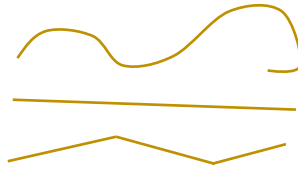




## 1a- Droit / courbe / brisé



Une ligne qui **tourne** est **courbe**.

Une ligne qui va tout droit est **droite**.

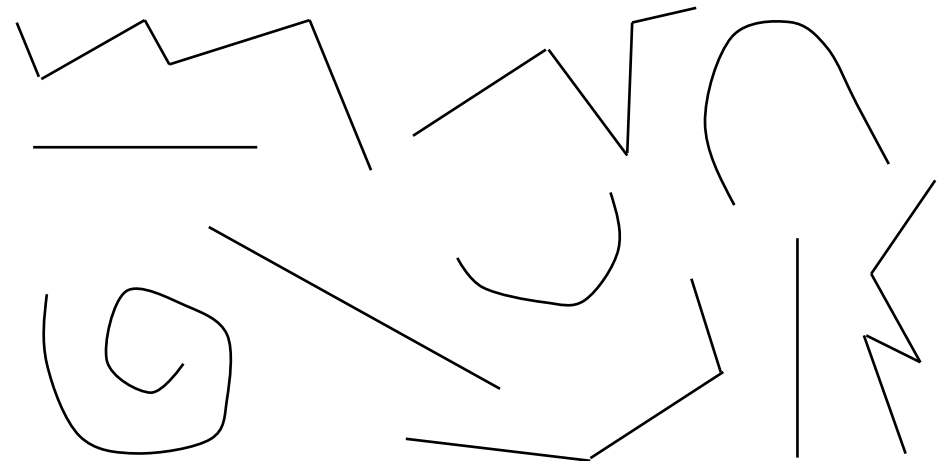
Une ligne droite qui change de direction est **brisée**.

1. Marche sur la « **poutre** » (fiche **J1**) et dis : « Je suis une ligne droite » ; marche sur un grand **lacet** au tracé courbé et dis : « Je suis une ligne courbe » ; marche d'un **plot** à l'autre (placés de manière aléatoire) et dis « Je suis une ligne brisée ».

2. Fiches **G1**, **G2**, **G3** et **G5** : suis avec ton doigt les tracés des lignes droites et dis : « une ligne droite » ; idem pour les **lignes courbes** et les **lignes brisées**.

3. Pose des **kaplas** les uns au bout des autres de sorte à former une ligne droite. Fais de même de sorte à former une ligne brisée.

4. Repasse avec un crayon de couleur sur les lignes droites, et entoure d'une autre couleur les lignes courbes. Hachure les lignes brisées (montrer l'exemple).



# Révisions



## Rien / quelque chose

1. *Cahier Papillon 1 p 10* : vide / plein (facultatif, comme tout ce qui sera à faire dans les cahiers Papillon)



L'assiette est vide : il n'y a **rien** dedans.

Le bol est plein : il y a **quelque chose** dedans

(dis ce que tu y vois).

1. Prends 2 boîtes vides ; dans l'une, mets quelque chose. Dans l'autre, rien. Montre la boîte où il n'y a rien. Montre la boîte où il y a quelque chose.

2. Parmi les enfants ci-dessous, entoure ceux qui ne tiennent rien dans leurs mains (toujours faire entourer par la gauche : si nécessaire, montrer l'exemple).



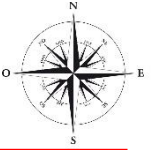
4. Dans cette liste de chiffres, entoure le chiffre « 0 » et dis « zéro ».

0



1 9 0 8 0 6 0

## 1b- A gauche / à droite / en face



Par rapport à toi, le chat se dirige vers la **gauche**.

Le chien est tourné vers la **droite**.

Le crapaud, lui, va **en face**.

1. Montre-moi la main avec laquelle tu **écis** : c'est ta main... ? Tu es... Lève le **bras droit** ; lève le **bras gauche**. Lève la **jambe droite** ; lève la **jambe gauche**
2. Prends un **personnage**, dirige-le où tu veux en disant où il va (à gauche, en face,...)
3. Placer les **plots** en cercle ; demander à l'enfant de se diriger vers le plot qui est à sa **gauche**, puis celui situé tout droit en face de lui, puis celui qui est à sa **droite**, etc.
4. Dans **Ne mange pas la consigne**, jouer une partie de Photos de famille (1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> consigne de chaque carte ; on peut remplacer les personnages par ceux d'un jeu de 7 familles classiques, moins monstrueux et plus aisément reconnaissables).

5. Entoure les animaux qui sont tournés vers la **droite**. Fais un **trait droit** sous ceux qui sont tournés vers la **gauche**. Un seul va **en face** : **barre-le**.

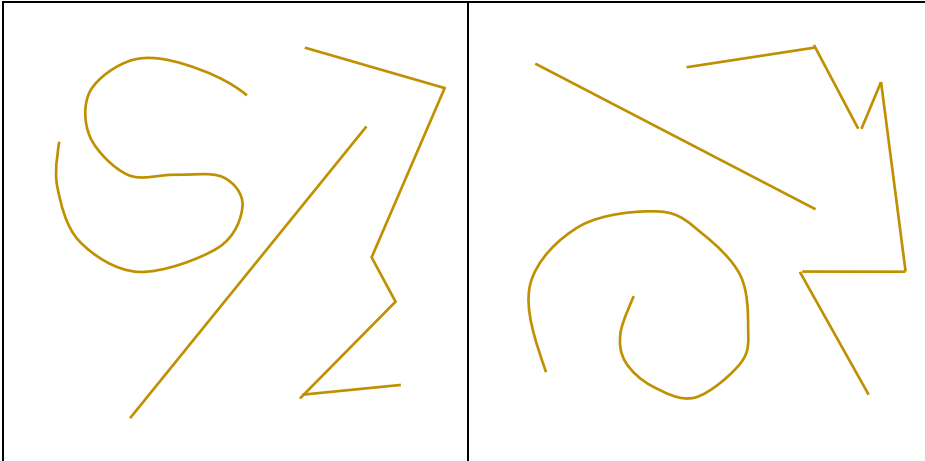


# Révisions



## Le nombre 0 (zéro)

1. Repasse sur la ligne courbe dans le cadre de gauche, et sur la ligne droite dans le cadre de droite. Comment se nomme la ligne qui n'est ni droite ni courbe ?



2. *Cahier Papillon 1 p 3* : trier des cartables et des livres

0



Pour dire qu'il n'y a rien, on utilise un signe : le 0

Il n'y a pas de fleur sur la tige : il y en a 0

Il n'y a aucun doigt levé sur le poing : il y en a 0

1. Fiche **G20** : Suis plusieurs fois le tracé du 0 et dis à chaque fois « zéro ».

2. Fiche **F1** : Trouve le champignon du « 0 », et donne-lui son chapeau.

3. Tic et Tac sont des tamias très polissons. Entoure-les quand ils tiennent 0 gland ou cacahuète dans leurs mains (attention, il y a des petits pièges !)



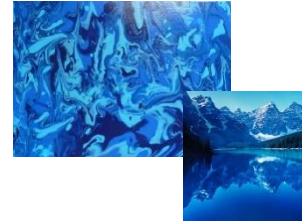
4. Dans cette liste de chiffres, entoure le chiffre « 0 » et dis « zéro ».



0 5 7 0 2 0 3



## 1c- La couleur bleue



Cette couleur s'appelle le **bleu**. Répète : *bleu !*

Il existe de très nombreuses nuances de bleu.

Le bleu est une couleur **froide** : c'est la couleur de l'eau, de la glace, du ciel où il fait froid,...

1. Lire le début (arc en ciel) de **Balthazar et les couleurs de la vie** + page sur le bleu + retrouver le bleu dans les deux dernières pages.
2. Nomme des choses où l'on voit du bleu.
3. Fiche **C3** : remplis la 1<sup>ère</sup> ligne avec les cartons représentant des objets bleus.

4. Observe bien ces images, et entoure uniquement celles où tu vois du bleu.

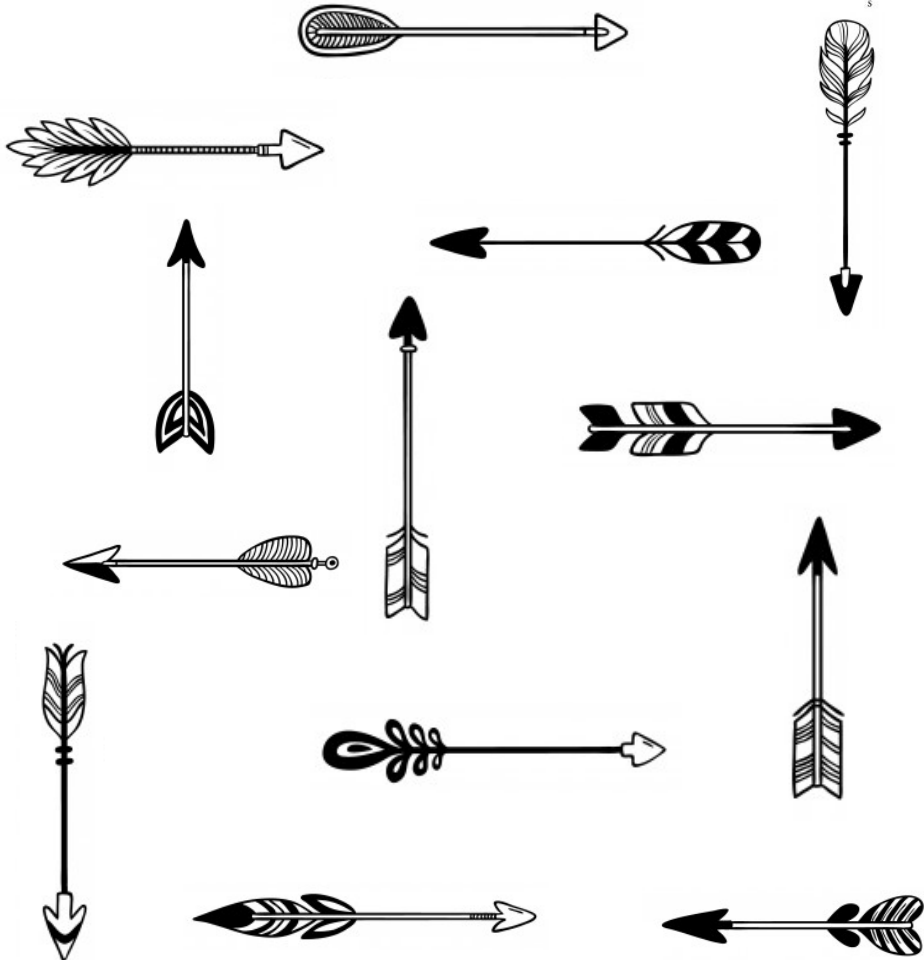
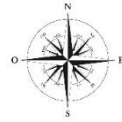


# Révisions



## Le nombre 0 (zéro)

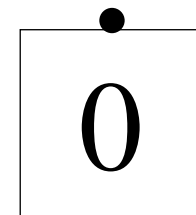
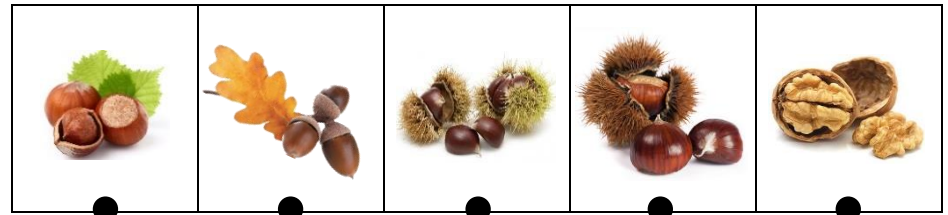
1. Repasse en bleu sur les flèches qui vont à droite, et entoure celles qui vont en face de toi.



2. *Cahier Papillon 1* p 34 : ordonné / désordonné

1. Fiche **G20** : Suis plusieurs fois le tracé du 0 et dis à chaque fois « zéro ».
2. Fiche **F2** : Assemble le puzzle du 0.

3. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et relie au 0 celles où il y a zéro châtaigne (attention au piège !). (dis : « là, il y a zéro châtaigne »).



# 0



Le « 0 » du cahier s'écrit exactement comme le « 0 » du livre : c'est un simple ovale.

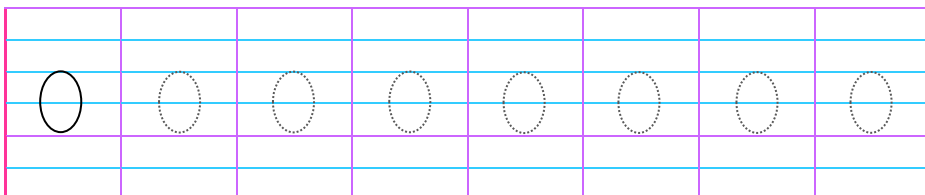
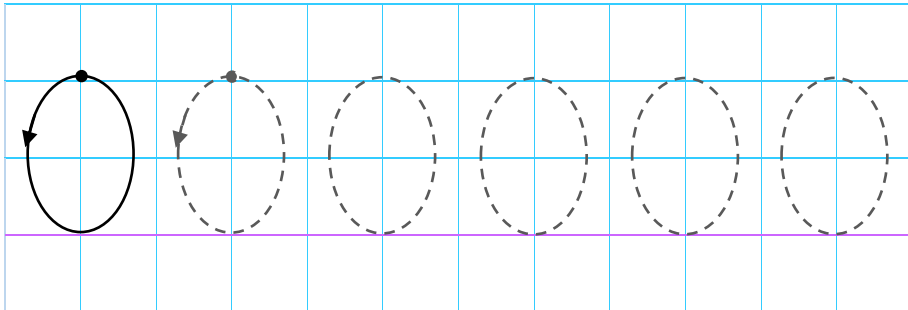
Pour écrire un « 0 » :

. Je pars du 2<sup>ème</sup> étage (par rapport à la ligne qui n'est pas bleue), je **descends en arrondi par la gauche** jusqu'à la **ligne de terre** (la ligne qui n'est pas bleue), et je remonte en arrondi jusqu'à mon point de départ.

