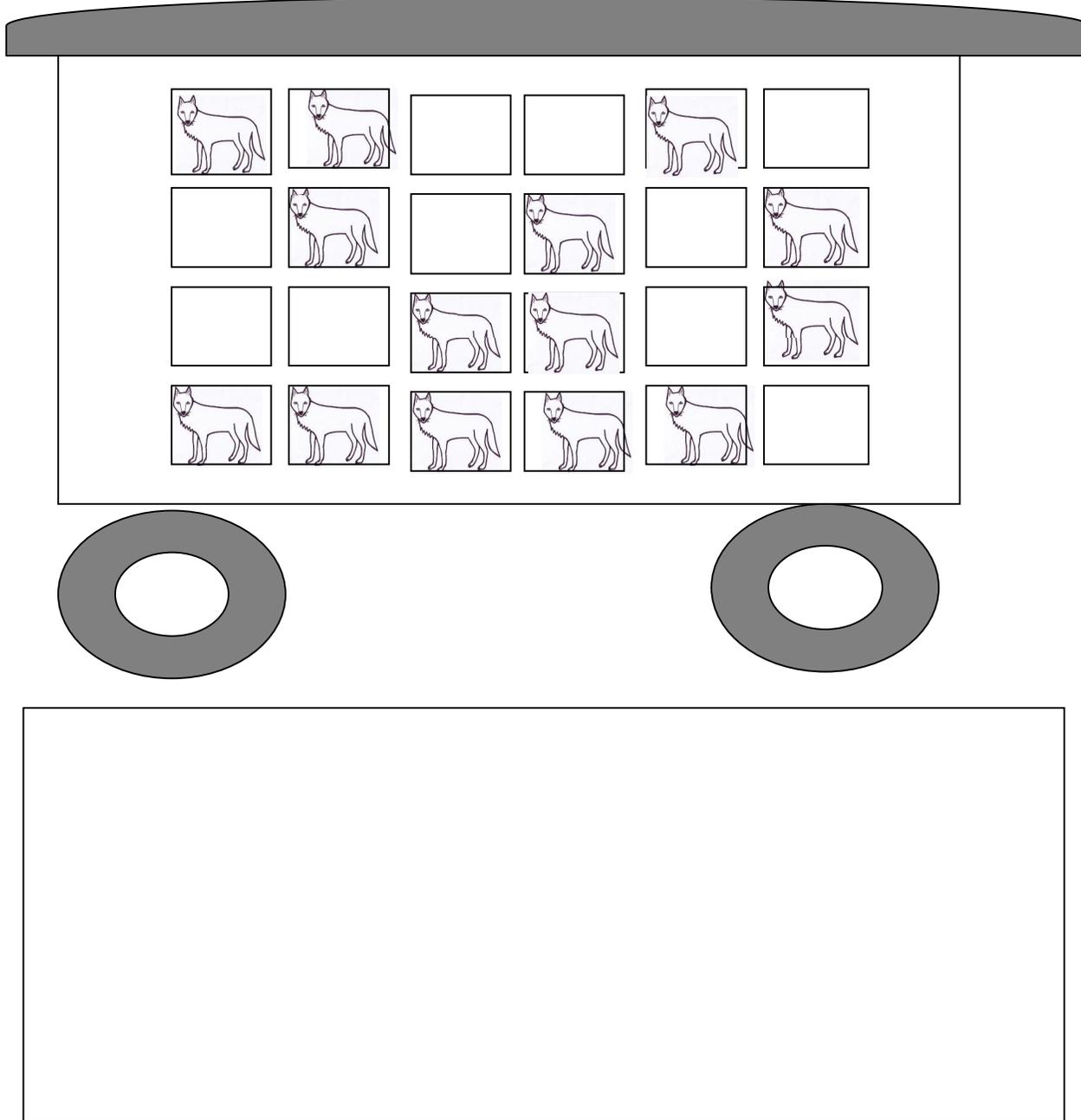
fiche 63



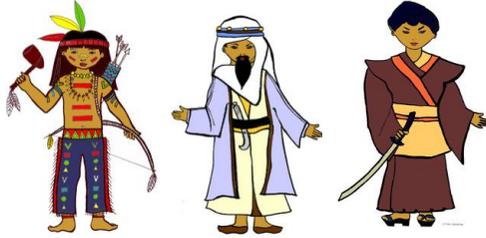
					

Le train part pour le zoo. Compte le nombre de places disponibles. Découpe les loups et colle dans le rectangle sous le train le nombre de loups qui peuvent encore avoir une place. Essaie de découper en une fois le bon nombre de loups.

fiche 64



5



Découpe les personnages à droite et complète pour arriver à la quantité indiquée dans le carré de gauche.

fiche 65

7



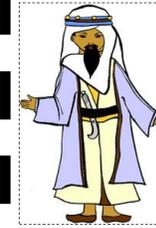
8



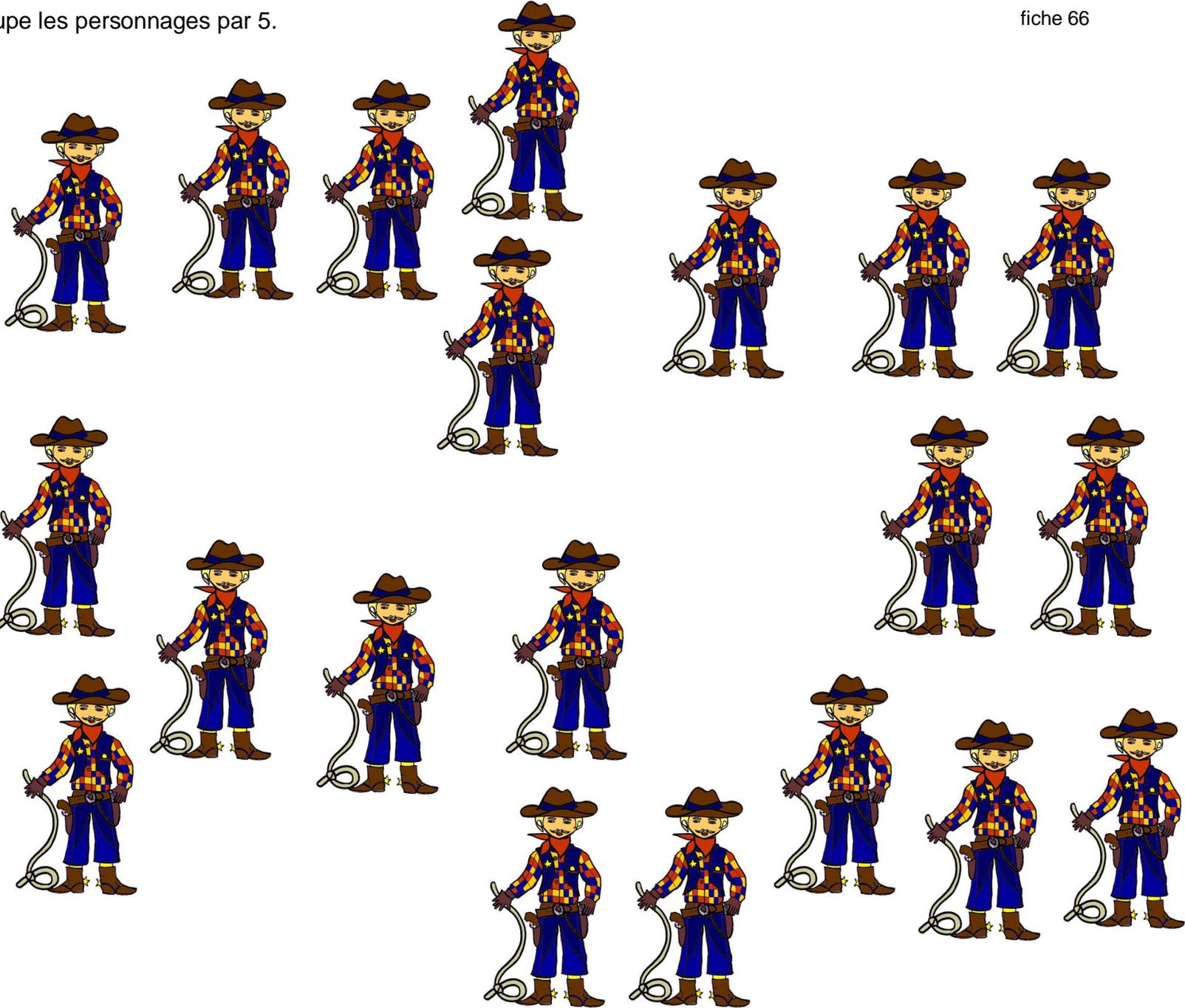
6



9

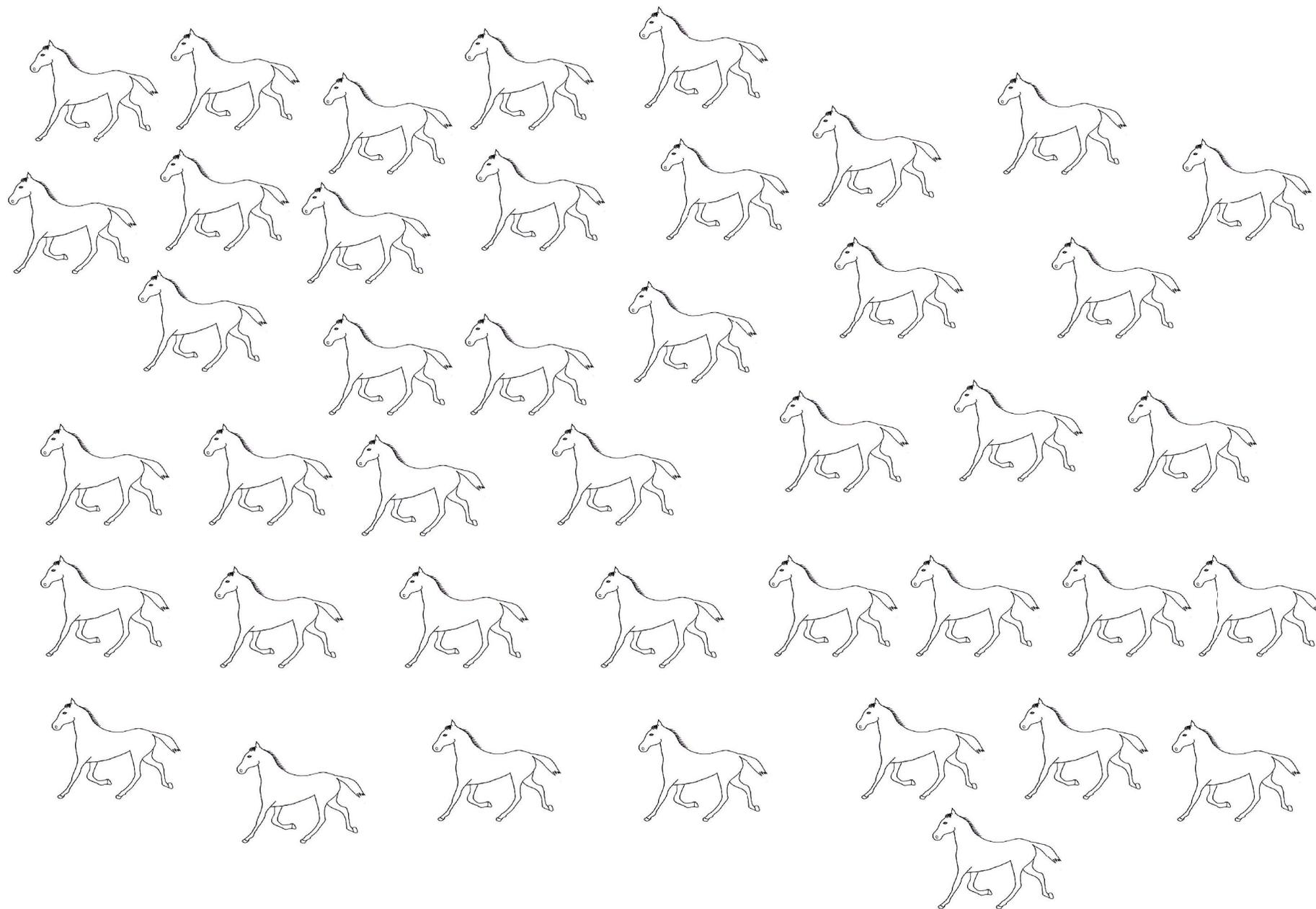


Regroupe les personnages par 5.



