

PRÉNOM :

Mon cahier d'autonomie

À LA FERME



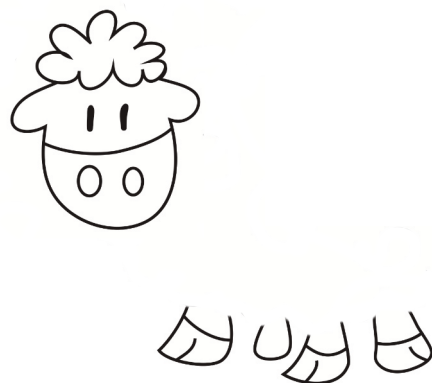
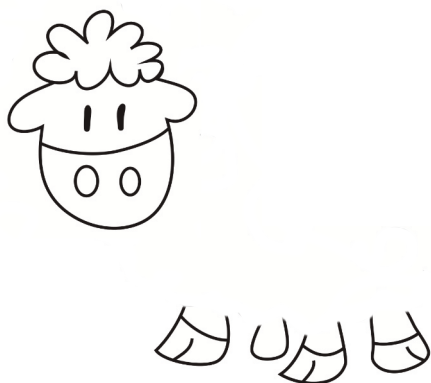
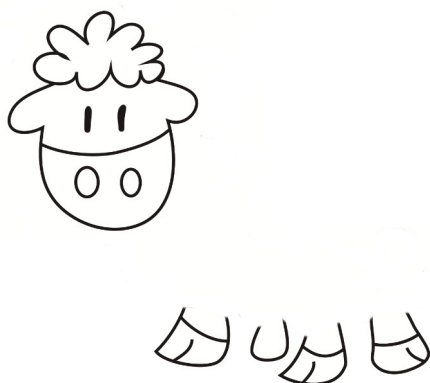
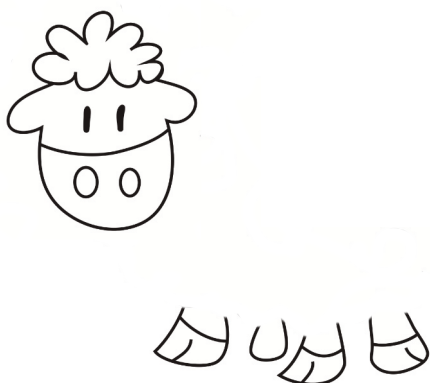
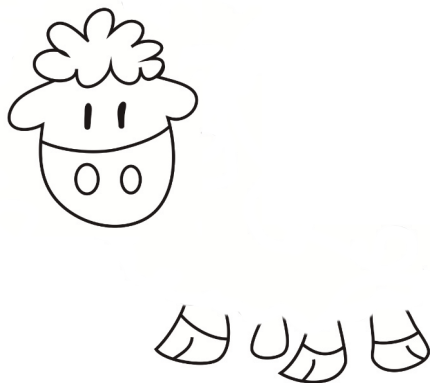
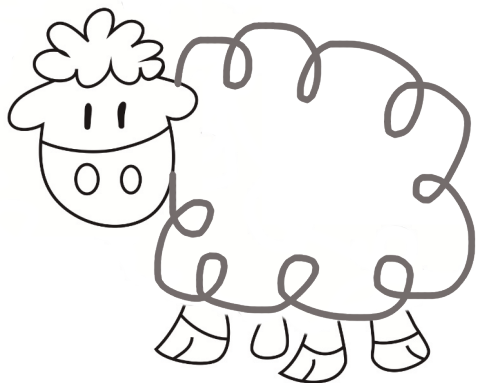
Grande section

LES BOUCLES DU MOUTON

Domaine : Apprendre, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique.

Objectif : Tracer des boucles inversées.

Consigne : Trace le corps du mouton à l'aide de boucles vers l'intérieur.