3. Fiche **G20** : faire suivre du doigt plusieurs fois le tracé du « 0 », en verbalisant les étapes autant de fois que nécessaire.

4. Ardoise **A2** : préparer 2 ou 3 « 0 » en pointillés, sur lesquels l'enfant repassera, puis lui faire écrire lui-même les derniers.

5. Dans les quadrillages ci-dessous, écris des lignes de « 0 ».



## 1d- Chaud / brûlant / tiède, froid / glacial / frais



Le **thermomètre** est un outil qui mesure la température :

- . plus il fait **froid**, plus le liquide coloré **est en bas**.
- . plus il fait **chaud**, plus ce liquide **est en haut**.

Une température très froide est **glaciale**. Ce qui n'est pas trop froid est **frais**.

Ce qui n'est qu'un peu chaud est **tiède**. Ce qui est très chaud est **brûlant**.

1. Montre ci-dessus le thermomètre qui indique une température fraîche ou tiède. Montre celui qui indique une température brûlante. Montre celui qui indique une température glaciale : de quelle couleur est-il ?

2. Remplis une **bouteille** et une **casserole** avec de l'eau à température ambiante. Cette eau est ... ? Place la bouteille au congélateur, puis fais bouillir l'eau dans la casserole. Sans la toucher, passe ta main au dessus, pour sentir la température : cette eau est devenue ... ? Sors la bouteille du congélateur : cette eau est devenue... ? Si on laisse ces deux récipients à température ambiante, l'eau chaude va devenir... ? et l'eau froide va devenir ... ?

3. Dans l'eau très chaude, verser si possible un **colorant alimentaire rouge** ; dans l'eau froide, ajouter des glaçons (ou prendre une bouteille restée plus longtemps au congélateur) et verser un peu de **colorant alimentaire bleu**. Dans un **grand saladier transparent** verser l'eau chaude, puis demander à l'enfant de verser l'eau froide sur le bord, sans éclabousser. Observer : normalement, l'eau chaude et l'eau froide ne se mélangent pas. Si l'eau chaude n'est pas trop bouillante, on peut lui proposer de mettre sa main dedans : on sent encore le chaud et le froid. Lui demander de mélanger cette eau : elle devient tiède.



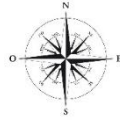
=> L'eau chaude et l'eau froide ne se mélangent pas naturellement. Pour obtenir de l'eau tiède, il faut donc les mélanger.

## Révisions



Ecrire le chiffre 0 (zéro)

1. Prends un **personnage** : tourne-le dans la même direction que toi, et montre-moi sa main droite, puis sa jambe gauche.



2. Avec un boudin de **pâte**, forme une ligne courbe, puis une ligne droite.

3. **Cahier Papillon 1** p 38 : sale / propre

4. Colorie en bleu ce qui peut contenir de l'eau. Veille à ne pas dépasser.



1. Sur les **dés** à points et à chiffres, retrouve les faces du 0.

2. Entoure uniquement les corbeilles de fruits où tu vois 0 ananas (attention au piège !).





5. Fiche **G21** : Avec ton doigt, suis le tracé du « 1 », en disant « 1 » !

6. Dans cette liste de chiffres, entoure le chiffre « 1 » et dis « un ».

1



4 1 7 1 1 5 6

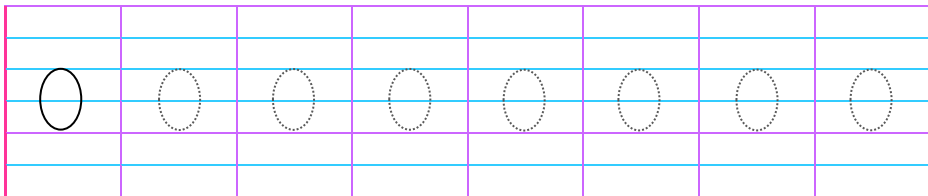
7. De la gauche vers la droite, lis « 0 » quand tu vois « 0 », et dis « non » quand ce n'est pas « 0 ».



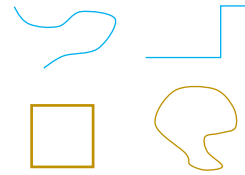
8 0 1 0 0 6

8. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G20** et **A1**.

9. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 0 ».



## 2a- Ouvert / fermé



Les lignes bleues sont **ouvertes** :  
leurs extrémités sont séparées.

Les autres lignes sont **fermées**.

1. En utilisant le vocabulaire déjà appris (à gauche, à droite, bleu), dis, parmi les lignes ci-dessus, quelles sont les lignes courbes, et quelles sont les lignes droites.

2. Fiches **G1** à **G9** : touche ces lignes : ont-elles des extrémités séparées ? Sont-elles ouvertes ou fermées ?

3. Colorie en bleu à l'intérieur des lignes fermées (dis : « c'est fermé »).

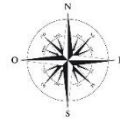


## Révisions

1. Fiche **C2** : dans chaque paquet, faire trouver les carrés bleus ; si l'enfant a du mal, ne présenter que les 2 nuances intermédiaires : ni trop claires ni trop foncées.



2. Avec un boudin de pâte, forme une ligne courbe que tu poseras à ta droite, puis, avec un autre, une ligne droite que tu poseras à ta gauche.



3. **Cahier Papillon 2 p 46** : lent / rapide



4. Entoure en bleu ce qui est glacial. Souligne d'une autre couleur ce qui est tiède ou frais. Barre ce qui est brûlant.



## Le nombre 1 (un)

1



Pour écrire qu'il y a une seule chose, on utilise le chiffre 1 (un)

Il y a un seul doigt levé, 1 seule fleur sur la tige, 1 seul point sur la face du dé, 1 seule banane.

1. Prends 1 crayon, 0 paire de ciseaux, 1 allumette, 1 smarties, 0 gomme
2. Faire trouver la face du dé (à points) où il y a 1 point.
3. Fiche **F1** : Trouve les champignons « 1 » et « 0 », et donne-leur leurs chapeaux.

4. Entoure lorsque tu ne vois qu'un gland.



5. Fiche **G21** : Avec ton doigt, suis le tracé du « 1 », en disant « 1 » !

6. Dans cette liste de chiffres, entoure le chiffre « 1 » et dis « un ».



1 7 4 1 6 1 1

7. De la gauche vers la droite, lis « 0 » quand tu vois « 0 », et dis « non » quand ce n'est pas « 0 ».



0 0 8 6 0 9

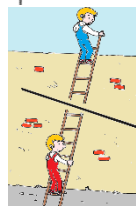
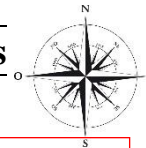
8. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G20** et **A1**.



9. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 0 ».



## 2b- En haut / en bas, **au-dessus** / **en dessous**



Le garçon à la salopette bleue est situé en **haut** de l'échelle.

L'autre garçon est situé en **bas**.

Le garçon à la salopette bleue est **au-dessus** de son camarade.

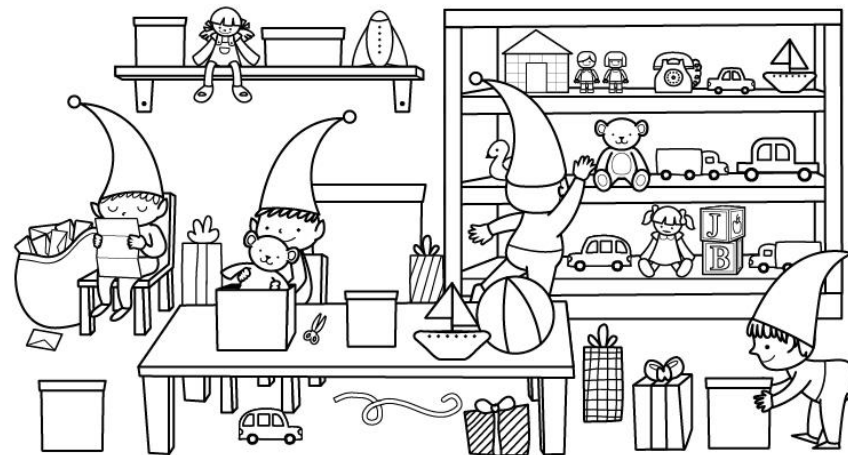
L'autre est **au-dessous** de lui.

1. **Jouer à « Jacques a dit »** : montre-moi le **haut** de ton corps ; montre-moi le **bas** de ton corps ; mets ta **main droite** en **haut** ; mets ta **main gauche** en **bas** etc...

2. Prends un **livre**, un **classeur** et une **feuille**. Pose le **livre au-dessus du classeur**, puis pose la **feuille au-dessous du livre**.

3. Dans **Ne mange pas la consigne – Circus**, jouer une partie de **Acrobaties en famille** (niveau 1 : consigne du haut de chaque carte).

4. **Colorie** le jouet qui est **tout en haut à droite** de l'étagère, celui qui est **en-dessous du bateau**, celui qui est **tout en bas à gauche des cubes**, et celui que l'on voit **au-dessus du camion** qui est **à droite du nounours**.



# Révisions



## Le nombre 1 (un)

1. Fiche **C4** jusqu'à la ligne  : Montre tous les drapeaux où tu vois du bleu, en disant « bleu ».



2. Une chose qui est très chaude est une chose... ? (donne-moi un exemple) ; une chose qui est très froide est une chose ... ? (propose un exemple) ; ce qui n'est pas trop chaud est ... ? ; ce qui n'est pas trop froid est ... ?



2. **Cahier Papillon 1** p 32 : rayures

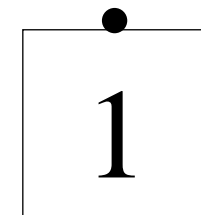
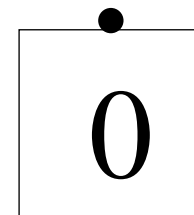
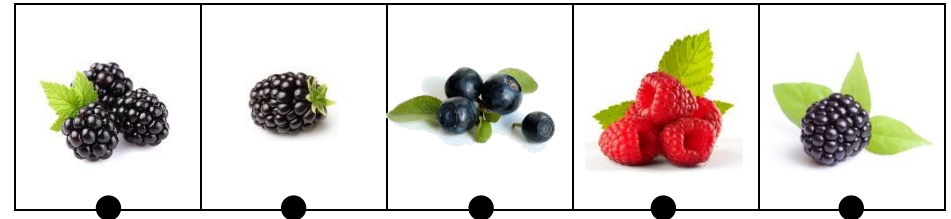
4. Dessine en haut à gauche une ligne droite ouverte. En haut à droite une ligne courbe ouverte. En bas à gauche une ligne courbe fermée. En bas à droite une ligne fermée faite avec des parties droites.




1. Fiche **G21** : Suis plusieurs fois le tracé du 1 et dis à chaque fois « un ».

2. Fiche **F2** : Assemble le puzzle du 0 et celui du 1.

3. De la gauche vers la droite, regarde chaque case : relie au 0 celles où il y a zéro mûre et au 1 celles où il y a 1 mûre (attention aux pièges).



4. Fiche **G21** : Avec ton doigt, suis le tracé du « 1 », en disant « 1 » !

5. Un nombre est fait de plusieurs chiffres que l'on nomme les uns après les autres. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 1 ».



3 7 1 5 2 1 0 1 4 6

6. De la gauche vers la droite, lis à voix haute ces chiffres que tu connais.



0 1 1 0 1 0

7. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G20** et **A1**.

8. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 0 ».



0	0	0	0	0	0	.	.
---	---	---	---	---	---	---	---



## 2c- La couleur **jaune**



Cette couleur s'appelle le **jaune**. Répète : *jaune* !

Il existe assez peu de nuances de jaune.

C'est une couleur chaude : c'est la couleur du soleil, du feu,...