Entoure les chevaux par 10. Colorie ceux qui restent.

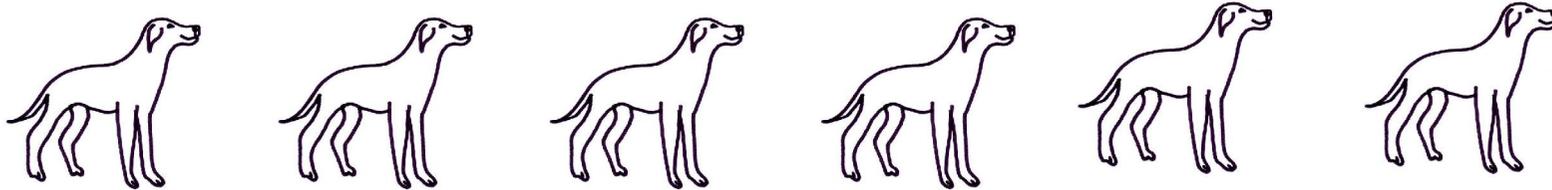
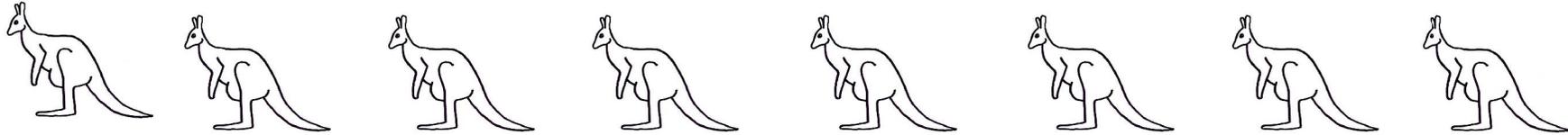
fiche 67



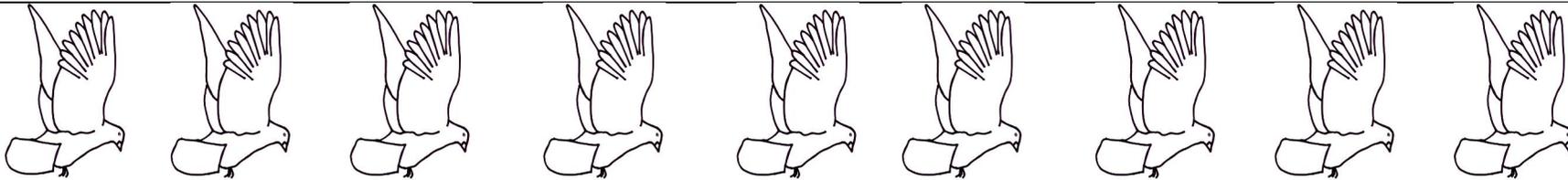
Le nombre ordinal : Colorie sur chaque ligne l'animal demandé, en suivant le sens.

fiche 68

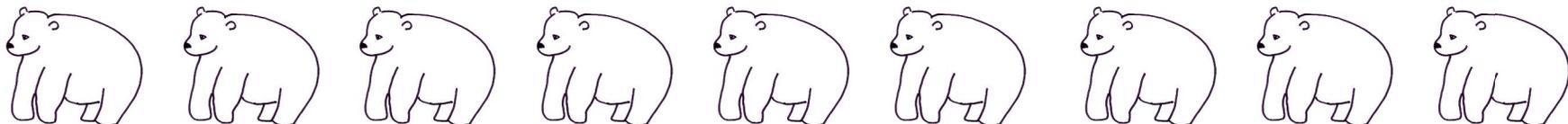
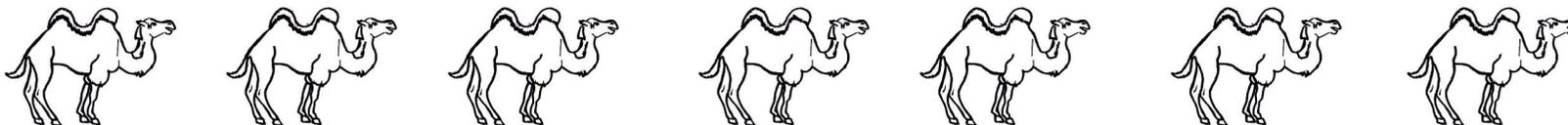
Colorie le 1^{er} sur chaque ligne.



Colorie le 3^{ème} sur chaque ligne.



Colorie le 7^{ème} sur chaque ligne.

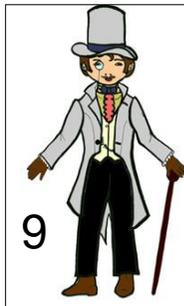


Découpe les étiquettes ci-dessous et place les personnages de gauche à droite par ordre croissant en fonction du numéro indiqué sur l'étiquette.

fiche 69

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

homme préhistorique	égyptienne	romain	viking	chevalier	époque Henri III	époque Louis xiv	époque Louis xv	époque 1870	époque 1920
---------------------	------------	--------	--------	-----------	------------------	------------------	-----------------	-------------	-------------



Relie les points pour reconstituer le personnage, puis colorie le.

fiche 70



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

Relie les points pour reconstituer le personnage, puis colorie le.

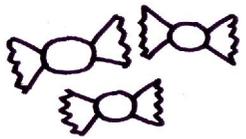
fiche 71



1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23

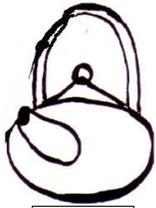
Tu veux acheter ces objets. Colorie les pièces pour atteindre la somme indiquée sur l'étiquette.

fiche 72



2

1 1 1
1 1 1



4

1 1 1
1 1 1



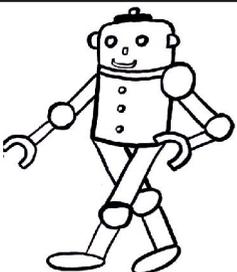
3

2 1
1



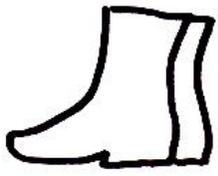
5

1 1 1
1 1 1



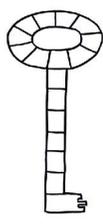
6

1
1 1 1
1 1 1



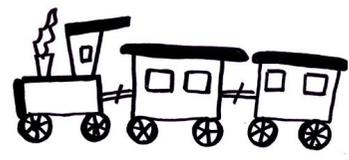
8

1 1 2
1 1 2



7

2 2 2
1 1 1

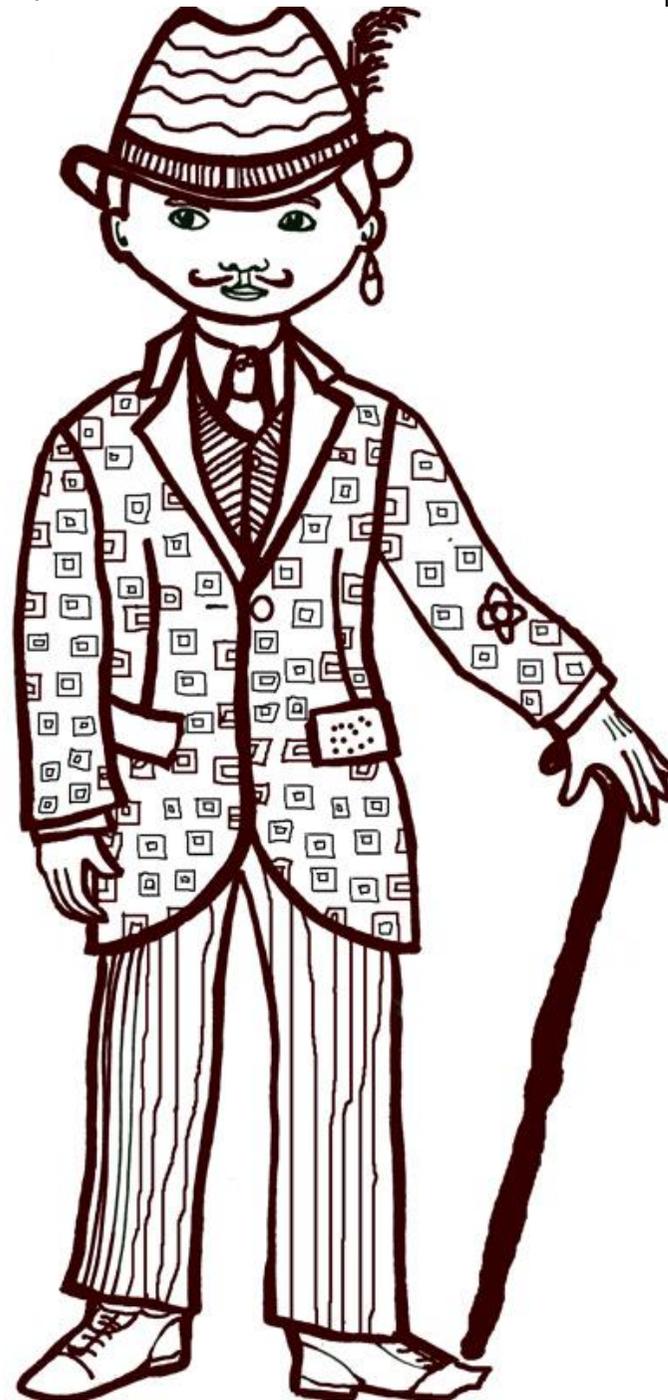


4

2 2
2

Trouve les différences entre ces 2 dessins presque identiques et indique les par une croix sur le dessin de droite.