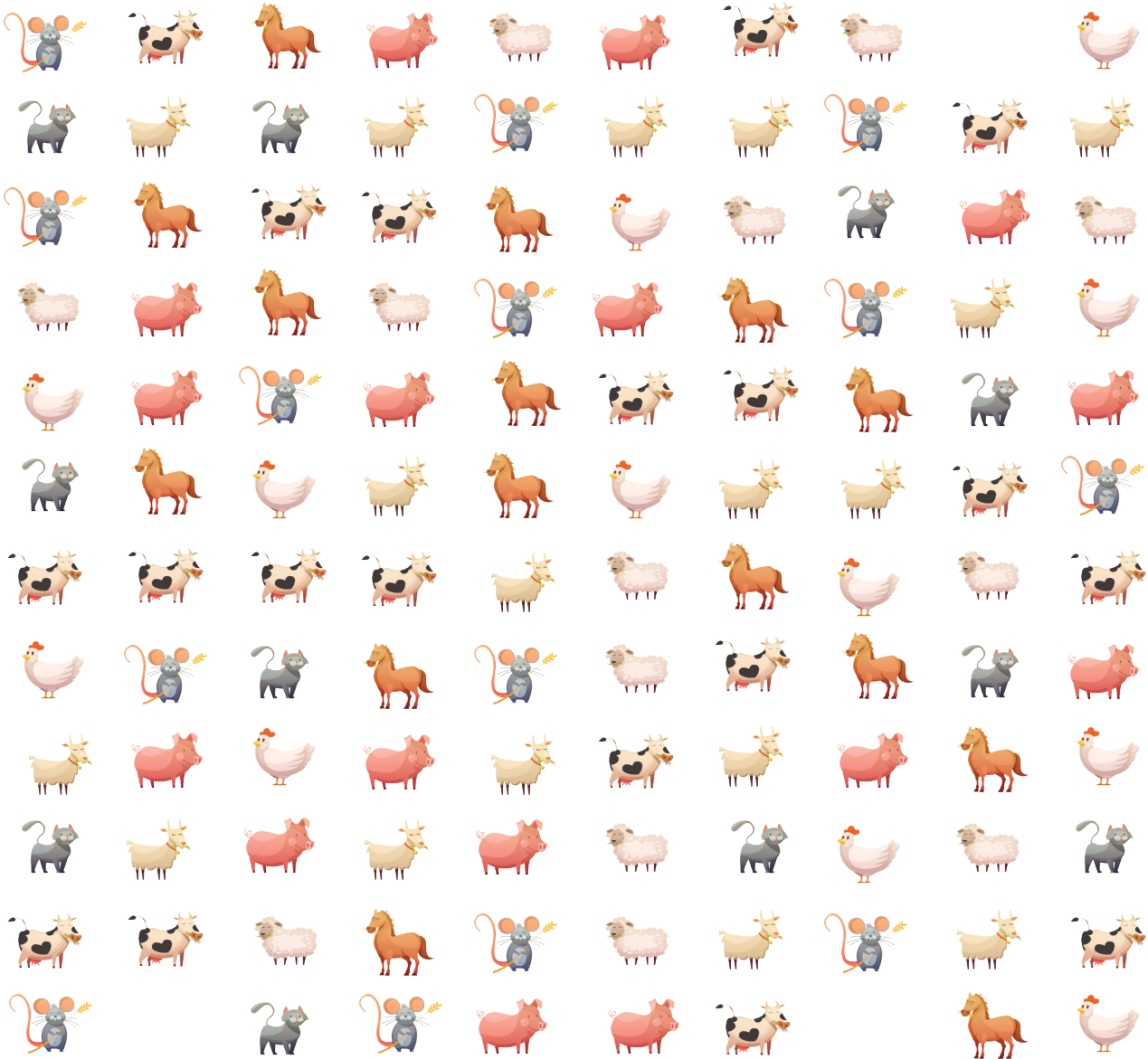










COMBIEN D'ANIMAUX ?

Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques.

Objectif : Dénombrer, connaître les nombres jusqu'à 20, organiser son comptage.