1. Lire **Balthazar...** (page sur le jaune + bleu et rouge + fin)

2. Nomme des choses qui sont généralement jaunes.

3. Fiche **C3** : remplis la 1<sup>ère</sup> ligne avec les cartons représentant des objets jaunes.

4. Observe bien ces images, et entoure uniquement celles où tu vois du jaune.



# Révisions

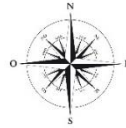


## Le nombre 1 (un)

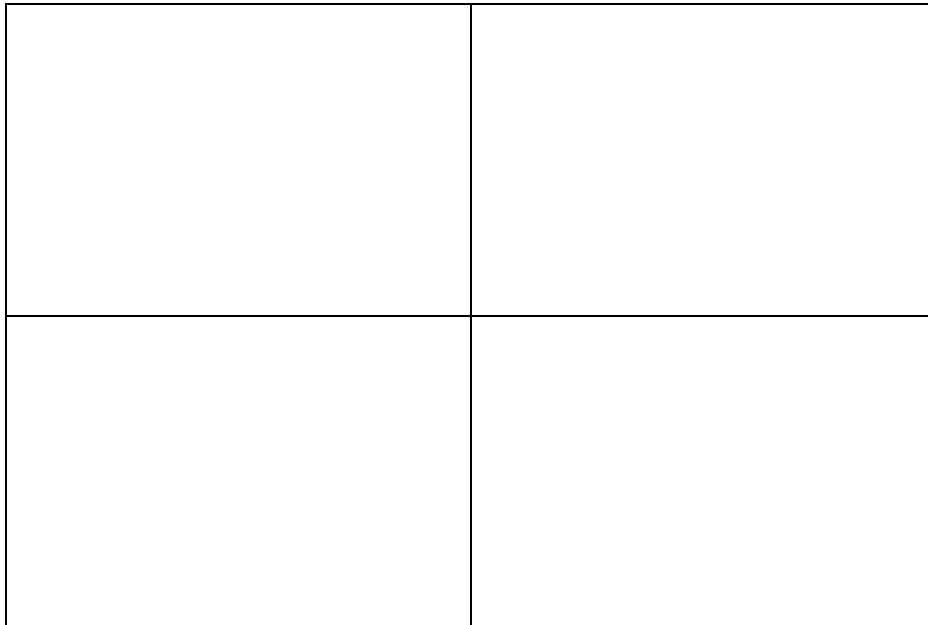
1. Fiche **C4** de la ligne → à la fin : Montre tous les drapeaux où tu vois du bleu, en disant « bleu ».



2. **Cahier Papillon 2 p 20** : pois



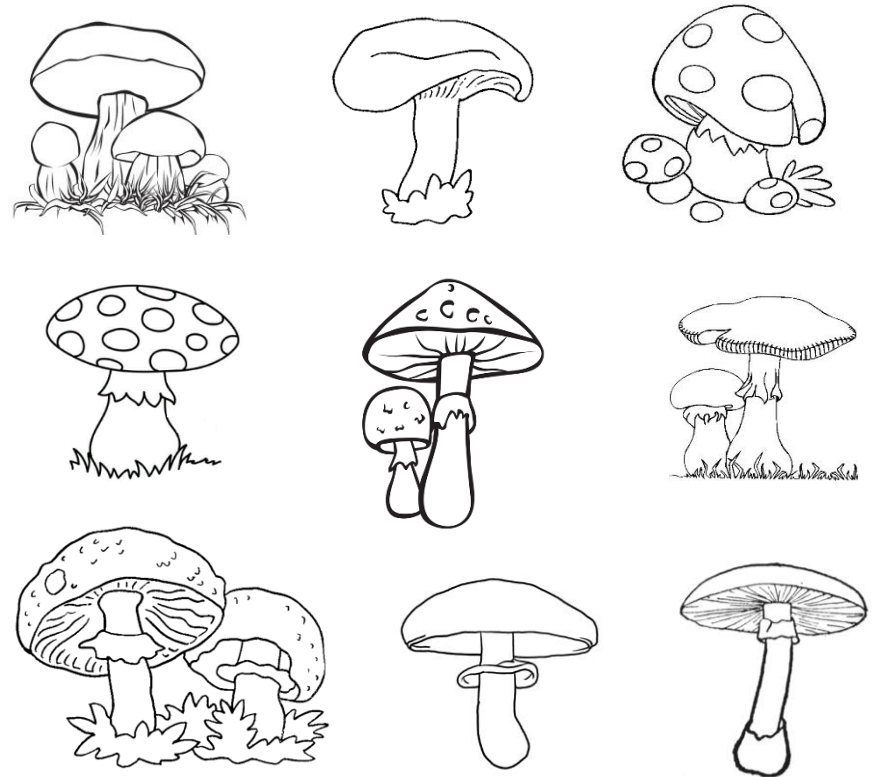
3. Dessine tout en bas à droite une ligne courbe fermée. Au-dessus d'elle, dessine une ligne courbe ouverte. Tout en haut à gauche, dessine une ligne droite ouverte. En dessous d'elle, dessine une ligne fermée faite de lignes droites.



1. Incline ton **boulier** vers la droite, de sorte à rassembler toutes les boules ; pose-le, puis fais glisser 1 boule vers la gauche.

2. Fiche **F3** : parmi les barres numériques, retrouve et place en haut les chiffres du 0 et du 1, ainsi que la barre du 1.

3. Colorie uniquement les dessins où tu ne vois qu'un champignon.



# 1

Le « 1 » du cahier a un « bec » nettement plus long que le « 1 » du livre, pour qu'on le reconnaisse bien.



Pour écrire un « 1 » :

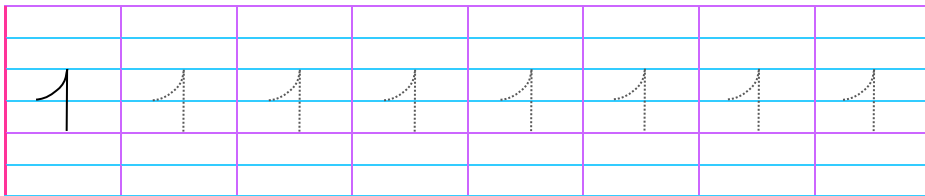
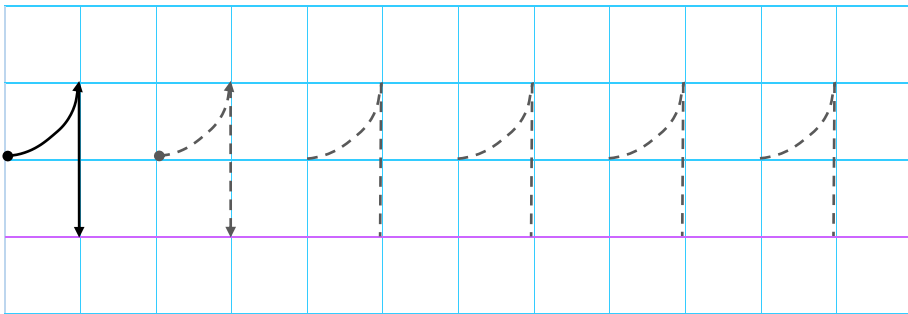
Je pars du 1<sup>er</sup> étage, je **monte penché vers la droite** jusqu'au 2<sup>ème</sup> étage, et je redescends bien droit jusqu'à la ligne de terre.

3. Fiche **G21** : faire suivre du doigt plusieurs fois le tracé du « 1 », en verbalisant les étapes autant de fois que nécessaire. Rappeler que la ligne de terre est une « barrière ».

4. Ardoise **A2** : préparer 2 ou 3 « 1 » en pointillés, sur lesquels l'enfant repassera, puis lui faire écrire lui-même les derniers.



5. Dans les quadrillages ci-dessous, écris des lignes de « 1 ».



## 2d- Sec / humide / mouillé



Ce qui est imbibé ou recouvert d'eau est **mouillé**.

Ce qui contient une faible quantité d'eau est **humide**.

Ce qui est exposé à la **chaleur** ou à l'abri de l'eau est **sec**.

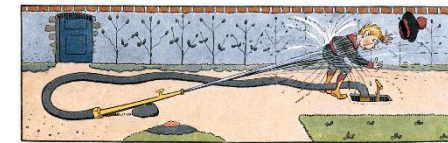
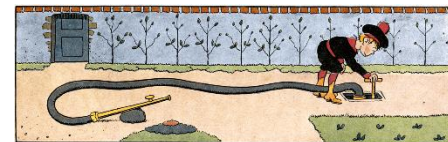


La **mousse**, les **champignons** et les **moisissures** sont des signes d'humidité.

1. Prends une **éponge** neuve ou qui n'a pas servi depuis longtemps : elle est ... ? Fais couler de l'eau dessus : maintenant elle est... ? Essore-la (tords la très fort dans tes mains). Maintenant elle est ... ? Pose-la sur une **feuille** : que se passe-t-il ? Dans quelques heures l'éponge et la feuille seront ... ?



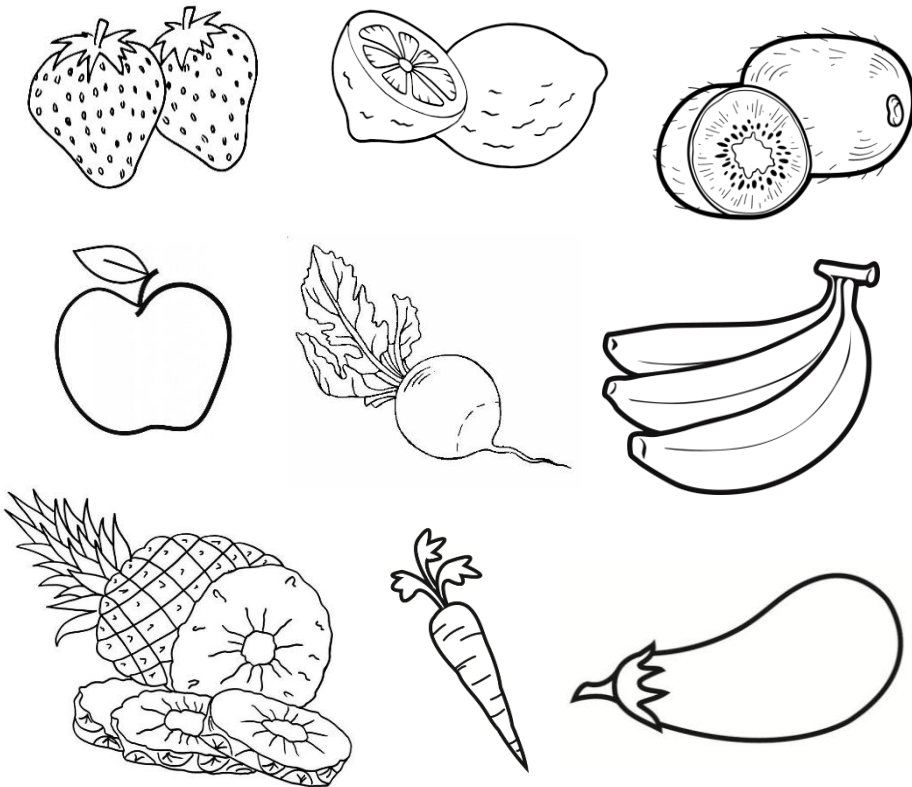
2. Raconte ce qui se passe dans chacune de ces séries d'images, puis entoure en **jaune** les personnages **secs** et en **bleu** ceux qui sont **mouillés**.



## Révisions

1. Dans **Ne mange pas la consigne**, jouer une partie de Photos de famille (1<sup>ère</sup> et / ou 2<sup>ème</sup> consigne de chaque carte ; on peut remplacer les personnages par ceux d'un jeu de 7 familles classiques).
2. **Cahier Papillon 1 p 1** : orientation
3. **Cahier Papillon 3 p 8** : quadrillage

4. Colorie en jaune ce qui est jaune d'habitude (ou qui peut être jaune).



## Ecrire le chiffre 1 (un)

1. Prends 1 **allumette** et 1 **smarties**,
2. Dans chaque paquet de la **boîte de maths**, retrouve les cartons du 0 et du 1

3. N'entoure que les figures où tu ne vois qu'une feuille.





4. Dans ton **jeu de cartes**, retrouve toutes les cartes du « 1 » : on les appelle les « as ».  
Même si elles comptent le moins de choses, ce sont les plus fortes.

5. Dans ces nombres, entoure en bleu le chiffre « 0 » et en jaune le chiffre « 1 ».

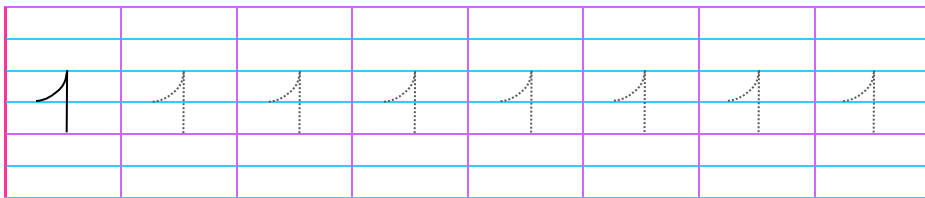
1 2 7 0 9      9 1 0 8 1

6. De la gauche vers la droite, **lis** à voix haute ces chiffres que tu connais.

1 0 0 1 0 1

7. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G21** et **A1**.

8. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 1 ».



### 3a- Horizontal / vertical / oblique



Les lignes **horizontales** relient la **gauche** et la **droite** : elles vont dans le sens de l'horizon.