fiche 73



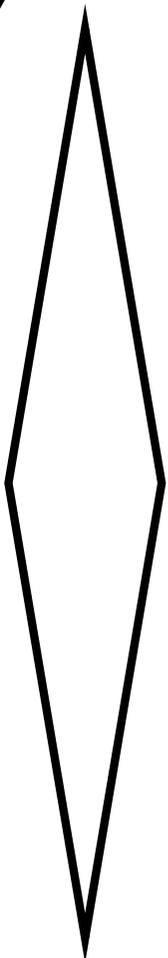
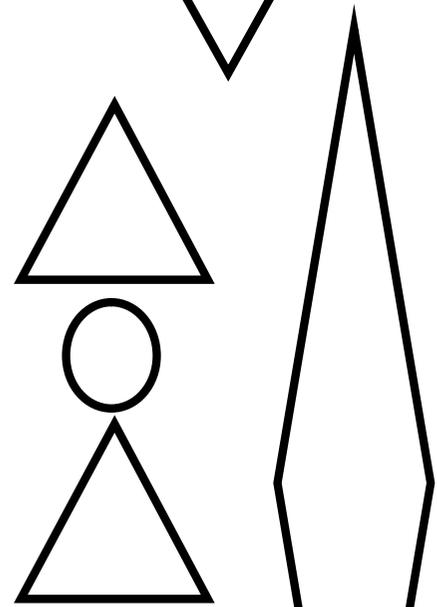
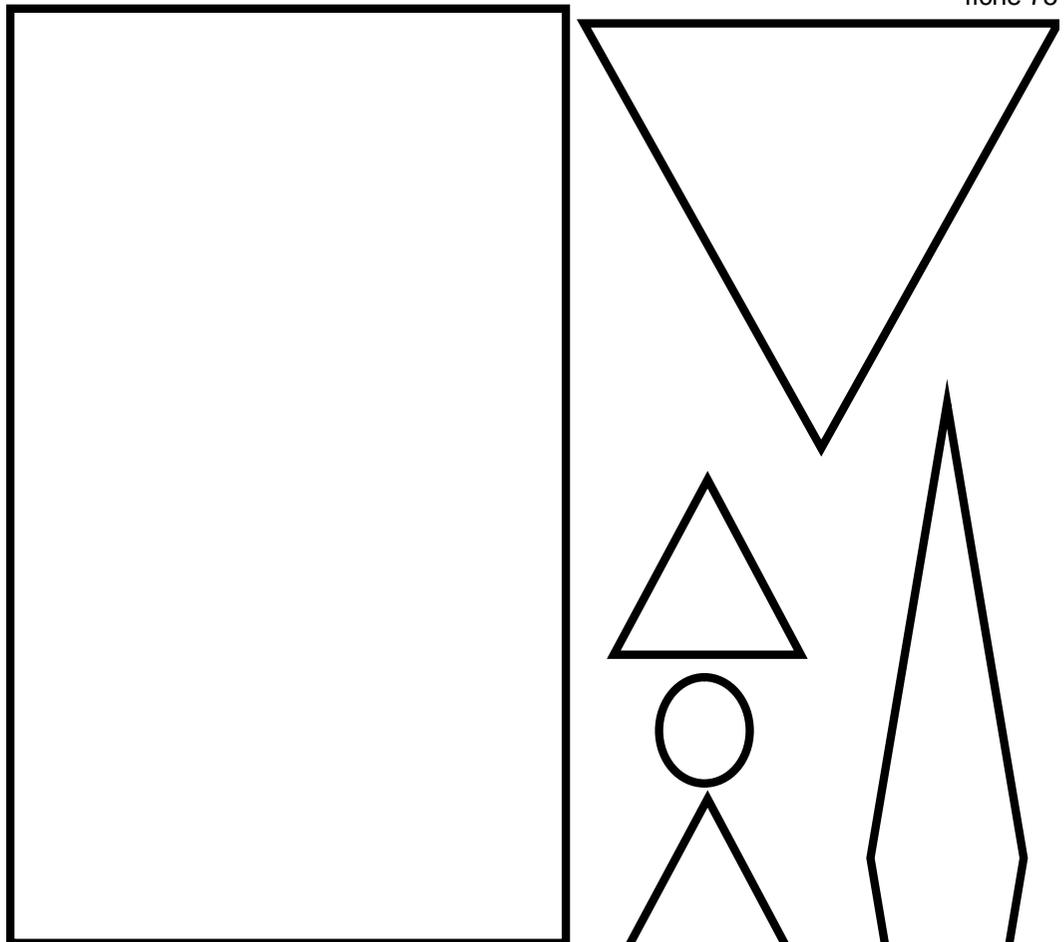
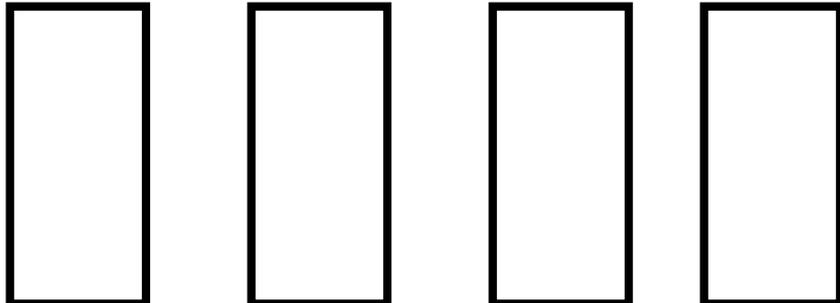
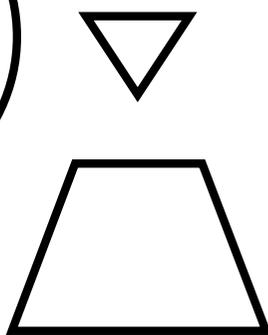
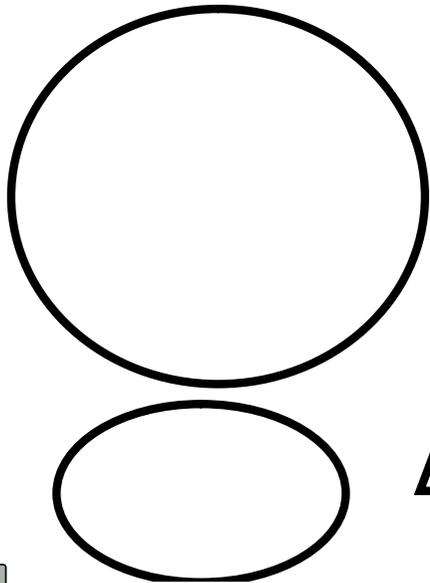
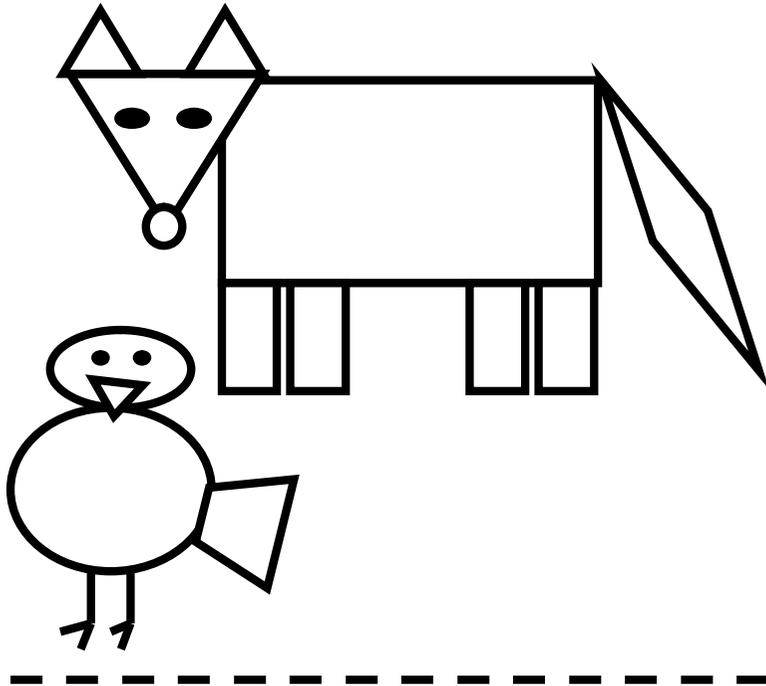
Entoure en bleu les animaux qui se dirigent vers la droite et en vert ceux qui se dirigent vers la gauche.



fiche 74

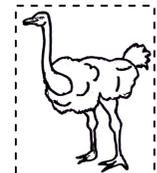
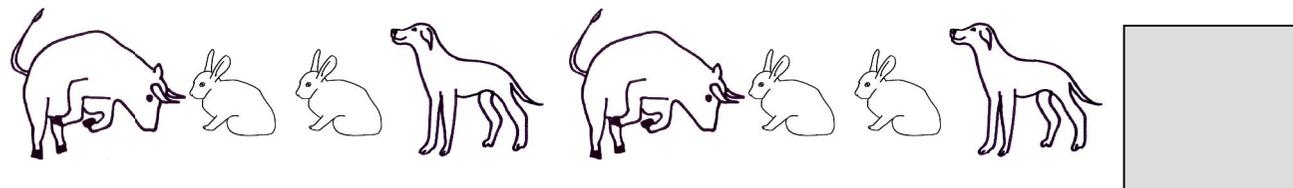
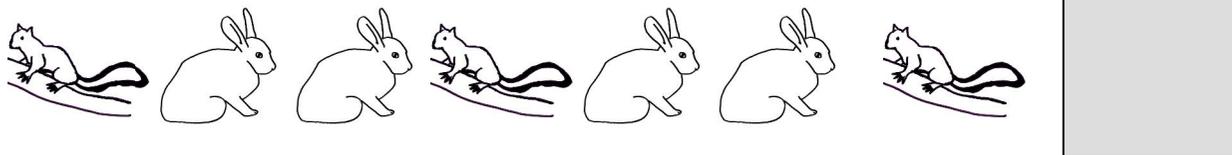
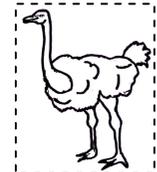
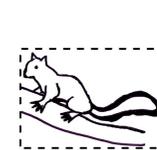
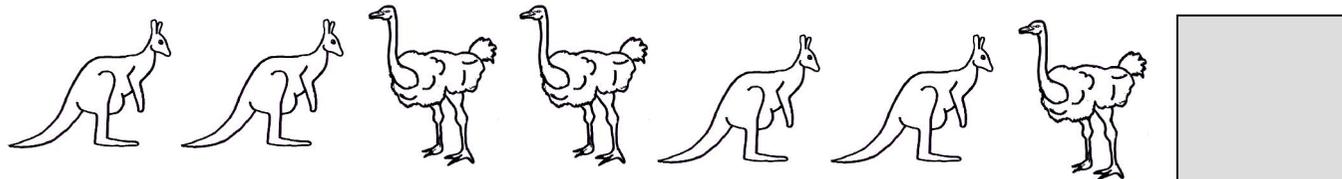
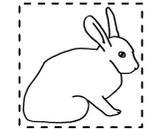
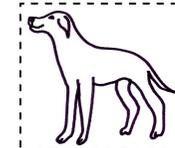
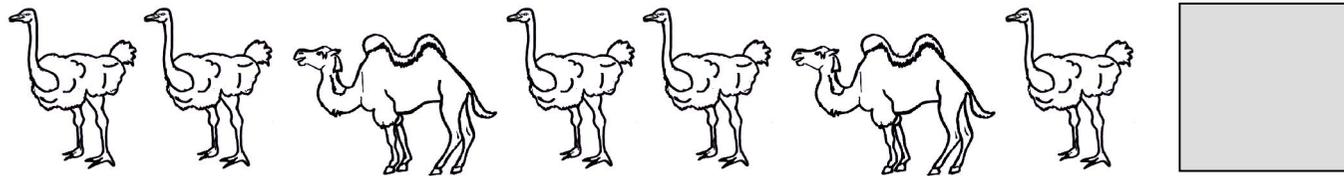
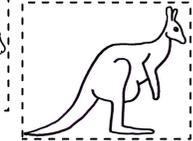
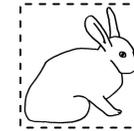
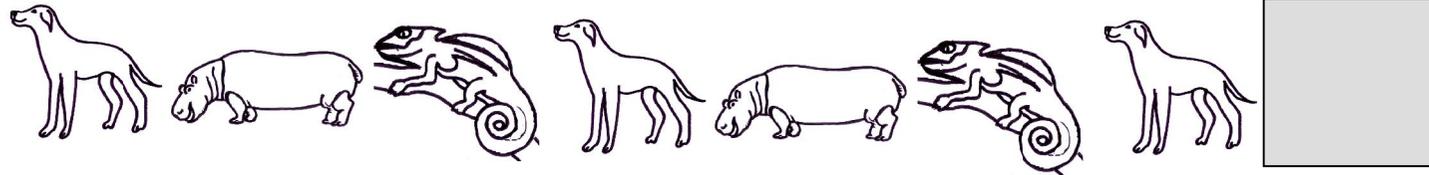
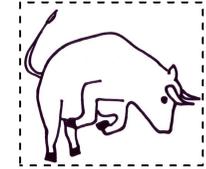
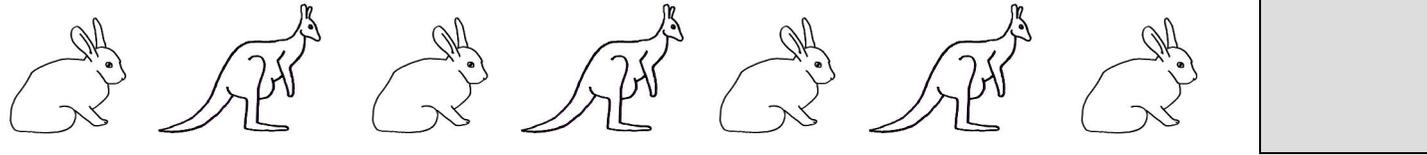