Consigne : Compte combien il y a de personnages pour chaque type et note-le dans la case correspondante.



LES ANIMAUX DE LA FERME

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Objectif : Reconnaître des mots dans les différents types d'écriture.

Consigne : Retrouve chaque mot en majuscules, script et cursive et colorie-les de la même couleur.



VACHE



CHEVAL



CHÈVRE



MOUTON



POULE



OIE

VACHE

mouton

poule

CHÈVRE

vache

cheval

MOUTON

poule

oie

POULE

chèvre

mouton

CHEVAL

oie

chèvre

OIE

cheval

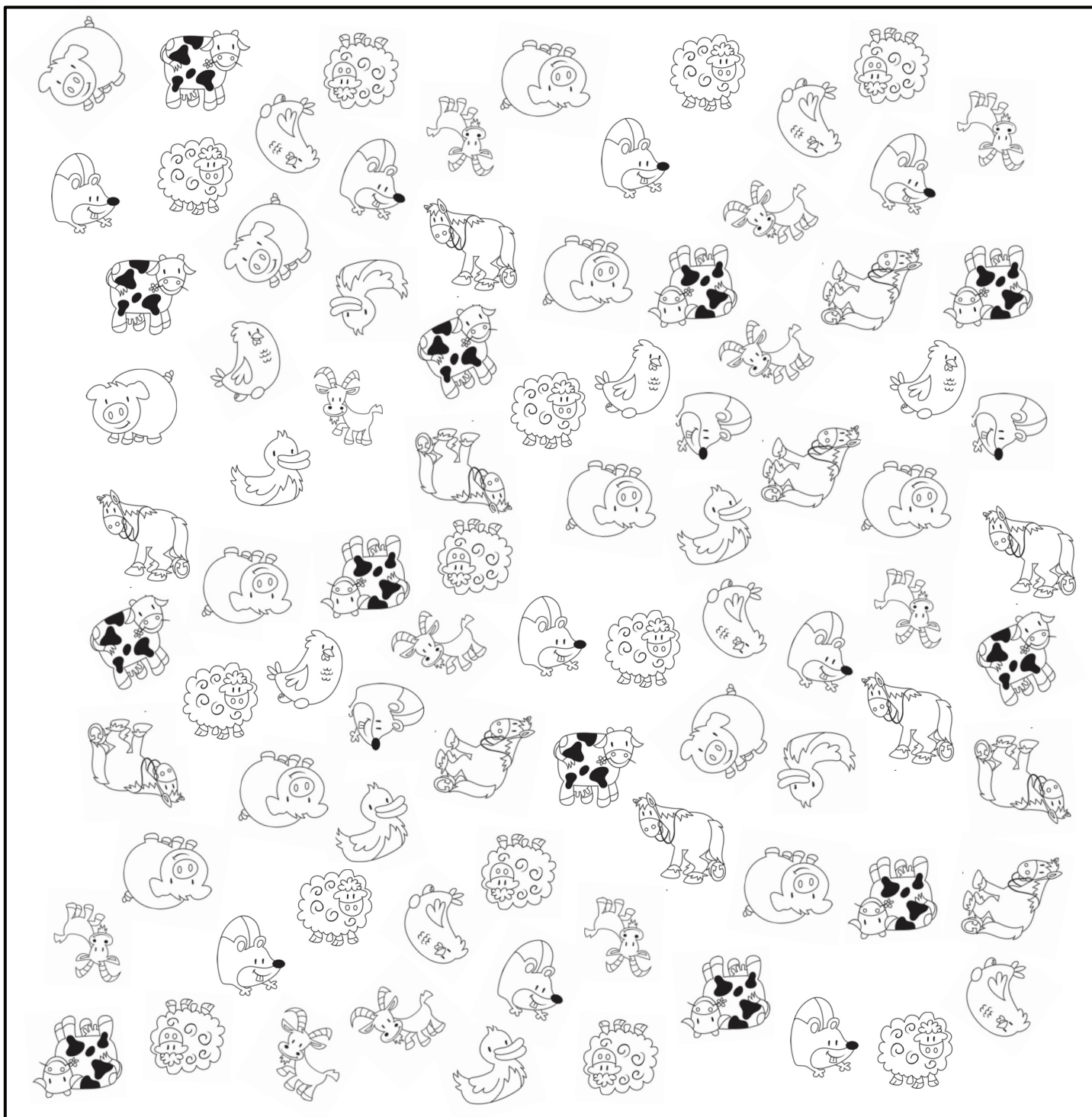
vache

CHERCHE ET TROUVE

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Objectif : S'exercer à la discrimination visuelle.

Consigne : Colorie le bon nombre d'éléments en respectant la couleur demandée. Le sens et l'orientation des animaux n'a pas d'importance.