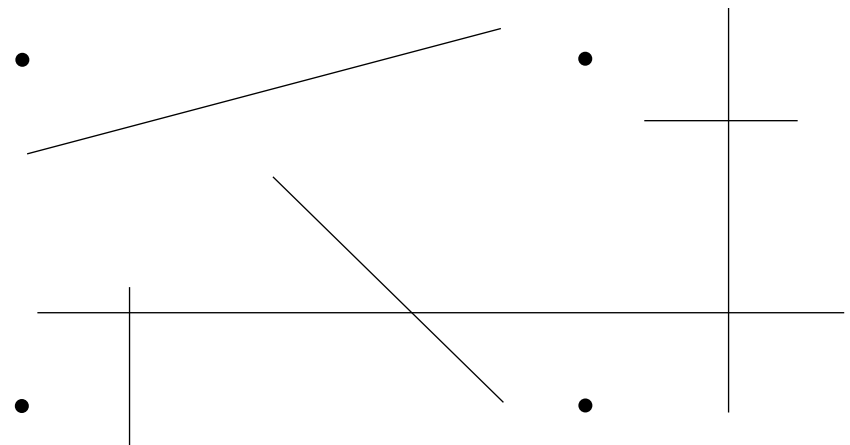


Les lignes **verticales** relient le **haut** et le **bas**.

Les lignes **obliques** (penchées) relient à la fois la **gauche** et la **droite**, et le **haut** et le **bas**.

1. Fiche **G1** : suis chaque tracé en disant s'il est horizontal, vertical ou oblique.
2. Demander à l'enfant de ramper, de sauter d'un tabouret, puis de dire s'il a suivi une trajectoire horizontale ou verticale. Idem avec des mouvements de bras.
3. Prends un **kapla** et couche-le : il forme une ligne ... ? Mets-le debout. Maintenant, il est ... ? Appuie-le contre ta trousse : il forme une ligne ... ?

4. Repasse en **bleu** sur les lignes horizontales, en **jaune** sur les lignes verticales, et d'une autre couleur sur les lignes obliques. Ensuite, relie les points de ton choix de manière à former au moins une ligne de chaque sorte, en respectant le code couleur.

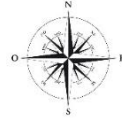


# Révisions

1. Fiche **C2** : dans chaque paquet, faire trouver les carrés jaunes ; si l'enfant a du mal, ne présenter que les 2 nuances intermédiaires : ni trop claires ni trop foncées.



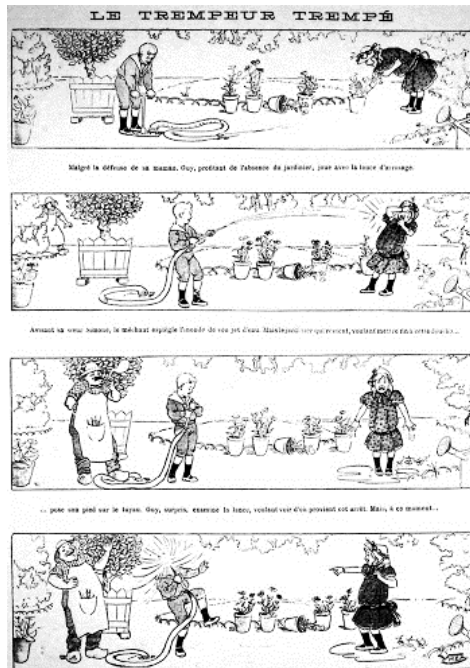
2. Dans **Ne mange pas la consigne – Circus**, jouer une partie de Acrobaties en famille (niveau 1 : consigne du haut de chaque carte).



3. **Cahier Papillon 2 p 15** : chaud

4. **Cahier Papillon 1 p 28** : puzzle 4 pièces

3. Regarde bien ces deux histoires, raconte chacune, puis entoure en jaune les personnages secs, et en bleu ceux qui sont mouillés.



# Peu / beaucoup



Dans la grappe de gauche, il y a **peu** de grains de raisin : on pourrait les compter

Dans celle de droite, il y en a **beaucoup** : il serait long et difficile de les compter.

1. Dans ta trousse, y a-t-il peu, ou beaucoup de crayons ?

2. Dans ton classeur, y a-t-il peu ou beaucoup de feuilles ?

3. Dans chaque case du tableau, entoure le groupe qui comprend peu d'unités.


4. Dans ces nombres, entoure en bleu le chiffre « 0 » et en jaune le chiffre « 1 ».

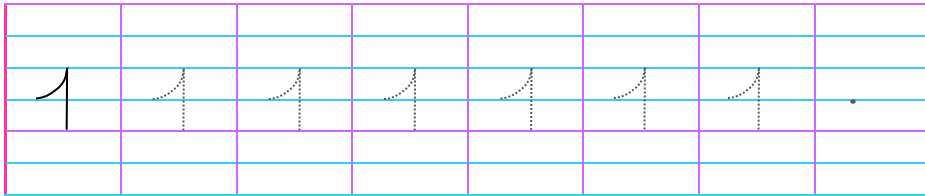
3 0 4 1 1 1 7 6 0 0

5. De la gauche vers la droite, lis à voix haute ces chiffres que tu connais.

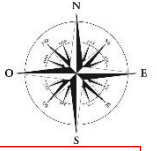
0 1 1 0 0 1 0 1

6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G21 et A1.

7. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 1 ».



### 3b- Dedans / dehors, intérieur / extérieur



La princesse est dans le château : elle est **dedans**, à l'**intérieur**.

Le prince n'est pas dans le château : il est **dehors**, à l'**extérieur**.

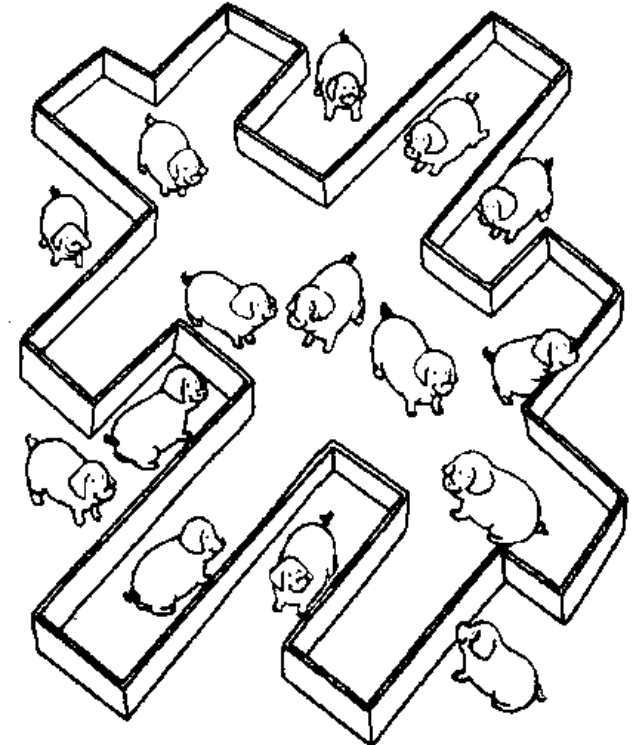
1. Prends un crayon dans ta trousse. Où est-il maintenant par rapport à ta trousse ?

Remets-le : où est-il maintenant ? Idem avec 1 gomme et 1 boîte

2. Avec le lacet, forme au sol une ligne fermée. Où es-tu par rapport au lacet ?

Maintenant, entre (ou sors) : où es-tu par rapport à lui ?

3. Colorie en jaune les cochons qui sont à l'intérieur de l'enclos, et d'une autre couleur ceux qui sont à l'extérieur.



# Révisions

1. Fiche **C4** jusqu'à la ligne  : Montre tous les drapeaux où tu vois du jaune, en disant « jaune ».



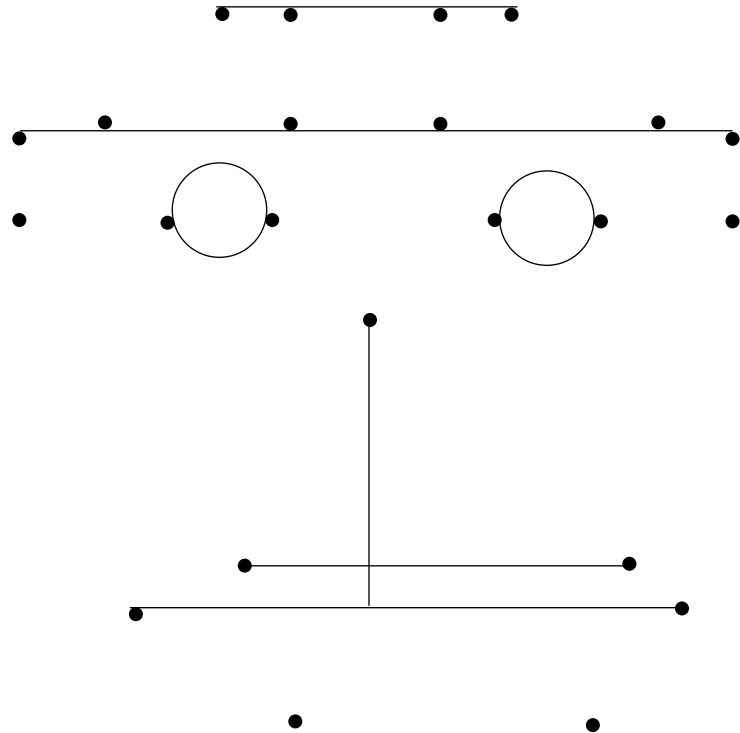
2. Ce qui n'est pas sec mais pas complètement mouillé est ... ? Te souviens-tu quels sont les signes d'humidité ?



3. **Cahier Papillon 2** p 27 : froid



4. Repasse sur les traits et relie les points de manière à former une voiture puis un bateau : trace les traits horizontaux en bleu, les traits verticaux en jaune, et les traits obliques d'une autre couleur.



## Peu / beaucoup

1. Fiches **G20, G21** : Suis le tracé du 0 puis du 1 et dis « 0 » puis « 1 ».

2. Montre-moi 0 allumette. Montre-moi 1 allumette Montre-moi peu d'allumettes. Montre-moi beaucoup d'allumettes.

3. Dans le cadre en bas à gauche, trace 1 trait horizontal. Dans le cadre en haut à droite, trace beaucoup de traits verticaux. Dans le cadre en haut à gauche, trace 0 trait horizontal. Dans le cadre en bas à droite, trace peu de traits obliques.


3. Dans ces nombres, entoure en bleu le chiffre « 0 » et en jaune le chiffre « 1 ».



3 0 4 1 1 1 7 6 0 0

4. De la gauche vers la droite, lis à voix haute ces chiffres que tu connais.

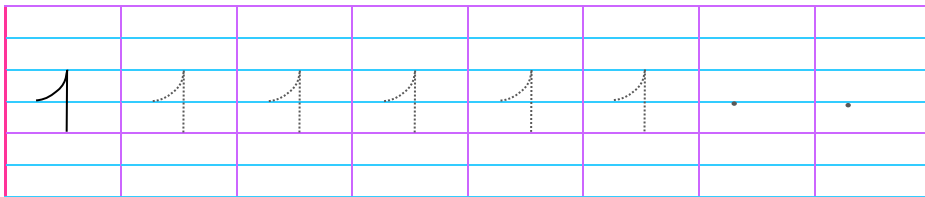


0 1 1 0 0 1 0 1

5. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G21 et A1.



6. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 1 ».



### 3c- La couleur rouge



Cette couleur s'appelle le **rouge**. Répète : *rouge !*

Il existe assez peu de nuances de rouge.

C'est une couleur chaude : c'est la couleur des braises, de la lave.

1. Raconter **Balthazar...** (page sur le rouge + fin)

2. Sur cette image, nomme les couleurs que tu as déjà vues (dis : la cape et le capuchon sont... ; la robe est...).



3. Nomme des choses qui sont généralement rouges.

4. Fiche **C3** : remplis la 1<sup>ère</sup> ligne avec les cartons représentant des objets rouges.

5. Observe bien ces images, et entoure uniquement celles où tu vois du rouge.



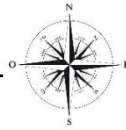
# Révisions

1. Fiche **C4** de la ligne → à la fin : Montre tous les drapeaux où tu vois du jaune, en disant « jaune ».

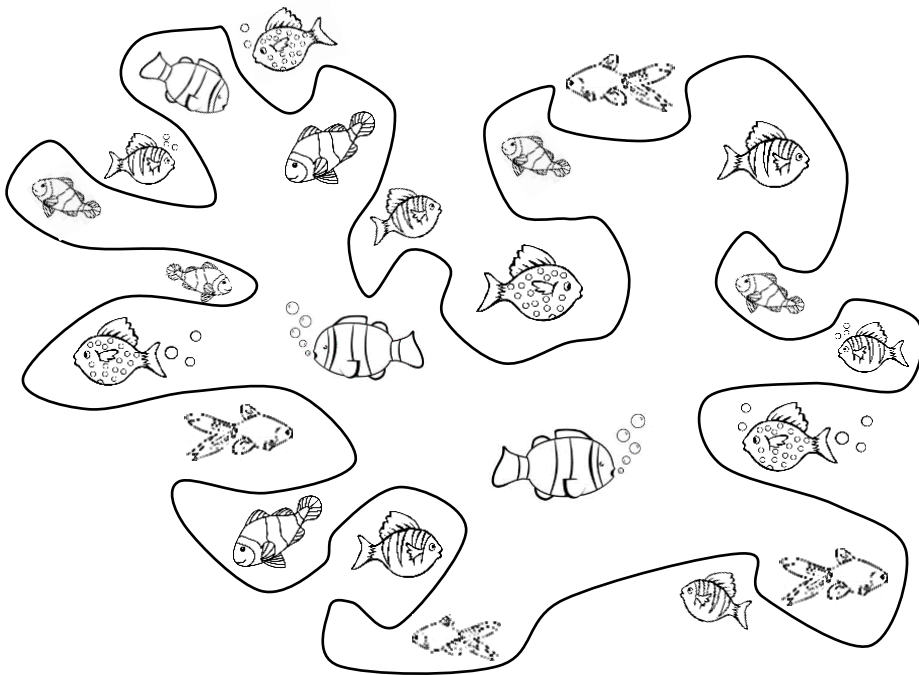


2. Fiche **G1** : suis le tracé de chaque ligne en disant si elle est horizontale, verticale ou oblique.

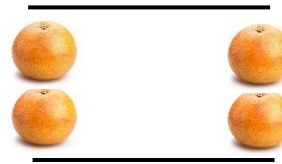
3. Cahier Papillon 1 p 6 : haut et bas



4. Colorie en bleu les poissons qui sont à l'extérieur de la barrière de corail, et en rouge ceux qui sont à l'intérieur.