Découpe les formes géométriques et recompose les animaux ; dessine les éléments manquants. Agrafe les modèles sur ton travail.



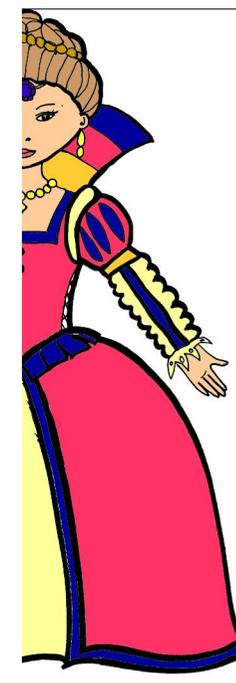
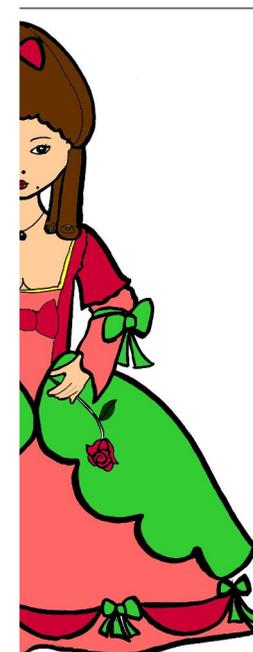
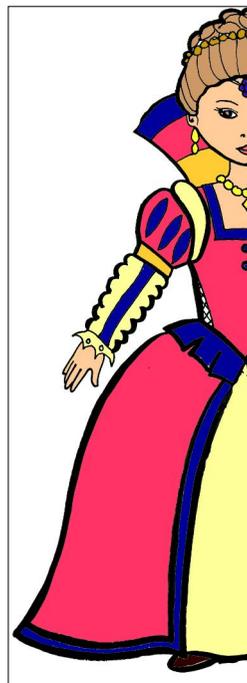
Continue l'alternance des rythmes en ajoutant l'animal suivant. Découpe et colle dans le rectangle seulement les animaux dont tu as besoin.

fiche 76



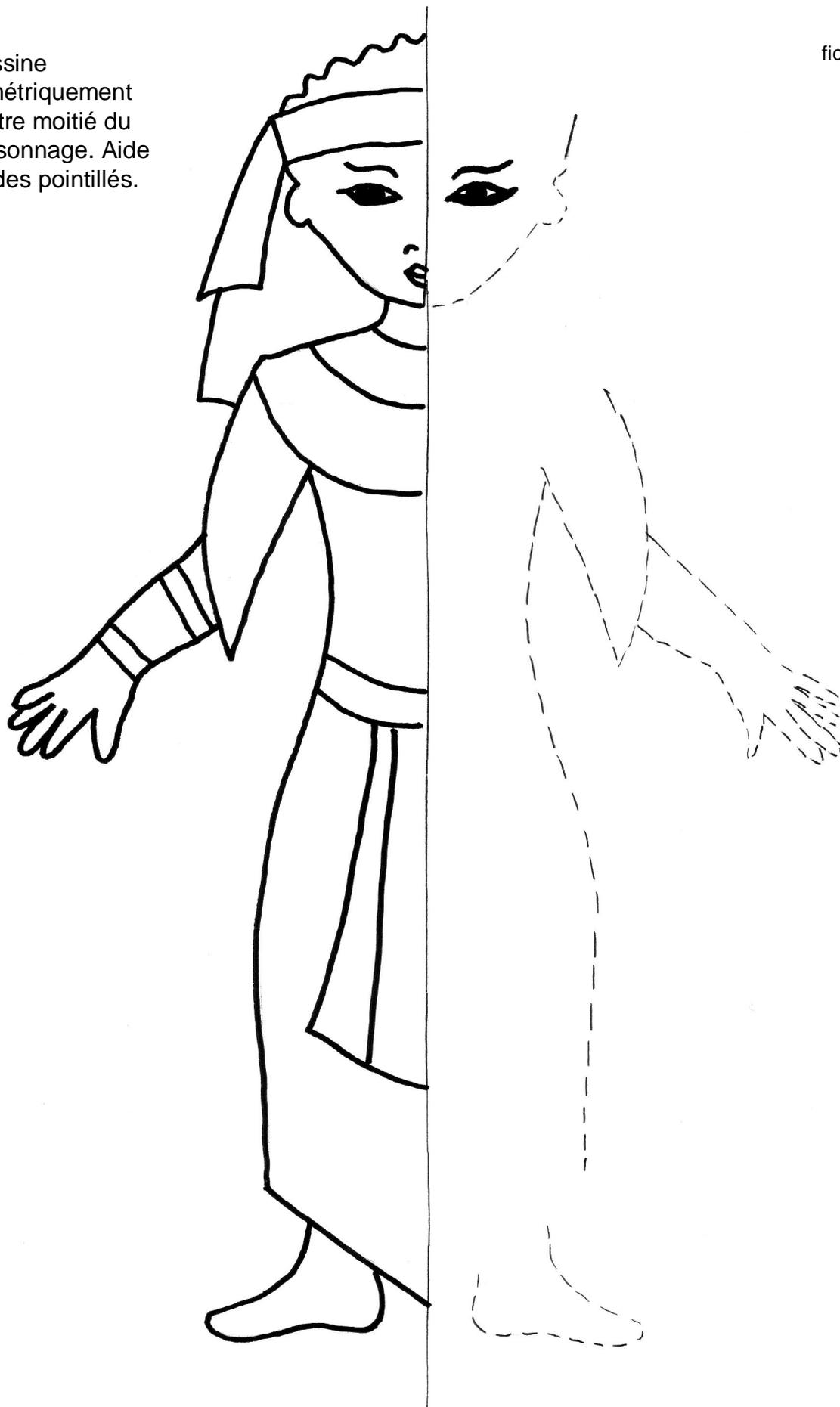
Découpe les moitiés et colle les pour former des personnages entiers.

fiche 77



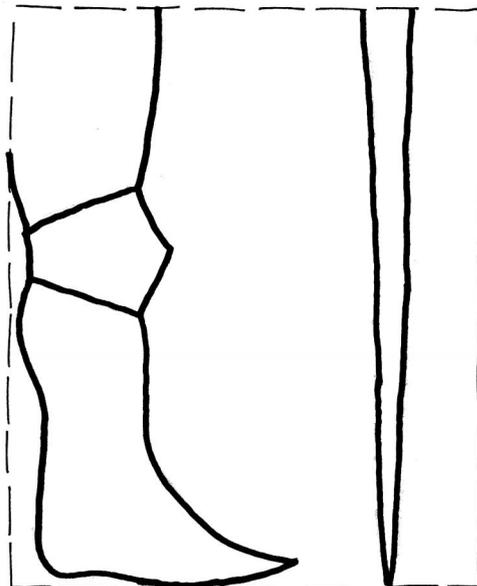
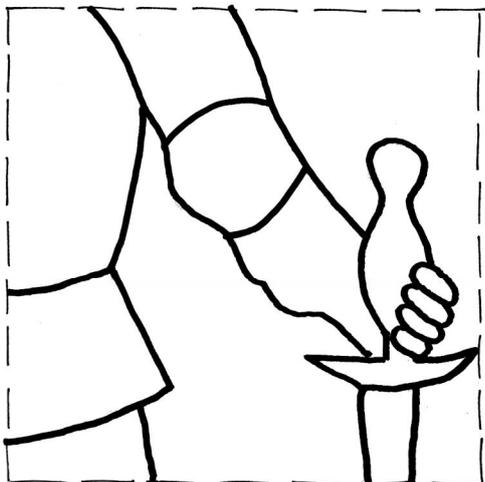
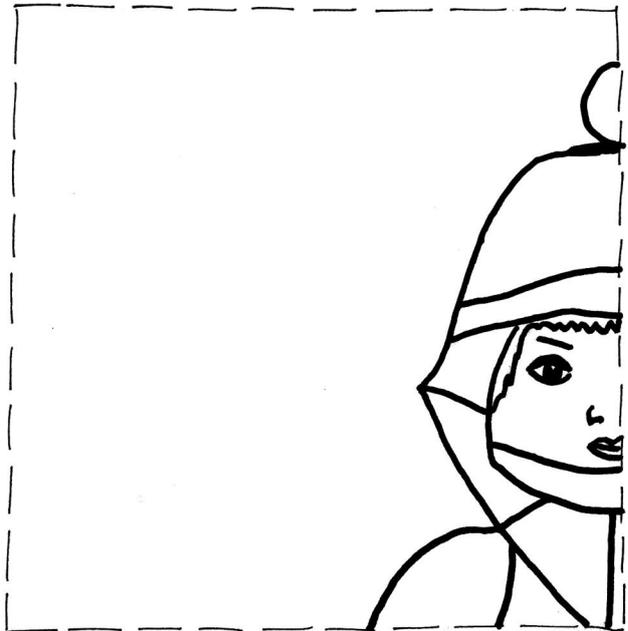
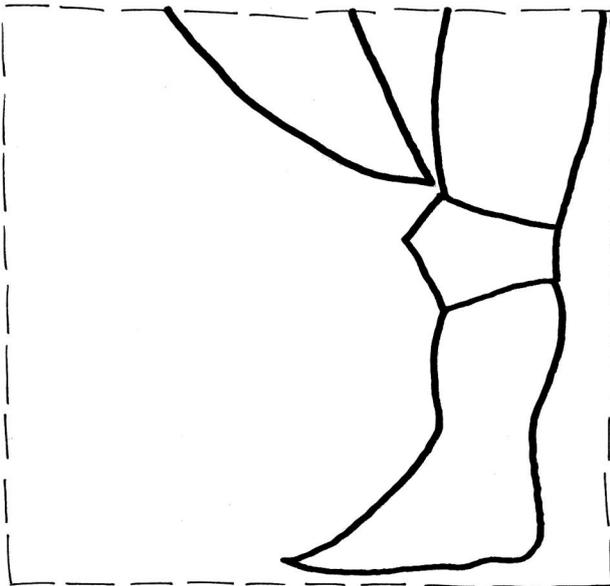
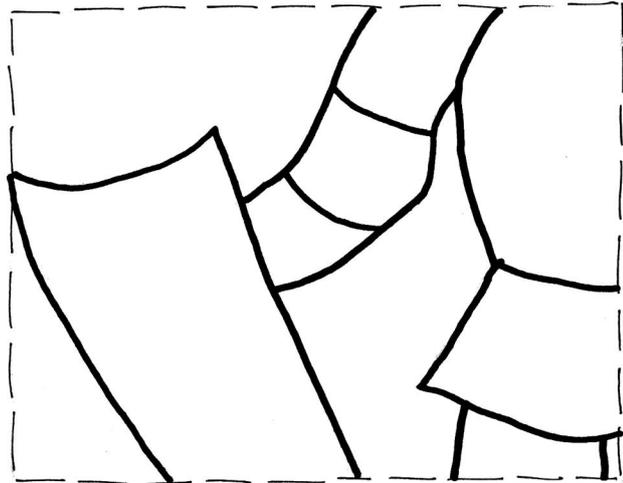
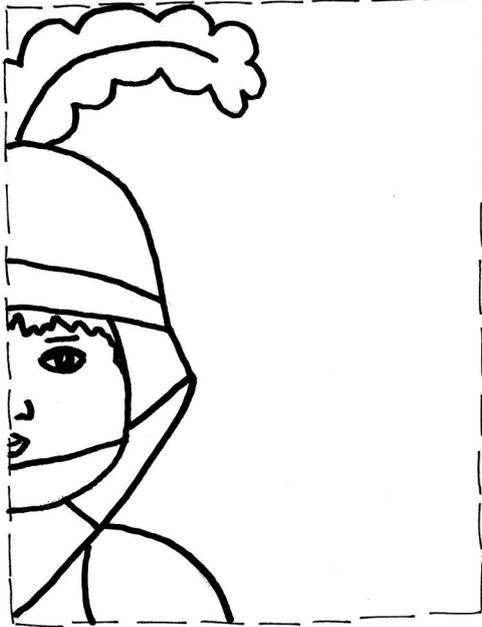
Dessine
symétriquement
l'autre moitié du
personnage. Aide
toi des pointillés.