7



6



4



9



5



8



3

MAMAN, OÙ ES-TU ?

Domaine : Explorer le monde.

Objectif : Connaître les petits des animaux de la ferme.

Consigne : Relie chaque bébé à sa maman. Nomme-les.

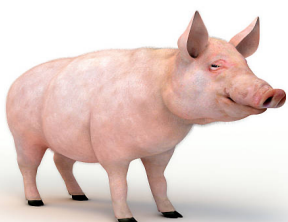











TABLEAU À DOUBLE ENTRÉE


Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques.


Objectif : Lire un tableau à double entrée.


Consigne : Pour chaque animal, indique les coordonnées de sa case (lettre ; chiffre).


Exemple :  = (C ; 3)


	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							


 = (... ; ...)

 = (... ; ...)

 = (... ; ...)

 = (... ; ...)

 = (... ; ...)

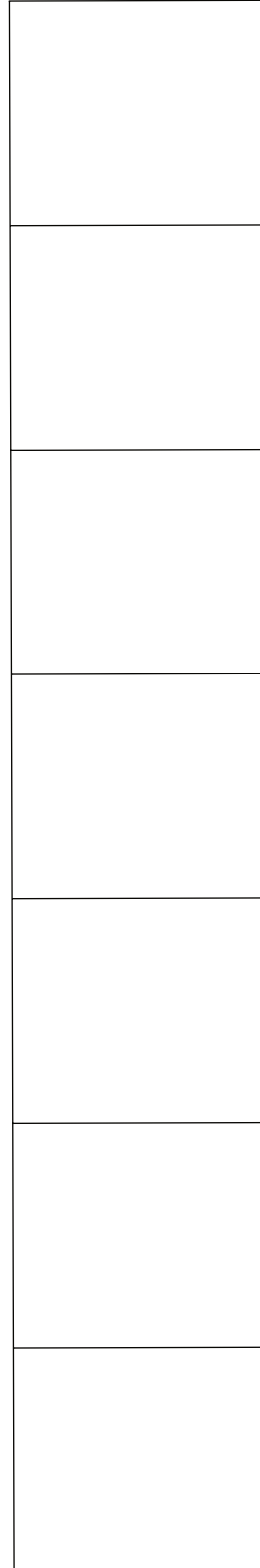
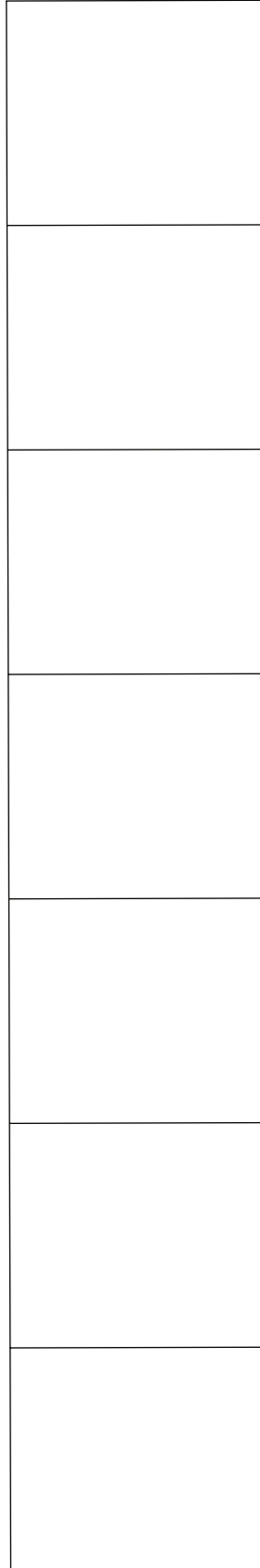
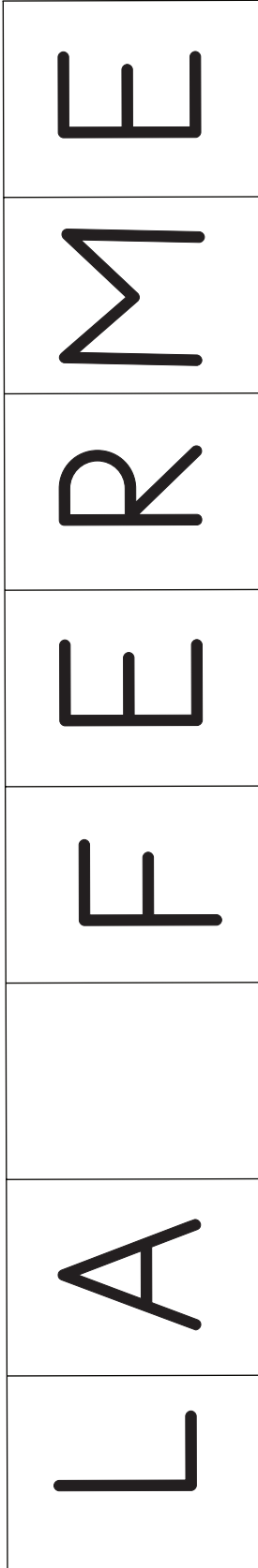
 = (... ; ...)