## Le signe = (égal)




Pour montrer qu'il y a **autant** de choses à gauche et à droite, on utilise le signe « égal » : ce sont **2 barres horizontales** l'une sur l'autre.

1. Pose 1 cube à gauche et 1 cube à droite. Pose une **règle** de sorte qu'elle rejoigne chacun des cubes. Comment est la règle ? Elle est horizontale.  
 . Maintenant, pose 1 autre cube sur le cube de gauche. Remplace la règle : est-elle horizontale ? Non, car on n'a plus autant de cubes à gauche et à droite.  
 . Pose un autre cube sur le cube de droite, puis remets la règle dessus. Comment est-elle maintenant ? On a autant de cubes à gauche et à droite : on a une quantité égale.  
 . Ajoute encore 1 cube de chaque côté, puis enlève les cubes un par un, en replaçant la règle dessus à chaque fois, et en observant bien ce qui se passe.

2. Dans chaque case, dessine à droite du égal le nombre de tomates qu'il faut pour que les quantités de droite soient égales à celles de gauche.

	=
	=

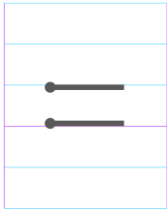
	=
	=



### 3d- Un peu de vocabulaire **météorologique**



Le signe « = » est vraiment très facile à écrire :



Pour écrire un « = » :

. Je pars du **1<sup>er</sup> étage**, et je fais un **petit trait horizontal** vers la **droite**.

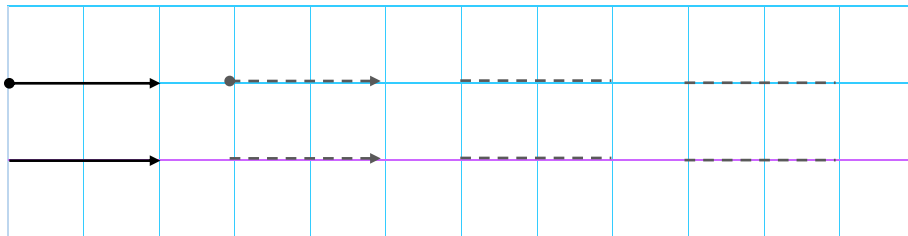
. Je lève mon crayon et je fais sur la ligne de terre, exactement sous le premier trait, un autre trait **horizontal vers la droite**.

6. Fiche **G33** : faire suivre du doigt plusieurs fois le tracé du « = », en verbalisant les étapes autant de fois que nécessaire.

7. Ardoise **A2** : préparer 2 ou 3 « = » en pointillés, sur lesquels l'enfant repassera, puis lui faire écrire lui-même les derniers.



8. Dans les quadrillages ci-dessous, écris des lignes de « = ».



Quand il fait très froid, il peut tomber de la **neige** ou de la **grêle**. La nature se couvre d'une pellicule de **givre**. L'eau gèle : elle devient de la **glace**, ou du **verglas**.

Quand il fait froid et humide, on a du **brouillard**.

Quand la température est tiède, le ciel peut être couvert de **nuages** gris, et il peut tomber de la **pluie**. Quand la pluie est finie, il arrive que l'on voie un bel **arc-en-ciel**.

Quand le **soleil** brille dans un **ciel très bleu**, il fait beau et chaud.

S'il fait trop chaud, un **orage** éclate : le tonnerre gronde, des éclairs déchirent le ciel.

Lorsqu'il fait très froid ou très chaud, il arrive que le **vent** souffle en tempête.

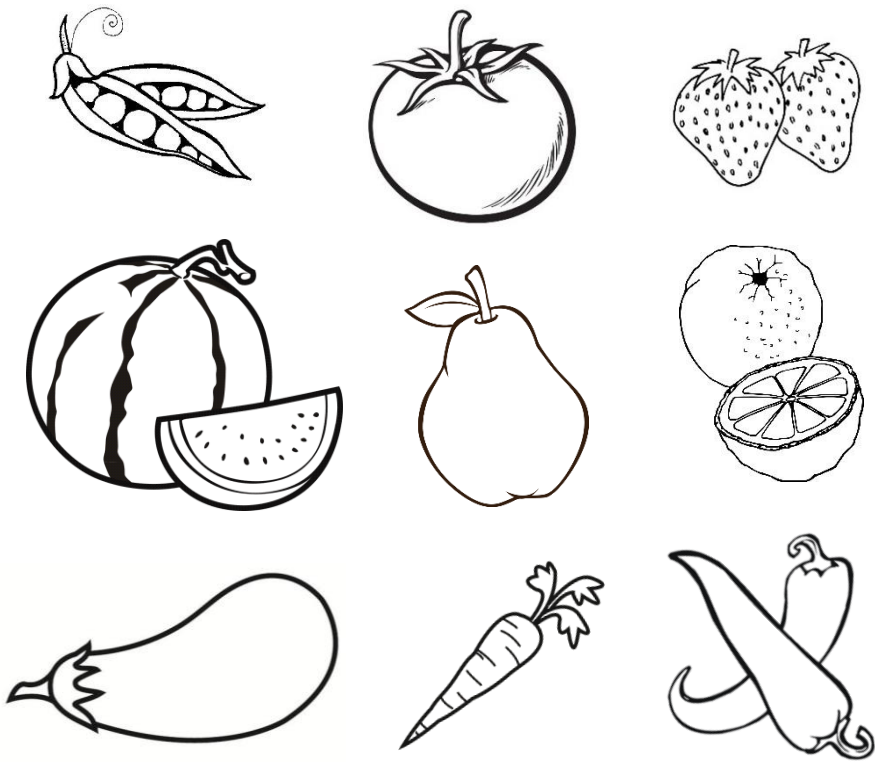
1. Ecoute bien les explications, et montre au fur et à mesure les images qui les représentent. Ensuite, entoure en bleu celles qui correspondent à des températures froides, en jaune celles qui correspondent à un temps tiède, et en rouge celles qui vont avec de fortes chaleurs. Il reste un intrus : lequel ?



## Révisions

1. Dans **Ne mange pas la consigne**, jouer une partie de Photos de famille (1<sup>ère</sup> et / ou 2<sup>ème</sup> consigne de chaque carte ; on peut remplacer les personnages par ceux d'un jeu de 7 familles classiques). Tu as aligné les personnages de manière ho... ?
2. **Cahier Papillon 1 p 25** : orientation
3. **Cahier Papillon 1 p 30** : ouvert / fermé

4. Colorie en rouge ce qui est habituellement rouge.



Ecrire le signe = (égal)

1. Sur le **boulier**, fais glisser 1 boule vers la gauche.
2. Fiche **F1** : Trouve les champignons « 1 » et « 0 », et donne-leur leurs chapeaux.
3. Dans le paquet des signes de la **boîte de maths**, trouve le « = ». A gauche, pose 1 smartie. Sous la smartie, pose le carton qui correspond à cette quantité. A droite de la smartie, pose le signe « = ». A droite de ce signe, pose autant de smarties qu'il faut pour qu'il y en ait bien autant à gauche qu'à droite. Sous la quantité de droite, pose le chiffre correspondant.
4. Pose à gauche le carton du « 0 ». A sa droite, place le signe « = ». Quel carton vas-tu mettre à droite du « = » pour qu'il y ait la même chose à gauche qu'à droite ?

5. Dans chaque case, écris à droite du égal le chiffre qui correspond à la quantité de tomates que tu vois à gauche.

	=	
	=	
	=	
	=	



5. Dans ces nombres, entoure en rouge le chiffre « 2 ».

21 287 45 292



6. De la gauche vers la droite, lis à voix haute ces chiffres que tu connais, puis recopie-les dans l'ordre sur les lignes ci-dessous (1 chiffre par carreau).



Tant que l'enfant ne sera pas à l'aise avec l'écriture, on pourra préparer les chiffres en pointillés, afin qu'il reste au moins entraîné à les écrire.

0 1 1 0 0 1 0 1

.	.	.	.	.	.	.	.

7. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G33** et **A1**.



8. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « = ».


#### 4a- Comparer : le plus / le moins

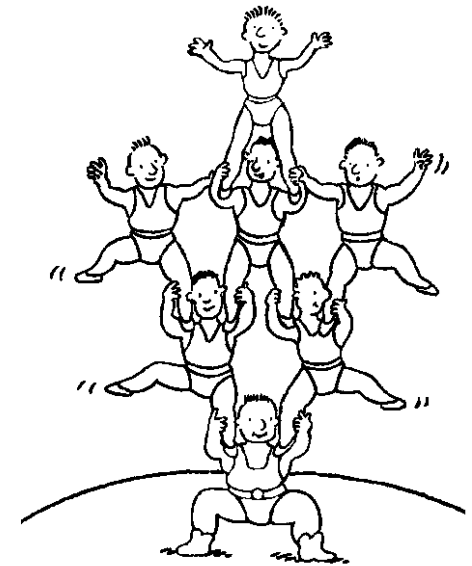



Comparer, c'est **chercher des différences** entre des images ou des objets. Quand on compare plusieurs choses, on cherche à savoir celles qui ont le plus de raisons d'être remarquées.

Dans ce tableau, par exemple, on peut chercher l'image qui contient **le plus** de balles, et celle qui en contient **le moins**.

1. Dans le tableau ci-dessus, en utilisant les mots « en haut », « en bas », « à gauche », « à droite », dis quelle case contient le plus de balles, et celle qui en contient le moins.

2. Parmi les singes, entoure celui qui est le plus en haut. Parmi les acrobates, colorie en rouge celui qui est le moins haut et en jaune celui qui est le plus à gauche.

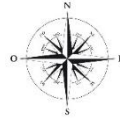


# Révisions

1. Fiche **C2** : dans chaque paquet, faire trouver les carrés rouges ; si l'enfant a du mal, ne présenter que les 2 nuances intermédiaires : ni trop claires ni trop foncées.



2. Dans **Ne mange pas la consigne – Circus**, jouer une partie de Acrobaties en famille (niveau 1 : consigne du haut de chaque carte). Tu as aligné les cartes de manière v... ? Quel est l'acrobate le plus bas ?

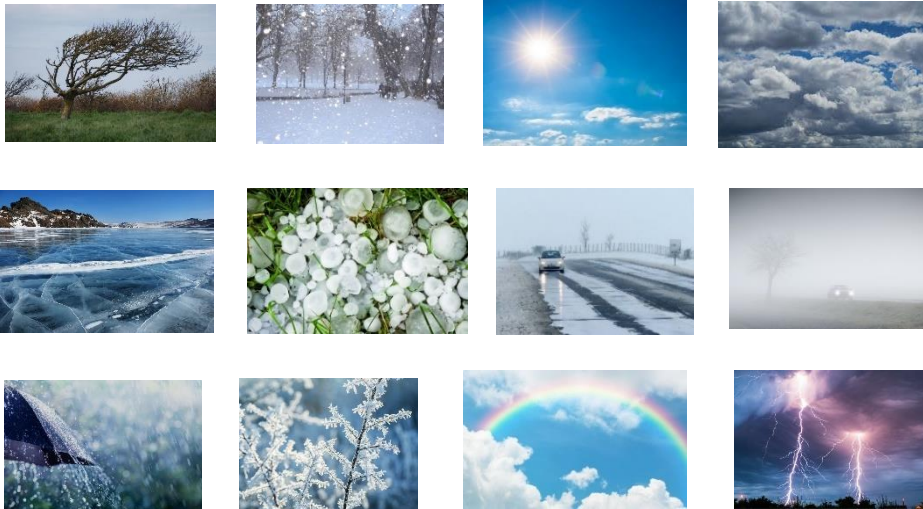


3. **Cahier Papillon 1 p 14** : peu / beaucoup

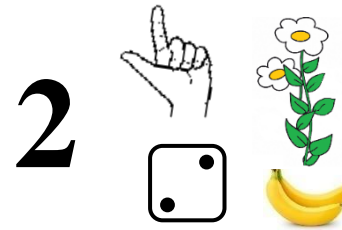
4. **Cahier Papillon 1 p 12** : puzzle 4 pièces



5. Nomme chacun de ces phénomènes météorologiques, puis entoure en bleu ceux qui correspondent à des températures froides, en jaune ceux qui correspondent à un temps tiède, et en rouge ceux qui vont avec de fortes chaleurs. Quel est l'intrus ? Pourquoi ?