fiche 78

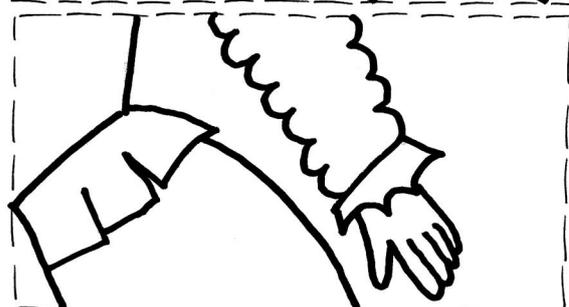
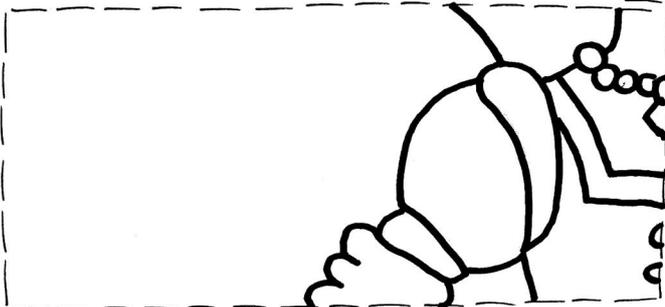
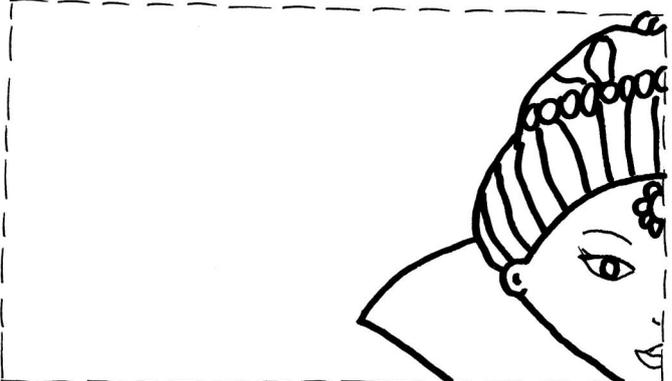
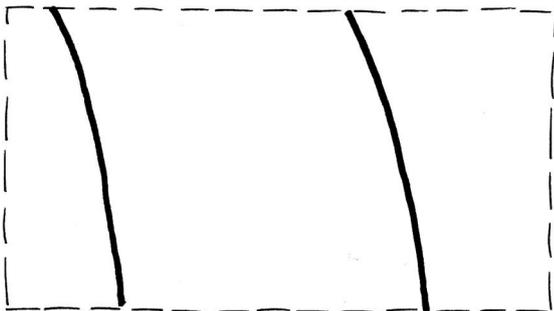
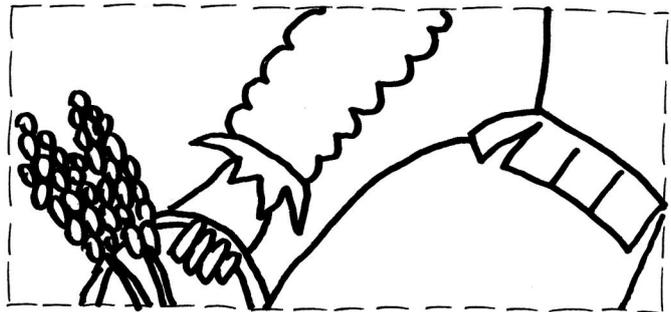
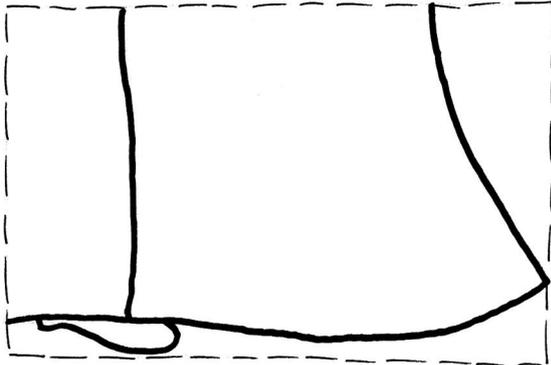
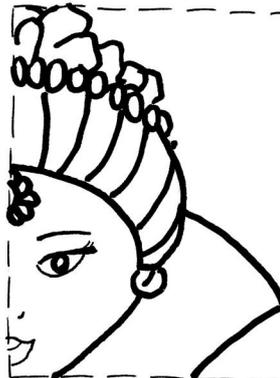
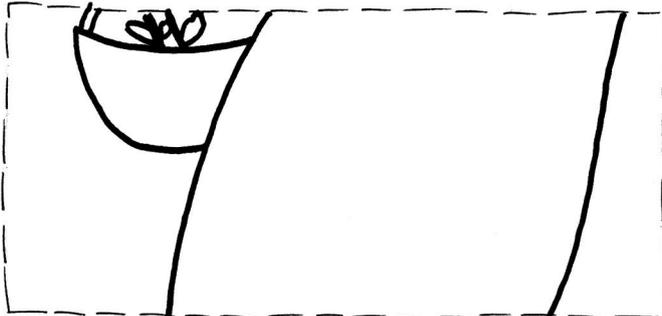
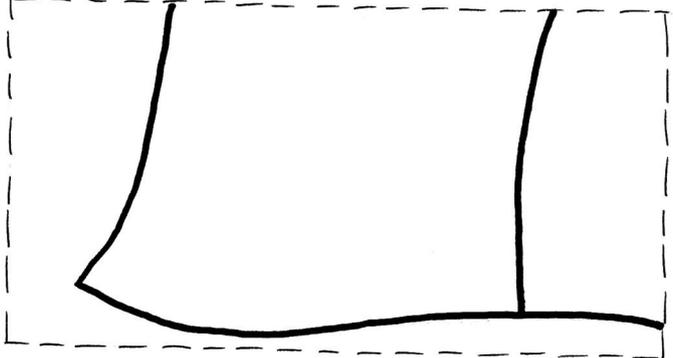
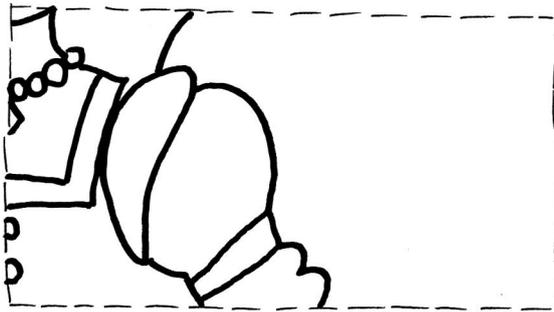


Découpe les morceaux et colle les pour recomposer le chevalier.

fiche 79

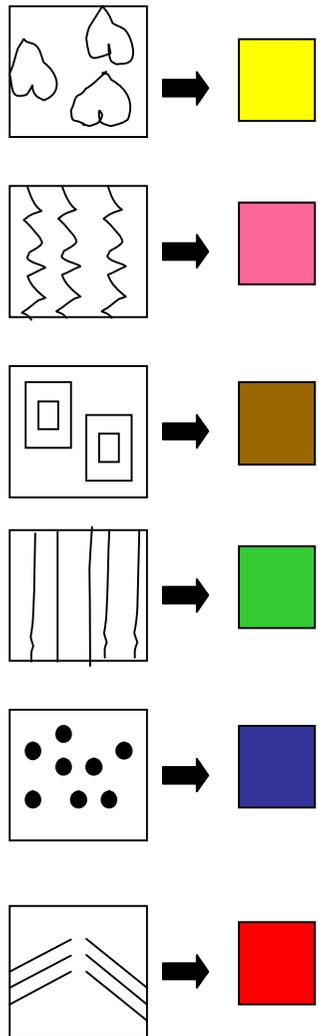


Découpe les morceaux et colle les pour recomposer la courtisane.