LE MOT « LA FERME »

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Objectif : Transcrire en script et cursive.

Consigne : Découpe les lettres et recompose le mot « la ferme » en script puis en cursive.



OÙ EST CE SON ?

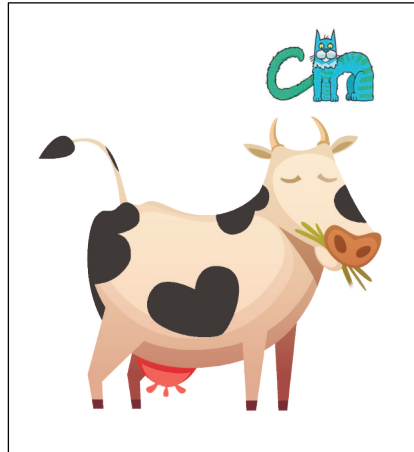
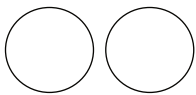
Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Objectif : Localiser un son dans un mot.

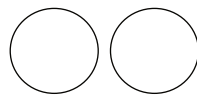
Consigne : Pour chaque mot, colorie le rond de la syllabe où tu entends l'alpha correspondant.



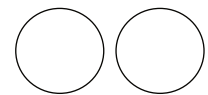
cheval



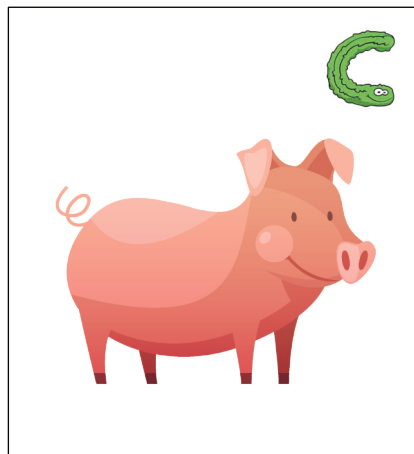
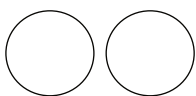
vache