## Le nombre 2 (deux)



Pour écrire qu'il y a deux choses, on utilise le chiffre 2 (deux)  
Il y a 2 doigts levés, 2 fleurs sur la tige, 2 points sur la face du dé, 2 bananes.

1. Prends 2 crayons, 2 allumettes, 2 smarties, fais glisser 2 boules sur le boulier
2. Faire trouver la face du dé où il y a 2 points, et celle où l'on voit le chiffre 2.
3. Fiche **F1** : Donne leurs chapeaux au champignons « 2 », « 1 » et « 0 ».

4. Entoure en rouge lorsque tu vois 2 champignons, en bleu lorsque tu en vois 1, et en jaune lorsque tu en vois 0. Barre quand il y en a beaucoup (dis ce que tu vois).



5. Dans ces nombres, entoure en rouge le chiffre « 2 ».



3 2 0 2 6      9 2 5 2 8

6. De la gauche vers la droite, lis à voix haute ces chiffres que tu connais, puis recopie-les dans l'ordre sur les lignes ci-dessous (1 chiffre par carreau).



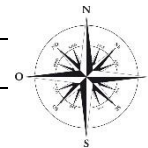
1 1 0 1 0 0 1 0


7. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G33** et **A1**.



8. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « = ».


4b- Au milieu, au centre, autour, à côté



La triplète est **entre** ses frères, elle est au **milieu**.

On peut parler de milieu quand on se situe par rapport à une ligne **droite**, horizontale ou verticale.



Le bébé schtroumpf est **au centre** de tous les autres. Eux sont **autour** de lui. Le schtroumpf grognon se tient sur le **côté**.

Quand on se situe par rapport à une ligne courbe fermée, ce qui est à l'intérieur est au **centre**. Ce qui est à l'extérieur est **à côté**.

1. Dans **Ne mange pas la consigne**, jouer une partie de Photos de famille (3<sup>ème</sup> consigne de chaque carte ; on peut remplacer les personnages par ceux d'un jeu de 7 familles classiques, moins monstrueux et plus aisément reconnaissables).

2. Dans **Ne mange pas la consigne - Circus**, jouer une partie de Acrobaties en famille (niveau 2 : consigne du milieu de la carte).

5. Dans ces images, entoure en bleu ce qui est au milieu, en rouge ce qui est au centre, et en jaune ce qui est autour.



## Révisions

1. Fiche **C4** jusqu'à la ligne  : Montre tous les drapeaux où tu vois du rouge, en disant « rouge ».

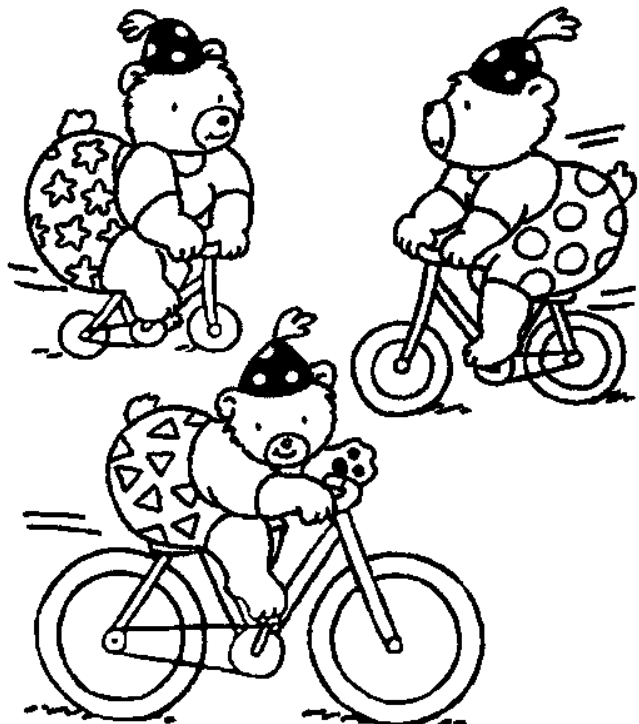
2. Donne des exemples de phénomènes météorologiques par temps très froid ; par temps très chaud. Que connais-tu d'autre comme phénomènes ?

3. Avec des **kaplas**, forme une ligne verticale, une ligne horizontale, et une ligne oblique.

4. **Cahier Papillon 1** p 4 : itinéraire



5. Parmi ces ours, colorie en bleu le caleçon de celui qui est le plus haut sur son vélo, et en rouge le caleçon de celui qui est le moins haut sur son vélo.



## Le nombre 2 (deux)

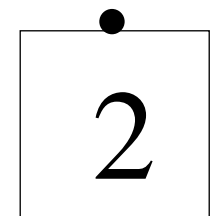
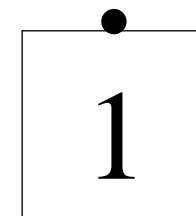
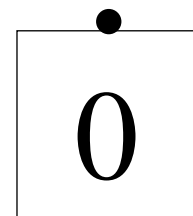
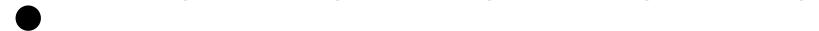
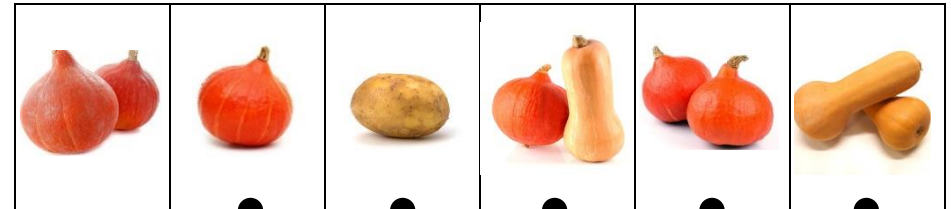


1. Fiche **G22** : Suis plusieurs fois le tracé du 2 et dis à chaque fois « 2 ».

2. Sur ton **boulier**, fais glisser 2 boules vers la gauche.

3. Fiche **F2** : Assemble les puzzles du 0, du 1 et du 2.

4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case : relie le nombre de potimarrons que tu vois au chiffre qui lui correspond (attention aux pièges).



5. Dans ces nombres, entoure en rouge le chiffre « 2 ».

28 152 26 295



6. De la gauche vers la droite, lis à voix haute ces chiffres que tu connais, puis recopie-les dans l'ordre sur les lignes ci-dessous (1 chiffre par carreau).



0 0 1 0 1 1 0 1

.	.	.	.	.	.	.	.	.	.

7. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G33** et **A1**.

8. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « = ».






## 4c- La couleur verte



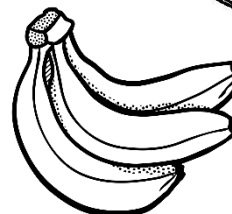
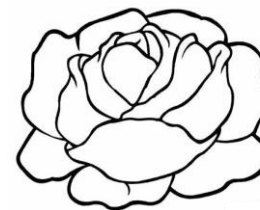
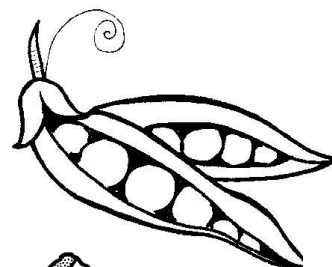
Cette couleur s'appelle le **vert**. Répète : *vert !*

On l'obtient en mélangeant du **bleu** et du **jaune**.

Il existe de nombreuses nuances de vert.

1. Lire **Balthazar...** (page sur le vert + couleurs précédentes + fin)
2. Nomme des choses qui sont généralement vertes.
3. Fiche **C3** : remplis la 1<sup>ère</sup> ligne avec les cartons représentant des objets verts.
4. Sur ta **palette**, dépose un peu de peinture bleue, et un peu de peinture jaune. Mouille ton **pinceau**, et mélange les deux couleurs. Qu'obtiens-tu ? Ajoute un peu de jaune : que se passe-t-il ? Ajoute un peu plus de bleu : que se passe-t-il ?

5. Avec ton pinceau (à peine humide de préférence), colorie en vert ce qui est habituellement de cette couleur (tu peux colorier le reste de la bonne couleur).



## Révisions

1. Fiche **C4** de la ligne → à la fin : Montre tous les drapeaux où tu vois du rouge, en disant « rouge ».



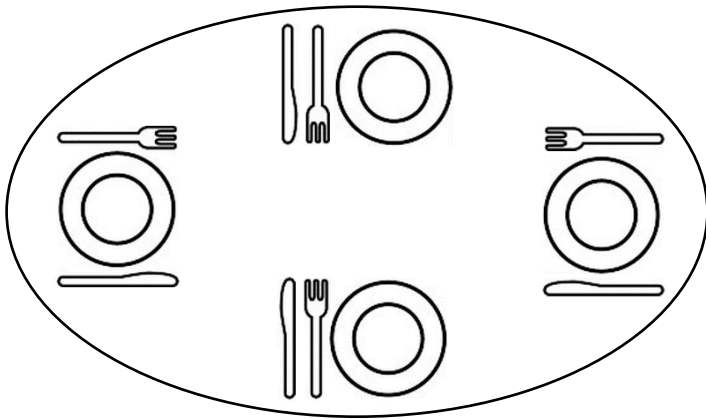
2. Cahier Papillon 1 p 26 : sec / mouillé

3. Observe bien ces couverts. Colorie celui qui est bien mis, sachant que l'assiette doit toujours être au milieu, la fourchette à gauche de l'assiette et le couteau à droite de l'assiette.



Autour de la table, représente des chaises en traçant au niveau de chaque couvert un trait vertical ou horizontal, selon ce qui convient.

Au centre de la table, dessine et colorie un rond vert pour représenter un beau bouquet.



## Le nombre 2 (deux)

1. Fiche **G22** : Suis plusieurs fois le tracé du 2 et dis à chaque fois « 2 ».

2. Sur ton **boulier**, fais glisser 2 boules vers la gauche.

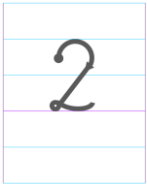
3. Fiche **F3** : parmi les barres numériques, retrouve et place en haut les chiffres du 0 du 1 et du 2, ainsi que les barres du 1 et du 2.

4. Sur chaque ligne, colorie autant de feuilles que le chiffre de gauche en demande.

1	
2	
0	
2	

# 2

Le « 2 » du cahier a une **petite boucle** en plus par rapport à celui du livre, pour être un peu plus élégant.



Pour écrire un « 2 » :

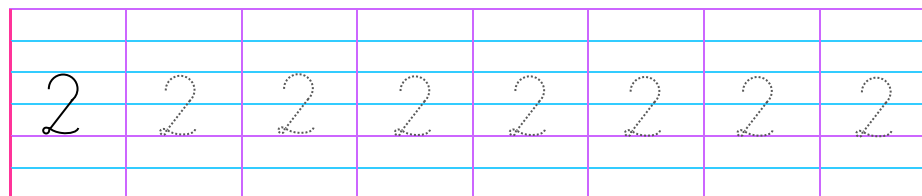
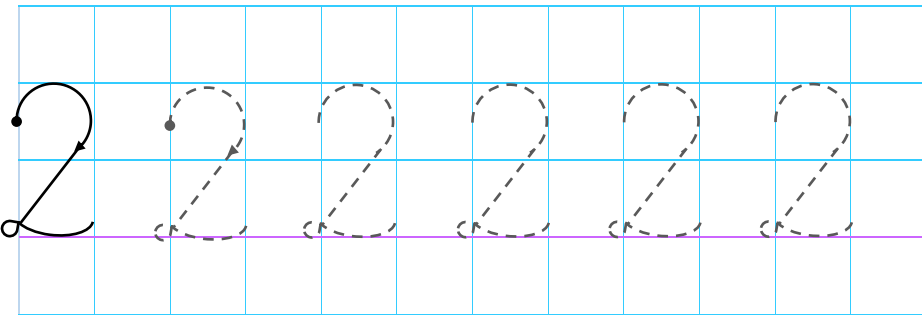
Je pars un peu en dessous du **2<sup>ème</sup> étage**, je fais un **pont vers la droite**, je redescends en bas à gauche jusqu'à la ligne de terre, je remonte en faisant une petite boucle vers la droite, et je termine par un **trait horizontal** vers la droite.

4. Fiche **G22** : faire suivre du doigt plusieurs fois le tracé du « 2 », en verbalisant les étapes autant de fois que nécessaire.

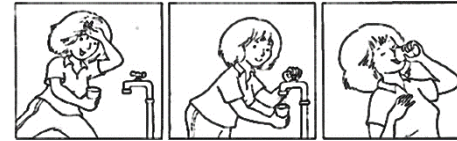
5. Ardoise **A2** : préparer 2 ou 3 « 2 » en pointillés, sur lesquels l'enfant repassera, puis lui faire écrire lui-même les derniers.