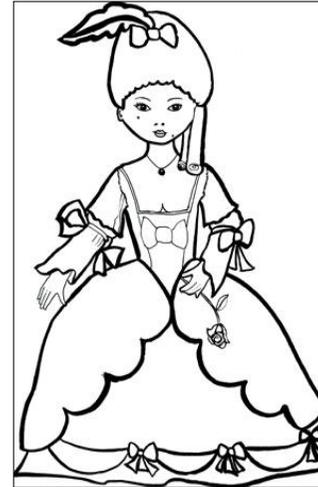
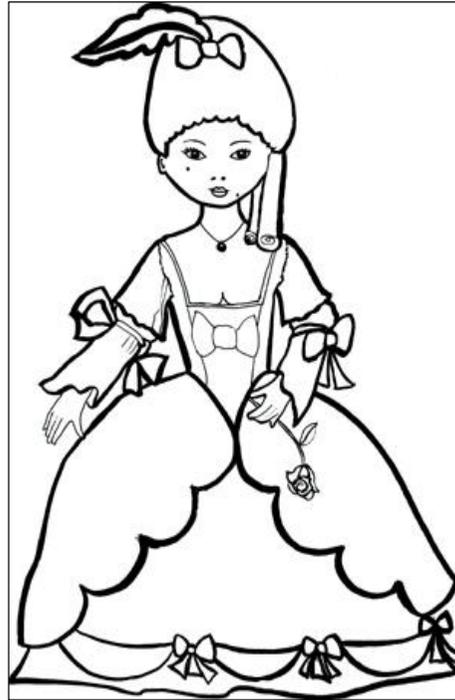
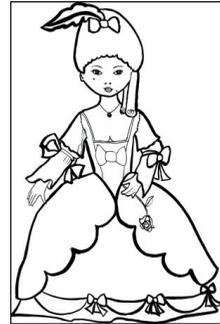
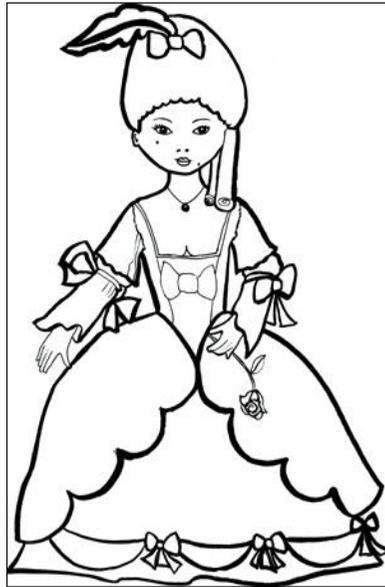
Colorie en respectant le code couleur.

fiche 81

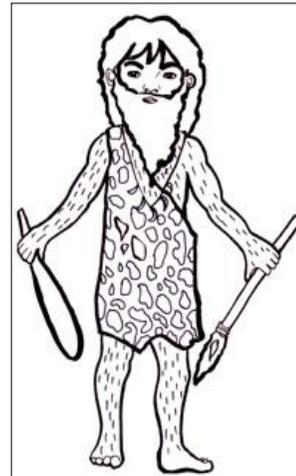


Découpe et colle du plus petit au plus grand.

fiche 82



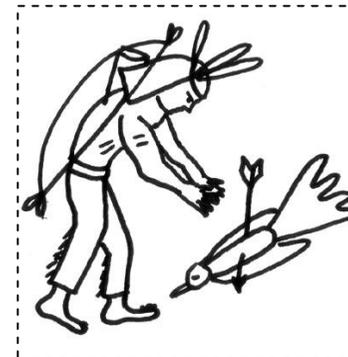
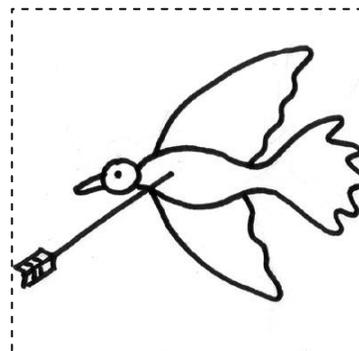
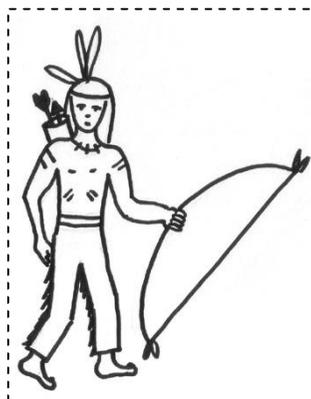
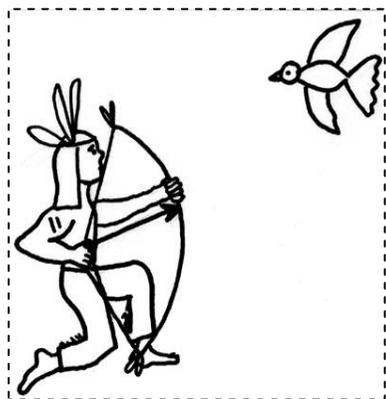
Découpe et colle du plus grand au plus petit.



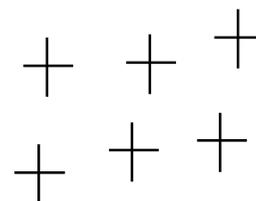
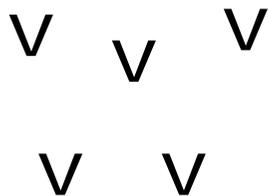
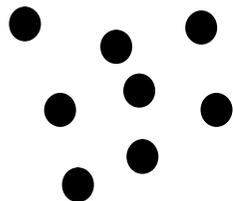
L'indien part à la chasse : Découpe les images et colle les dans l'ordre de l'histoire.

fiche 83

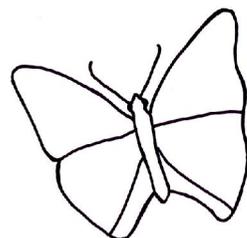
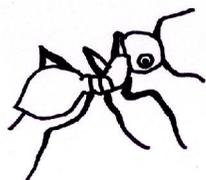
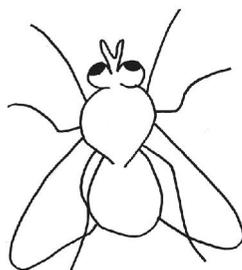
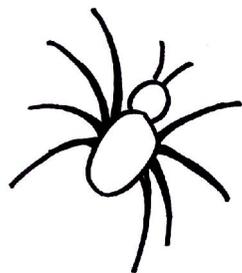
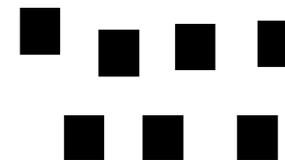
--	--	--	--	--



Complète le tableau à double entrée en collant dans la bonne case les images découpées sur la fiche suivante

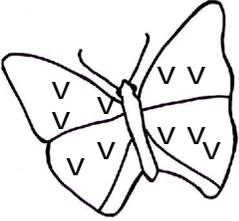
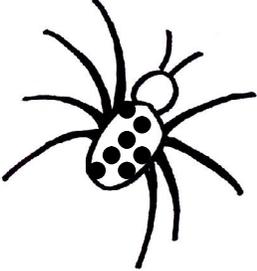
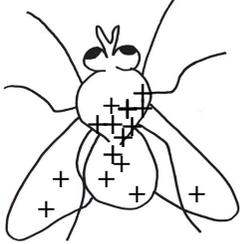
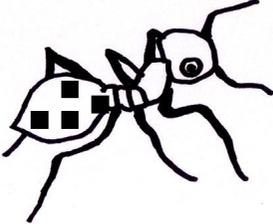
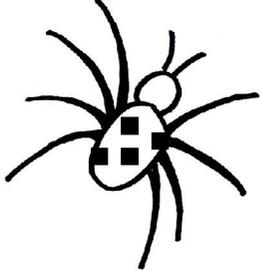
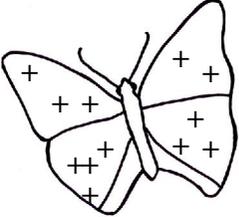
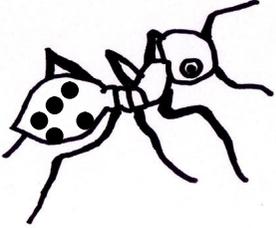
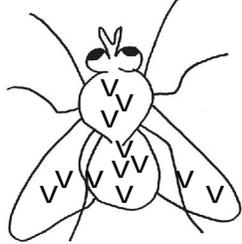
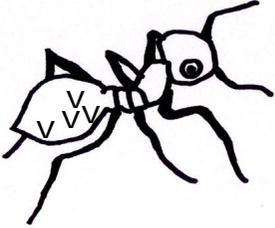
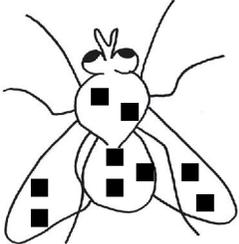
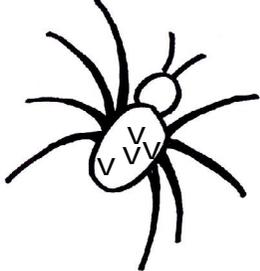
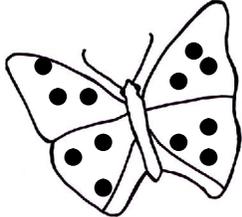
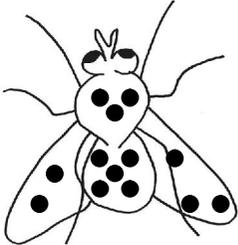
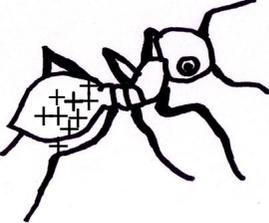
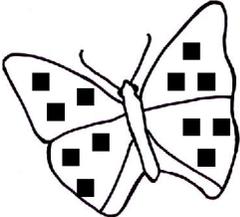
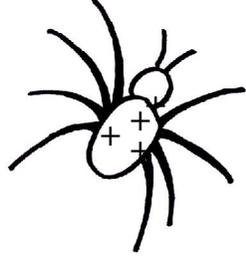


fiche84

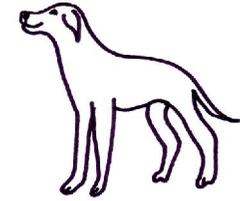
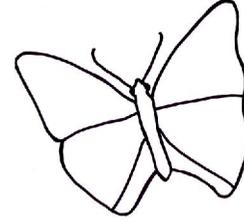
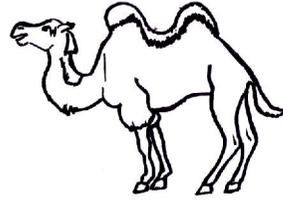


Découpe les images et colle la bonne image dans la bonne case du tableau fiche précédente.