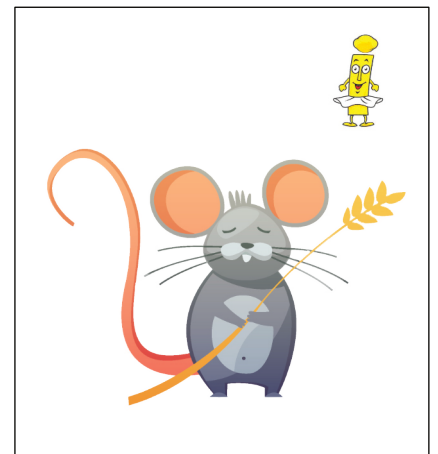
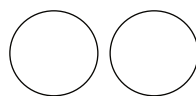
mouton



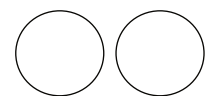
lapin



cochon



souris



MOTS-CROISÉS

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Objectif : Copier des mots en majuscule, s'orienter dans une page.

Consigne : Copier chaque mot au bon endroit dans la grille. Chaque case ne doit contenir qu'une lettre.



VACHE



CHEVAL



CHÈVRE



MOUTON



POULE



OIE

A crossword puzzle grid with the following structure and starting points:

- 1**: A vertical word starting at the top of the 3rd column.
- 2**: A vertical word starting at the top of the 5th column.
- 3**: A horizontal word starting at the 3rd row of the 4th column.
- 4**: A horizontal word starting at the 3rd row of the 7th column.
- 5**: A horizontal word starting at the 4th row of the 1st column.

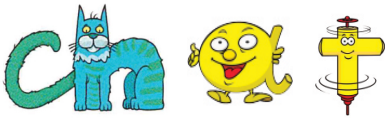
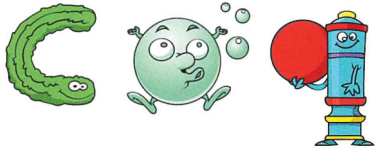
The grid consists of 6 columns and 6 rows. The starting points are marked with arrows and small animal icons: a cow for 1, a chicken for 2, a duck for 4, a horse for 5, and a goat for 5.

LES ALPHAS À LA FERME

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Objectif : Lire des mots en utilisant les Alphas.

Consigne : Relie chaque mot écrit en alphas à l'image correpondante.



CHACUN SON OMBRE

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Objectif : S'exercer à la discrimination visuelle.

Consigne : relie chaque animal à son ombre.