6. Dans les quadrillages ci-dessous, écris des lignes de « 2 ».



## 4d- Le temps chronologique : **avant** / **après**

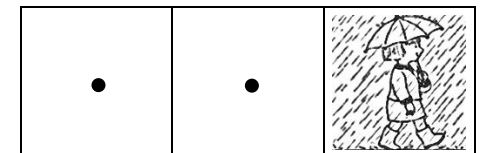
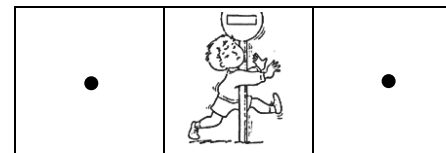
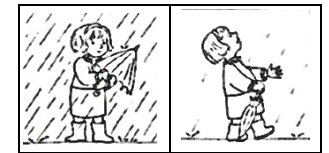
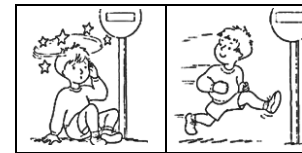


Le temps se déroule par **étapes**. Pour raconter une histoire dans l'**ordre**, on raconte en **premier** (tout à gauche) ce qui s'est passé **avant**, et on raconte en **dernier** (tout à droite) ce qui s'est passé **après**.

1. Observe les dessins de la série du haut, et raconte l'histoire, en utilisant les mots « d'abord », « ensuite », et « à la fin ».

2. Dans **Ne mange pas la consigne – Circus**, jouer une partie de Le spectacle, niveau 1 (consigne du haut sur chaque carte). Bien identifier d'abord les images correspondant.

3. Observe ces dessins : raconte les histoires, puis relie les images à la série du bas correspondante en plaçant à gauche ce qui s'est passé avant, et à droite ce qui s'est passé après.



## Révisions

1. Dans **Ne mange pas la consigne**, jouer une partie de Photos de famille (1<sup>ère</sup> et / ou 2<sup>ème</sup> consigne de chaque carte ; on peut remplacer les personnages par ceux d'un jeu de 7 familles classiques). Tu as aligné les personnages de manière... ? Montre-moi le personnage le plus à droite.



2. **Cahier Papillon 3 p 1** : orientation

3. **Cahier Papillon 1 p 8** : itinéraire

4. Observe bien ces images, et entoure uniquement celles où tu vois du vert. Nomme les autres couleurs que tu connais.

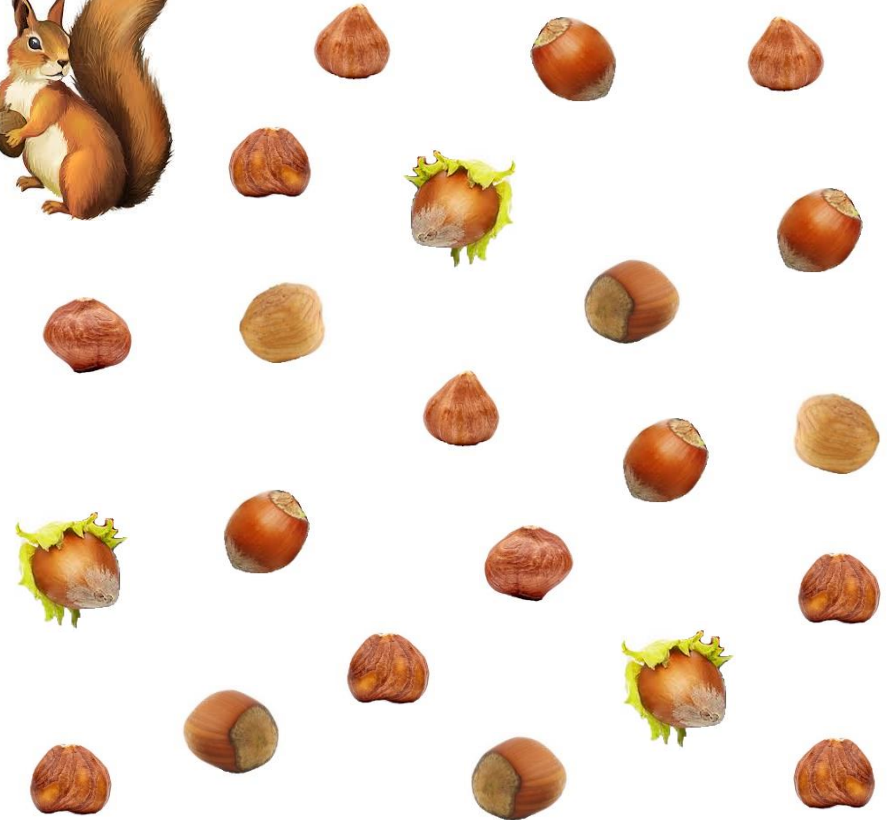


## Ecrire le chiffre 2 (deux)

1. Prends 2 **allumettes** et 2 **smarties**,

2. Dans chaque paquet de la **boîte de maths**, retrouve les cartons du 0, du 1 et du 2.

3. Pour cet écureuil, prépare des paquets contenant chacun 2 noisettes, en les entourant 2 par 2.





5. Dans ces nombres, entoure en rouge le chiffre « 2 » puis en vert le chiffre « 1 ».



1 2 8 2 5      2 1 0 6 4

6. De la gauche vers la droite, lis à voix haute ces chiffres que tu connais, puis recopie-les dans l'ordre sur les lignes ci-dessous (1 chiffre par carreau).



1 0 1 1 0 1 0


7. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G22** et **A1**.

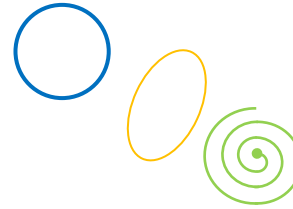
8. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 2 ».



2	2	2	2	2	2	2	2



## 5a- Le cercle, l'ovale, la spirale



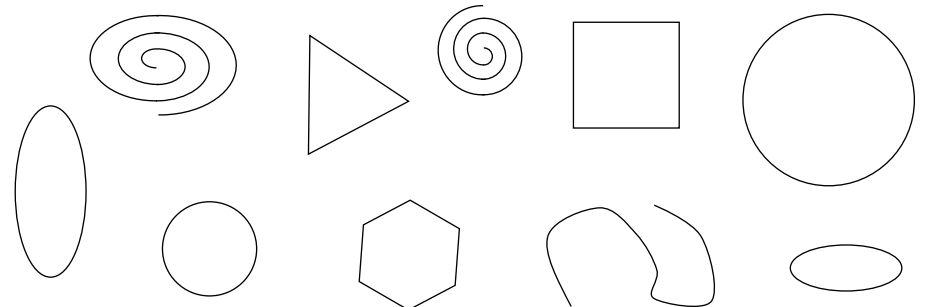
Un **cercle** est une ligne **courbe fermée** toute **ronde**.

L'**ovale** est une ligne courbe fermée **allongée**.

La **spirale** est une ligne courbe **ouverte** qui tourne sur elle-même.

1. De quelle couleur est le cercle ci-dessus ? Et l'ovale ? Et la spirale ?
2. Fiches **G6** et **G8** : identifie le cercle, de l'ovale et la spirale, puis suis leur tracé avec ton doigt.
3. Fiche **H1** : place les cercle et ovale pleins dans les vides correspondants, puis enlève-les. Sur ton « ardoise », fixe la planche avec de la Patafix, et, en faisant glisser ton crayon au plus près des bords du cercle puis de l'ovale, traces-en les contours. Fais de même avec le cercle et l'ovale pleins.
4. Fais un long boudin en **pâte à modeler** : forme d'abord un cercle, puis un ovale, puis une spirale.

5. Repasse en jaune sur les cercles, en vert sur les ovales et en rouge sur les spirales.



# Révisions



## Les compléments à 2

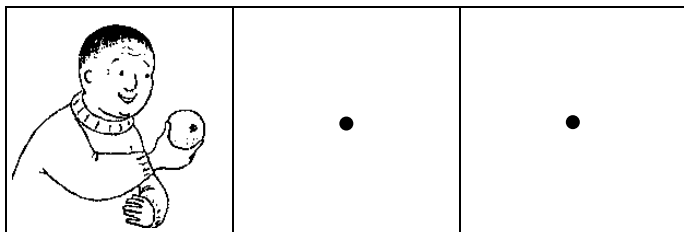
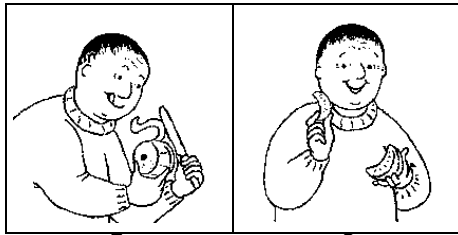
1. Fiche **C2** : dans chaque paquet, faire trouver les carrés verts ; si l'enfant a du mal, ne présenter que les 2 nuances intermédiaires : ni trop claires ni trop foncées.



2. Cahier Papillon 1 p 42 : sur / sous

3. Cahier Papillon 1 p 27 : le plus

4. Observe ces dessins : raconte l'histoire, puis relié les images à la série du bas en plaçant à gauche ce qui s'est passé avant, et à droite ce qui s'est passé après.

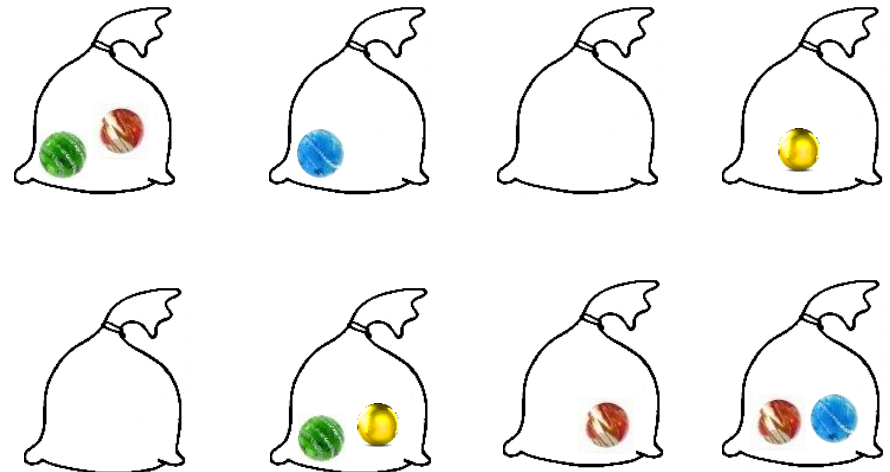


	<del>2</del>
	2

Si je veux 2 choses et qu'il m'en **manque**, je dois **compléter** ce que j'ai avec ce qui manque.  
 En haut j'ai 1 bille alors que j'en veux 2 : il m'en manque 1. En bas il ne me manque rien.

1. Prends 1 **allumette** : combien dois-tu en prendre encore pour en avoir 2 ? Prends ce qui te manque.
2. Fais glisser 0 boule sur le **boulier** : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 2 ? Fais-le : en as-tu bien 2 maintenant ?
3. Prends 2 **smarties** : dois-tu en prendre encore pour en avoir 2 ?

4. Dans chaque sac, on veut avoir 2 billes. Quand c'est nécessaire, dessine le nombre de billes qu'il faut pour en avoir 2.



4. Dans ces nombres, entoure en rouge le chiffre « 2 » puis en vert le chiffre « 1 ».

5 1 2 8 2 1 3 2 0 6



5. De la gauche vers la droite, lis à voix haute ces chiffres que tu connais, puis recopie-les dans l'ordre sur les lignes ci-dessous (1 chiffre par carreau).

0 1 0 1 0 0 1



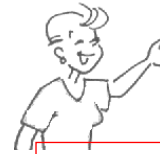
.	.	.	.	.	.	.	.

6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G22** et **A1**.

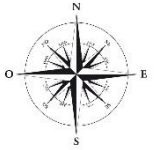
7. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 2 ».



2	2	2	2	2	2	2	.



## 5b- Grand / moyen / petit



La poupée de **gauche** est la plus **grande**.

La poupée de **droite** est la plus **petite**.

Celle qui est au milieu, entre les deux autres, n'est ni grande, ni petite : elle est **moyenne**.

1. Prends des **poupées gigognes** : montre-moi la plus petite ; la plus grande. Montre-moi une poupée moyenne. Peut-on faire rentrer la grande poupée dans la petite ? Et la petite dans la grande ?
2. Prends des **cubes emboîtables** : même exercice. Forme une tour, en commençant à chaque fois par le cube le plus grand.
3. Raconter **Boucle d'Or et les 3 ours** : faire montrer à chaque fois ce qui est petit, moyen ou grand.
4. Fiche **E6** : Jeu de bataille : regarder chaque carte une par une en faisant dire si c'est petit, moyen ou grand. Puis faire une partie avec l'enfant.

5. Dans chaque groupe, entoure en **bleu** le plus **grand**, en **vert** le **moyen**, et en **jaune** le plus **petit**.