fiche 85

Complète le tableau à double entrée en collant dans la bonne case les images découpées sur la fiche suivante



fiche 86

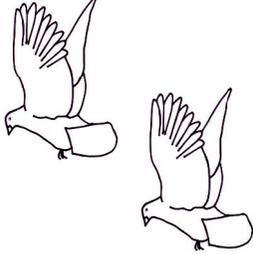
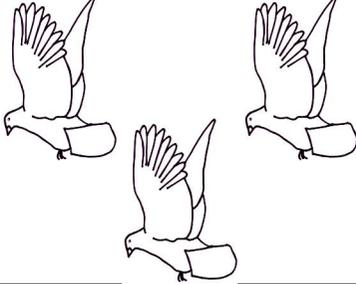
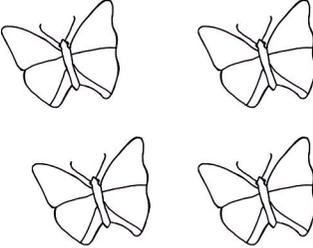
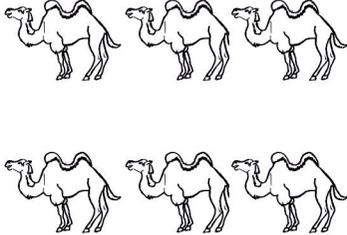
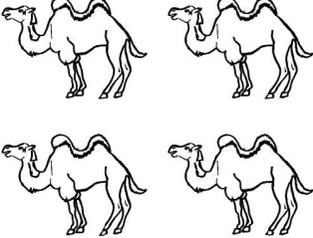
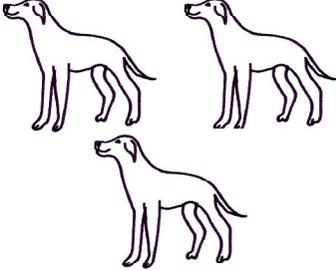
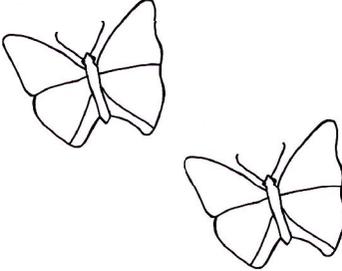
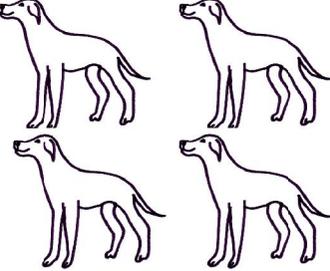
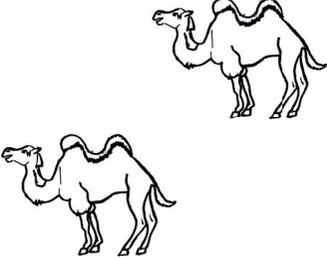
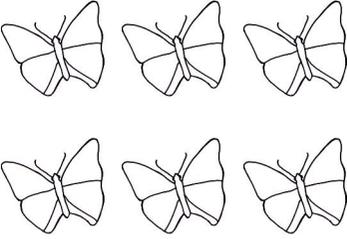
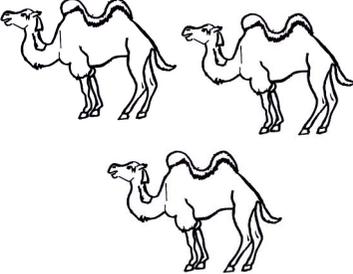
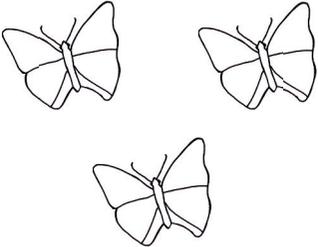
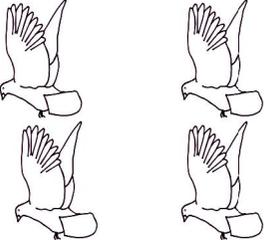
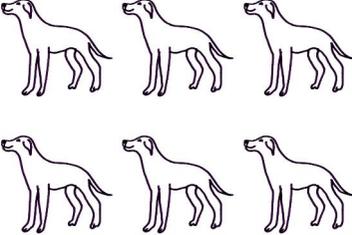
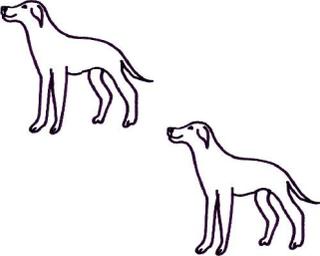
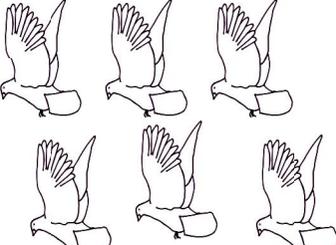
2

3

4

6

Découpe les images et colle la bonne image dans la bonne case du tableau.

Complète le tableau à double entrée en collant dans la bonne case les images découpées sur la fiche suivante



fiche 88



Découpe les images et colle la bonne image dans la bonne case du tableau.

fiche 89



Complète le tableau ci-dessous en dessinant des ronds dans les mêmes cases.

fiche 90

●				●				●	
	●		●		●		●		●
		●				●			

Place les points dans les mêmes cases

●	●		
		●	
	●		●
			●

fiche 91

	●			●	
			●	●	
	●				
				●	
	●				●
●			●	●	

●		●		●	●	●
						●
●		●				
	●					●
			●		●	
	●					
●		●		●		●

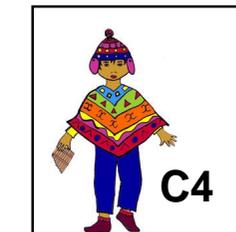
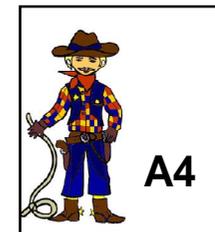
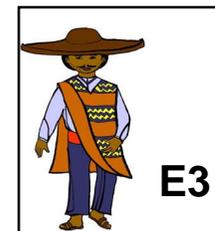
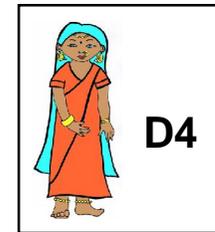
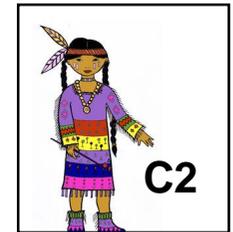
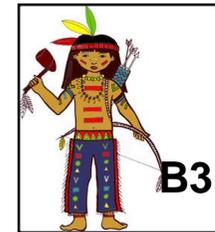
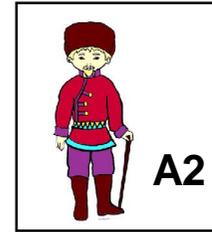
				
				
				
				
				

Reproduis le tableau ci-dessous en découpant les vignettes et en les collant à la même place sur le grand tableau.



	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Découpe les vignettes et place les dans la case indiquée sur la vignette dans la tableau. fiche 93



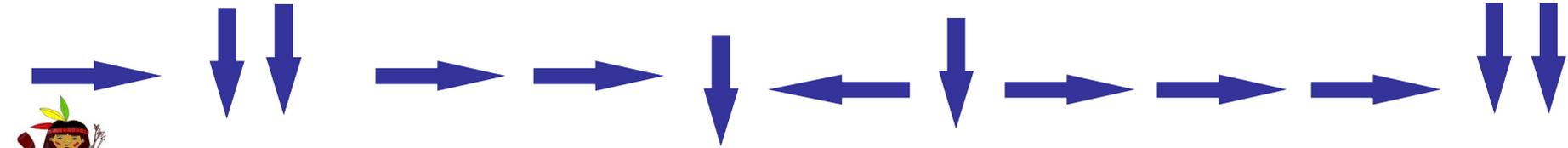
Indique les coordonnées des différents personnages.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					



En suivant le chemin indiqué par les flèches, aide l'indien à retrouver son arc.

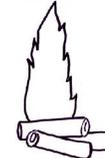
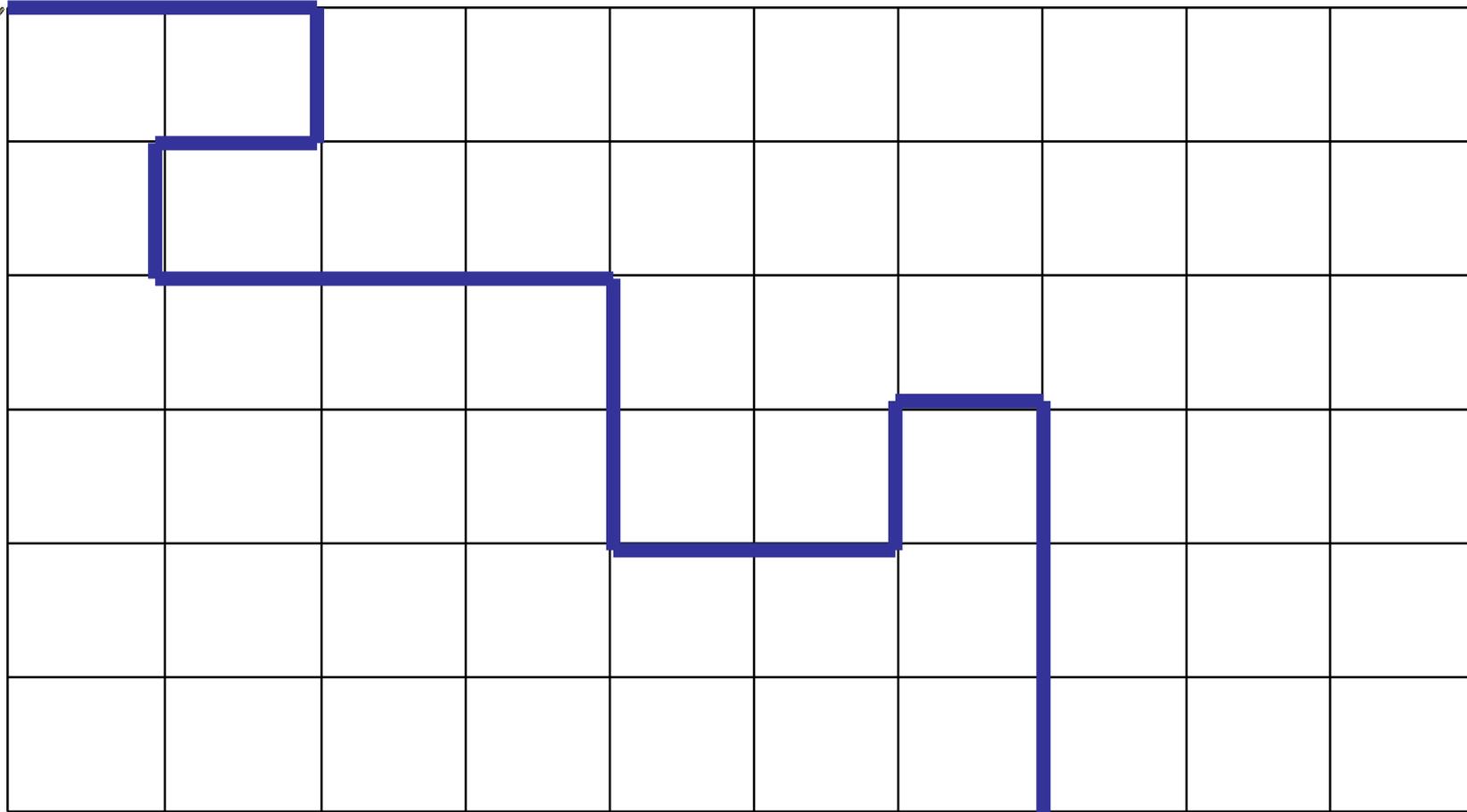
fiche 95





Dessine les flèches qui correspondent au chemin emprunté par l'homme préhistorique pour retrouver le feu.