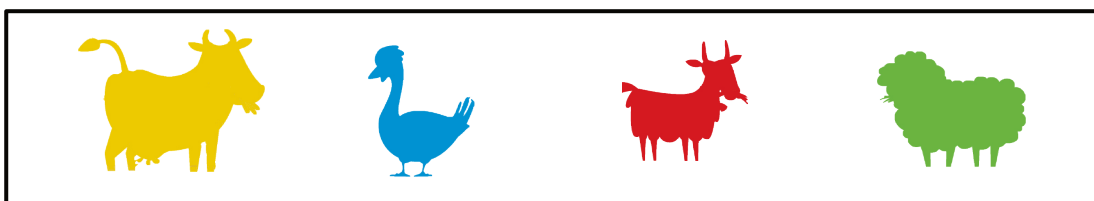
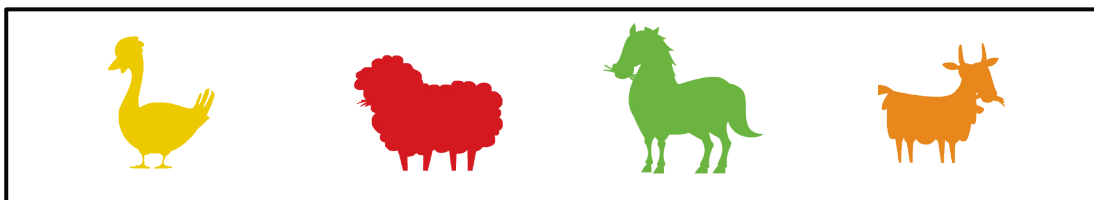
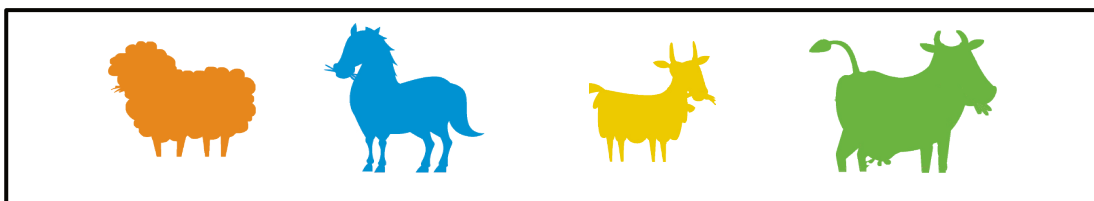
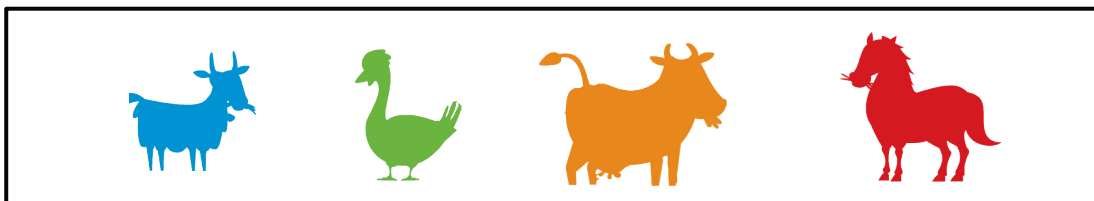
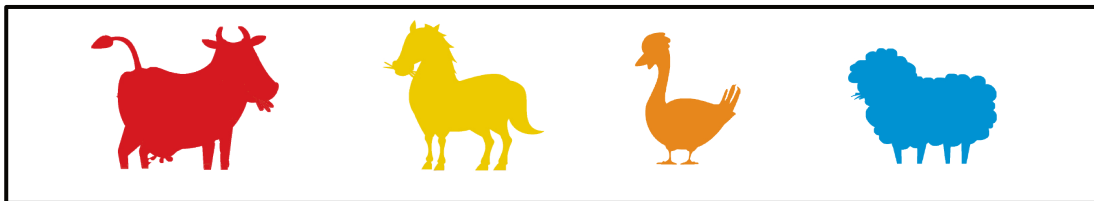


QUI MANQUE À L'APPEL ?

Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques.

Objectif : Résoudre un problème.

Consigne : Les animaux de la fermière Chloé sont tous uniques : il y a des chevaux, des chèvres, des oies, des moutons et des vaches, tous de couleurs différentes. Sur chaque ligne, trouve l'animal manquant de la bonne couleur et colle-le.





















LES CASES DES ANIMAUX

Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques.

Objectif : Se repérer dans un quadrillage.

Consigne : Découpe les étiquettes et colle-le pour reproduire le quadrillage d'à côté.

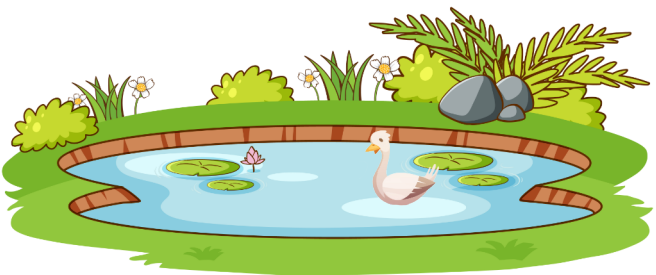
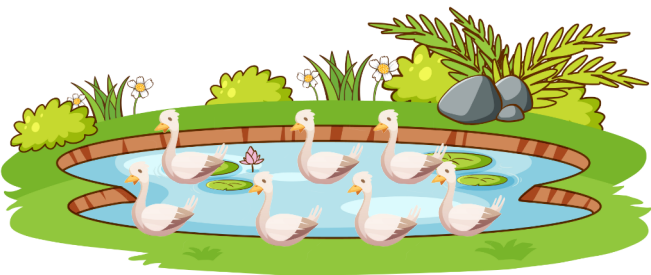
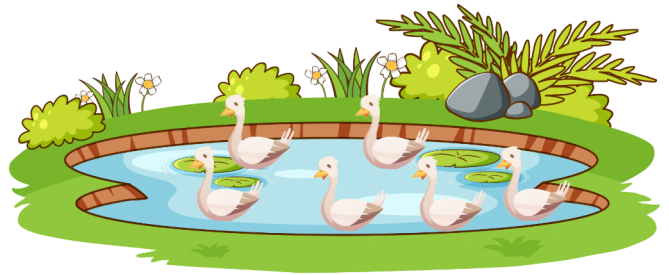
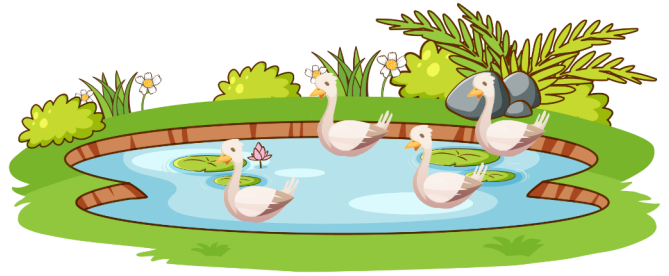
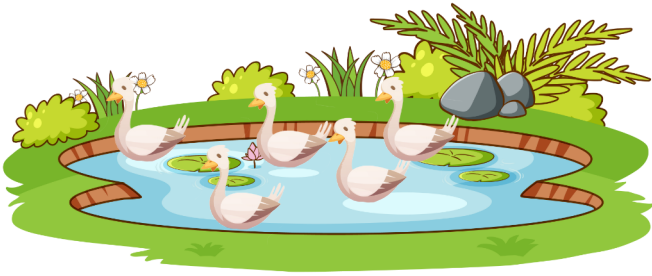
			
			
			
			

10 OIES DANS LA MARE

Domaine : Acquérir les premiers outils mathématiques.

Objectif : Connaître les différents compléments à 10.

Consigne : Il y a normalement 10 oies dans chaque mare. Trouve combien d'oies sont parties et écris le nombre dans la case. Tu peux t'aider d'une ardoise pour schématiser.



COMBIEN DE CHEVAUX ?

Domaine : acquérir les premiers outils mathématiques.

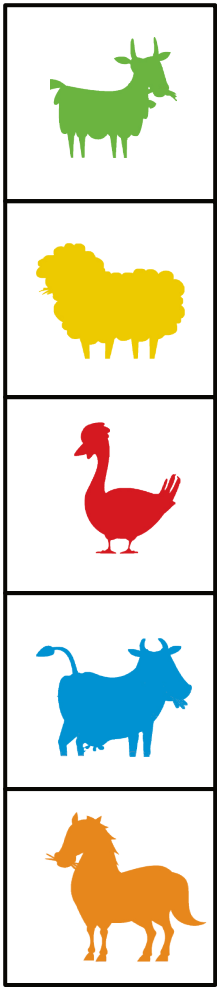
Objectif : résoudre un problème de quantités.

Consigne : Les chevaux sont rentrés dans l'étable. En observant le nombre de pattes, trouve combien de chevaux sont à l'intérieur.



Combien vois-tu
de pattes en tout ?

Combien de chevaux
sont rentrés ?



l	a	f	e	r	m	e
l	a	f	e	r	m	e