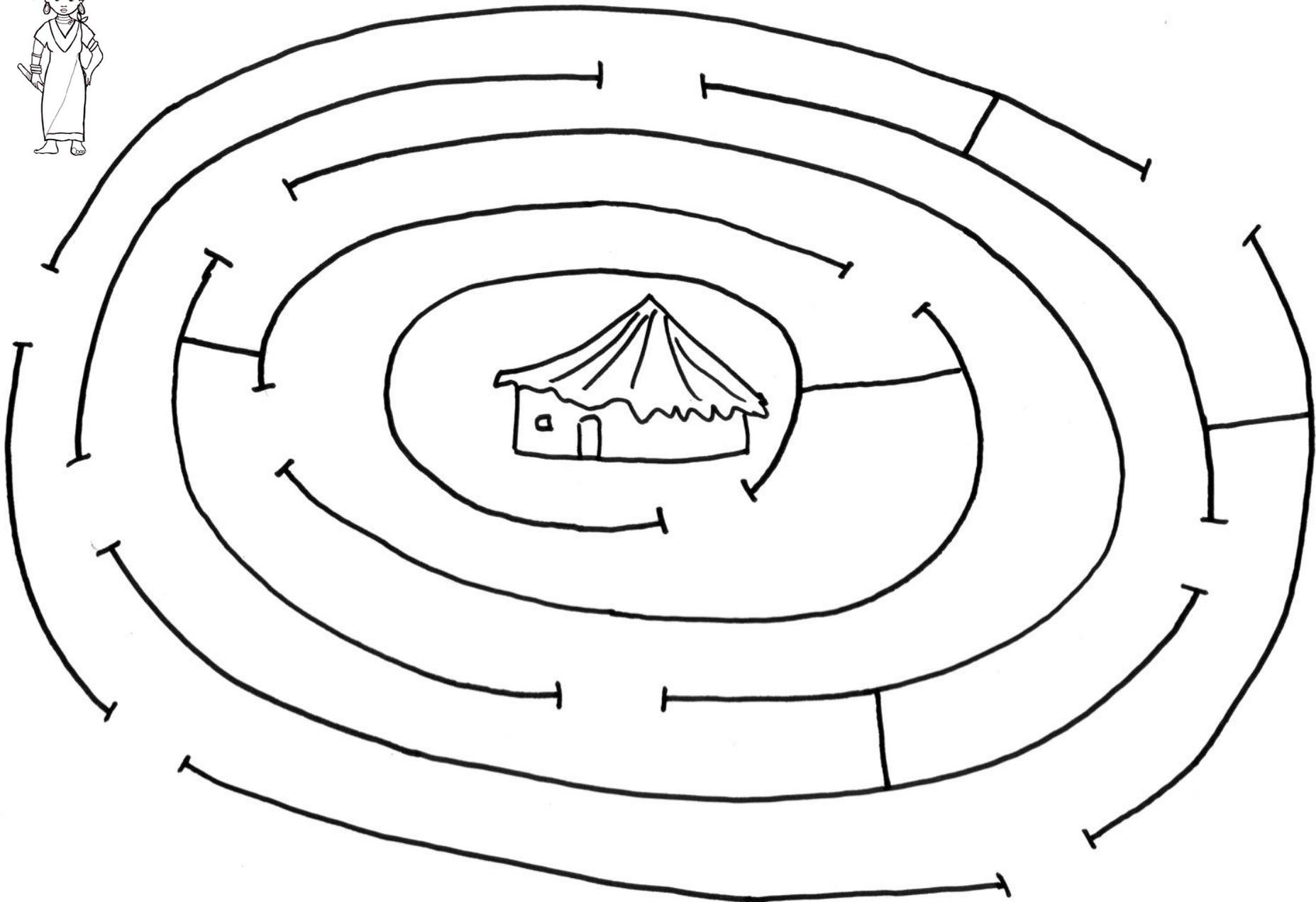
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--





Aide l'africaine à retrouver sa case.

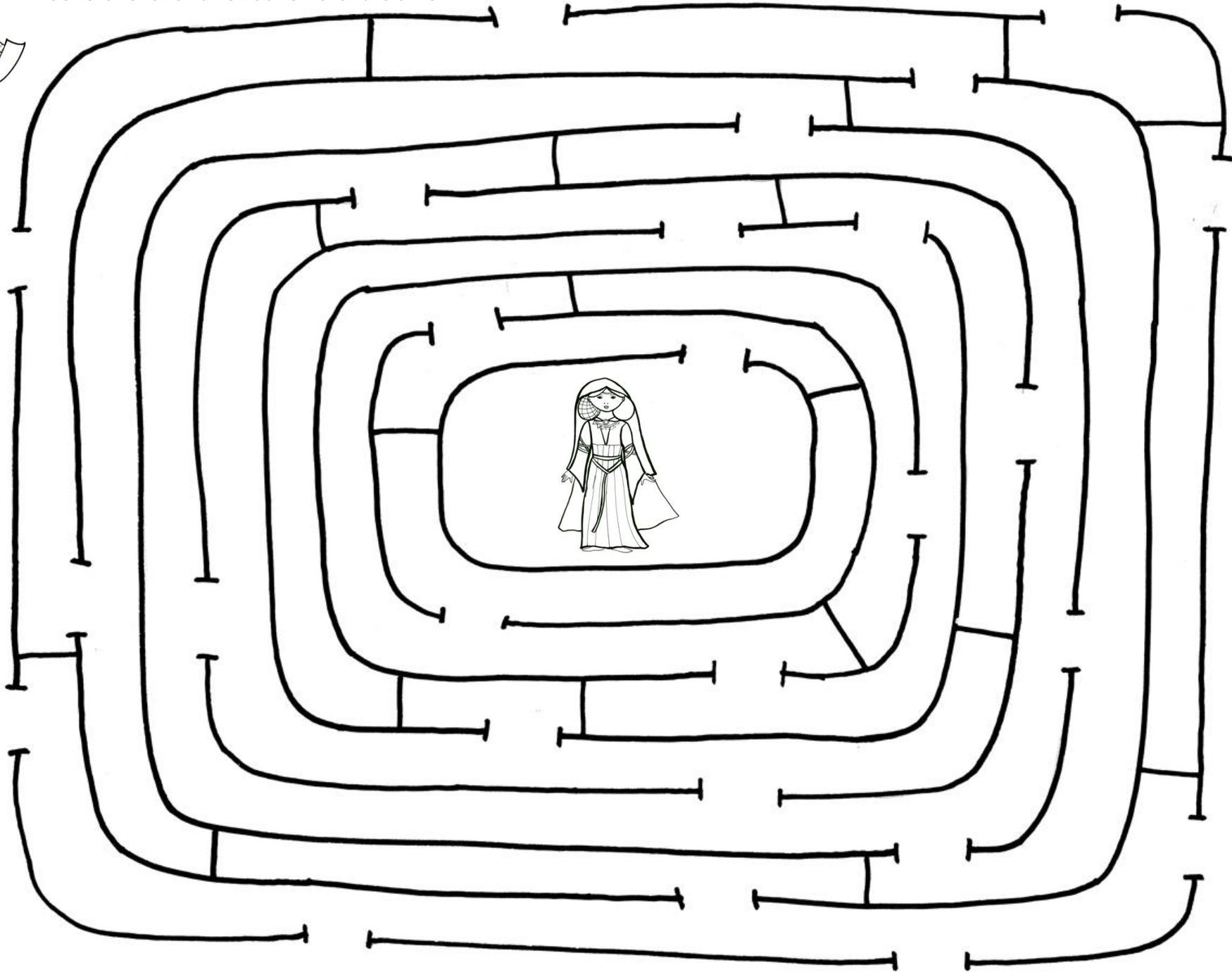
fiche 97





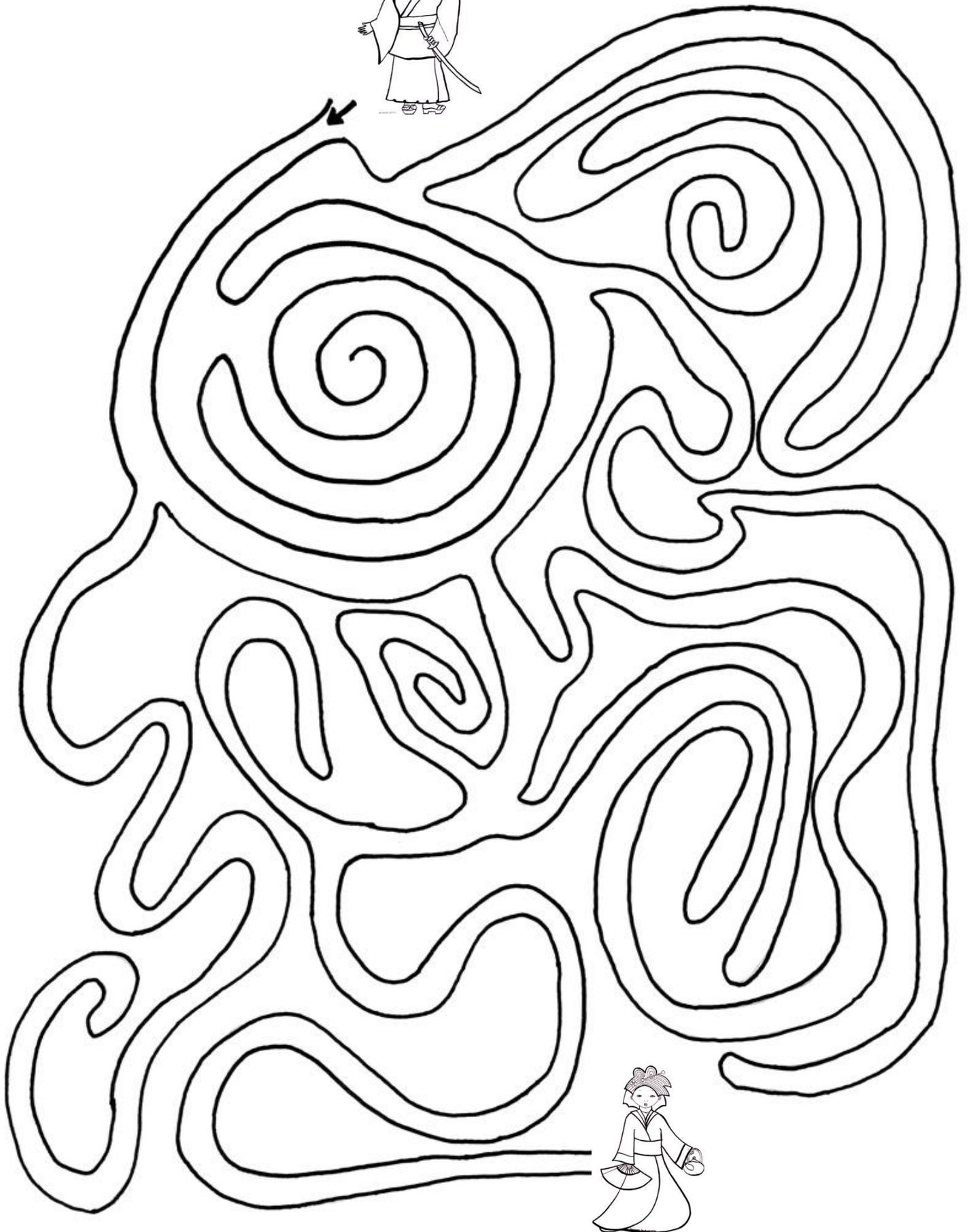
Aide le chevalier à retrouver la châtelaine.

fiche 98



Aide le japonais à rejoindre sa femme.

fiche 99



Avec pour chaque fil une couleur différente, suis le chemin pour déterminer ce qui appartient à chaque personnage.