## Révisions

1. Fiche **C4** jusqu'à la ligne  : Montre tous les drapeaux où tu vois du vert, en disant « vert ».



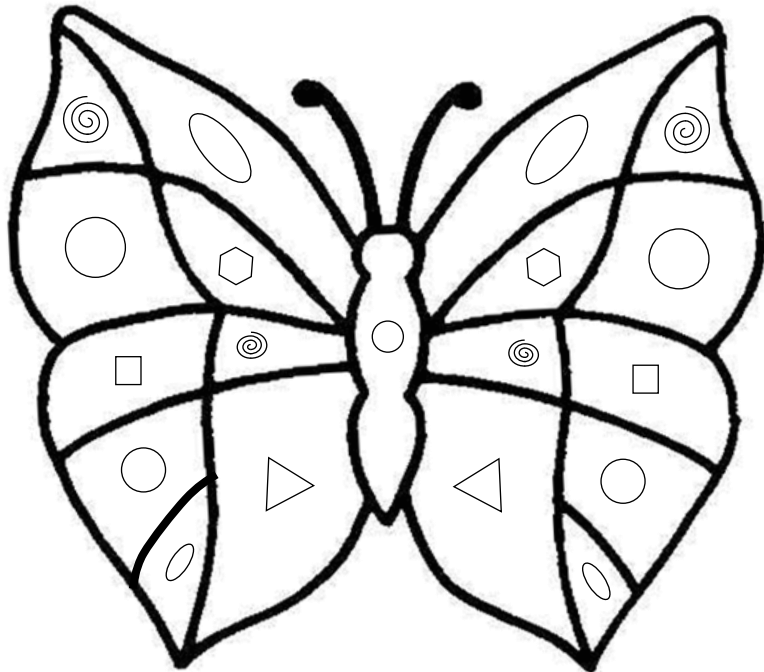
2. Dans **Ne mange pas la consigne – Circus**, jouer une partie de **Acrobaties en famille** (niveau 1 : consigne du haut de chaque carte). Tu as aligné les cartes de manière... ? Quel est l'acrobate le moins haut ?



3. **Cahier Papillon 1 p 12** : itinéraire

4. **Cahier Papillon 3 p 4** : puzzle 9 pièces

3. Colorie en **rouge** sur les parties où tu vois un **ovale**, en **bleu** celles où tu vois une **spirale**, en **vert** celles où tu vois un **cercle**, et en **jaune** celles où il y a **autre chose**.



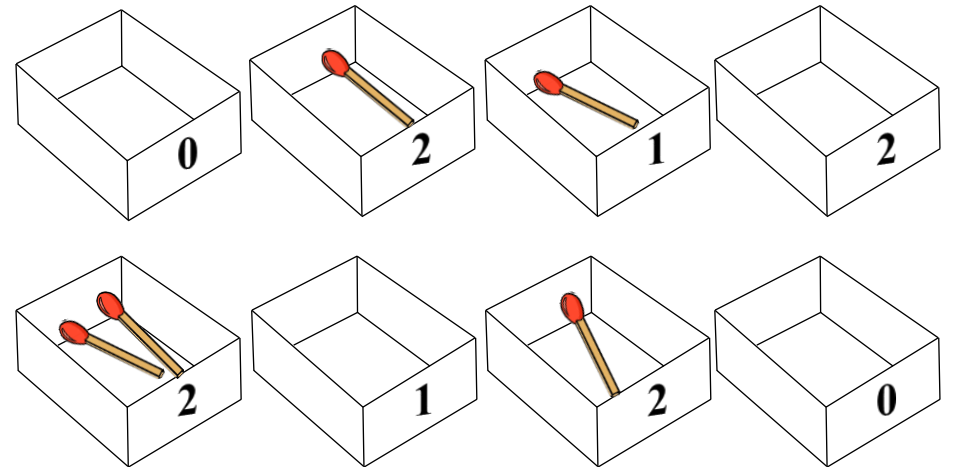
## Les compléments à 2

1. Fiche **F3** : prends les deux paquets de barres numériques : prends la barre du 2, puis place dessous les barres qu'il faut pour avoir la même longueur (il faut 2 barres de 1 : 1 et 1 font 2 ; ou 1 barre de 2, à côté de laquelle on met 0, c'est-à-dire rien).

NB : on peut expliquer à l'enfant le code couleurs : en rouge, c'est quand le bonhomme est tout seul, il s'ennuie ; en vert, c'est quand les bonshommes vont 2 par 2. Sur certaines barres, il y a du vert et du rouge : c'est que la dernière case est toute seule. Quand on met 2 solitaires tristes (rouges) ensemble, cela fait une paire d'amis heureux (vert) :  $1 + 1$  (tout seuls) cela fait 2 (ensemble)

2. Fais glisser 1 boule sur le **boulier** : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 2 ? Fais-le : en as-tu bien 2 maintenant ?

3. Quand c'est nécessaire, dessine dans chaque boîte le nombre d'allumettes qu'il faut pour avoir le nombre demandé sur le devant de la boîte.



4. Dans ces nombres, entoure en rouge le chiffre « 2 » puis en vert le chiffre « 1 ».



25 174 82 291

5. De la gauche vers la droite, lis à voix haute ces chiffres que tu connais, puis recopie-les dans l'ordre sur les lignes ci-dessous (1 chiffre par carreau).



1 0 0 1 0 1 0 1


6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G22** et **A1**.

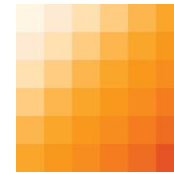


7. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 2 ».

2	2	2	2	2	2	2	.



## 5c- La couleur orange



Cette couleur s'appelle le **orange**. Répète : *orange* !

On l'obtient en mélangeant du **rouge** et du **jaune**.

Il existe assez peu de nuances de orange.

1. Lire **Balthazar...** (page sur le orange + couleurs précédentes + fin)
2. Nomme des choses qui sont généralement de couleur orange.
3. Fiche **C3** : remplis la 1<sup>ère</sup> ligne avec les cartons représentant des objets oranges.
4. Sur ta **palette**, dépose un peu de peinture rouge, et un peu de peinture jaune. Mouille ton **pinceau**, et mélange les deux couleurs. Qu'obtiens-tu ? Ajoute un peu de jaune : que se passe-t-il ? Ajoute un peu plus de rouge : que se passe-t-il ?

5. Avec ton pinceau (à peine humide de préférence), colorie en orange ce qui est habituellement de cette couleur (tu peux colorier le reste de la bonne couleur).



## Révisions

1. Fiche **C4** de la ligne → à la fin : Montre tous les drapeaux où tu vois du vert, en disant « vert ».



2. Dans **Ne mange pas la consigne – Circus**, jouer une partie de « Le spectacle » (niveau 1 : consigne en haut de chaque carte)

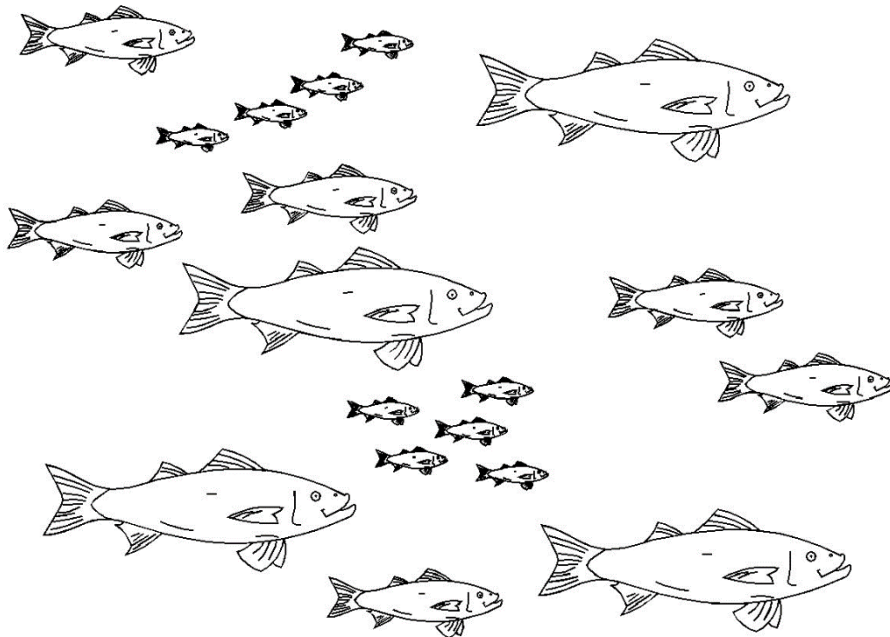
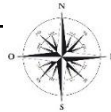


3. Fiche **H1** : place les cercle et ovale pleins dans les vides correspondants, puis enlève-les. Sur ton « ardoise », trace les contours du cercle et de l'ovale vides, puis fais de même avec le cercle et l'ovale pleins.

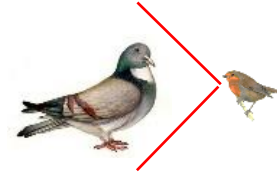
4. **Cahier Papillon 3 p 18** : le milieu

5. **Cahier Papillon 1 p 4** : avant / après

6. Colorie en **bleu** les **grands** poissons, en **vert** les poissons **moyens**, et en **jaune** les **petits** poissons.



## Le signe > (plus grand que)



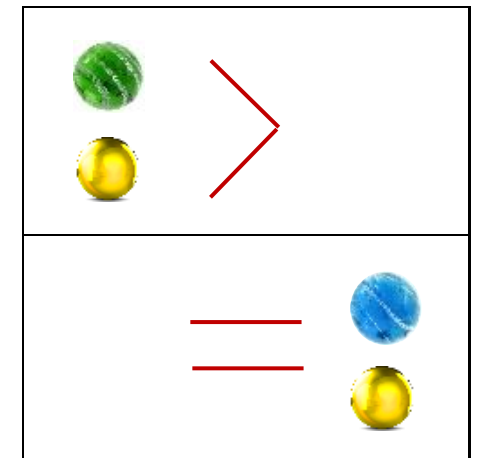
Pour montrer que ce qui est à **gauche** est **plus grand** que ce qui est à droite, on utilise le signe > :

Ce signe est **ouvert** du côté de ce qui est **grand**, et **fermé** du côté de ce qui est **petit**.

1. Prends un **entonnoir**, une bille et une orange. Oriente l'entonnoir de sorte que le plus grand soit à gauche. Dis : « L'orange est plus grande que la bille ». Maintenant, oriente l'entonnoir de sorte que le plus petit soit à gauche. Dis : « La bille est plus petite que l'orange ».

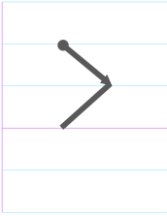
2. Dans ta boîte de maths, prends la plus petite et la plus grande **matriochkas**, et le signe > : place chaque carton comme il faut pour écrire « plus grand que ».

3. Dessine à droite ou à gauche du signe 1 ou 2 billes, selon ce qui convient.



>

Le signe « > » s'écrit exactement comme celui du livre.



Pour écrire « > » :

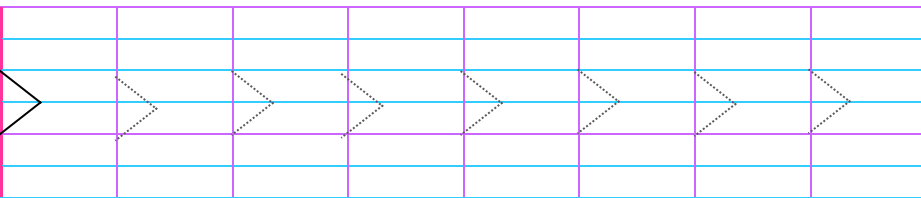
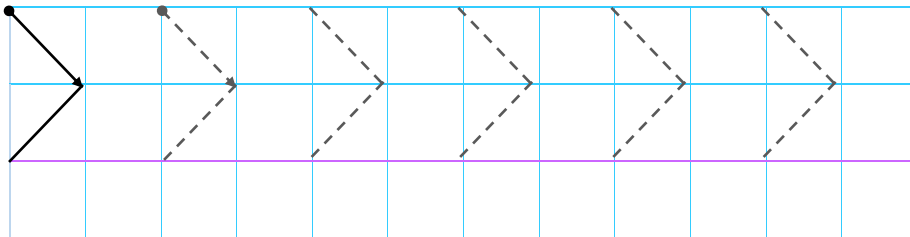
. Je pars du **2<sup>ème</sup> étage**, et je **descends** en **oblique** jusqu'au **1<sup>er</sup> étage** vers le plus petit qui est à **droite**.

. Je continue de **descendre** en **oblique** jusqu'à la **ligne de terre**, mais cette fois vers le plus grand qui est à **gauche**.

4. Fiche **G30** : faire suivre du doigt plusieurs fois le tracé du « > », en verbalisant les étapes autant de fois que nécessaire.

5. Ardoise **A2** : préparer 2 ou 3 « > » en pointillés, sur lesquels l'enfant repassera, puis lui faire écrire lui-même les derniers.

6. Dans les quadrillages ci-dessous, écris des lignes de « > ».



## 5d- L'automne



L'automne est la saison dans laquelle nous sommes à peu près depuis la rentrée.

Le temps se **refroidit**, les arbres se **colorent**.

**Fiche K1b** : après chaque question ci-dessous, présenter le paquet correspondant au sujet, et aider à trouver le carton de l'automne.

1. T'es-tu baigné dehors, cet été ? Et maintenant, en aurais-tu envie ? Pourquoi ? Quelle température fait-il maintenant ? Que peux-tu dire de la météo ?

2. Comment t'habilles-tu donc maintenant ? Te promènes-tu en chemisette ?

3. Dehors, de quelles couleurs sont les feuilles des arbres ? Comment étaient-elles cet été ? Elles changent de couleur car l'arbre ne les nourrit plus, pour se protéger du froid qui vient.

4. Sais-tu ce que l'on trouve comme fruits en automne ? Ce que l'on ramasse dehors ? En as-tu ramassé ou mangé cette année ?

5. La rentrée des classes correspond à peu près à la fin de l'été, et au début de l'automne. En automne, des oiseaux se rassemblent pour partir vers les pays chauds jusqu'à ce que le beau temps revienne au printemps suivant.

6. Sais-tu ce que nous allons fêter pendant les prochaines vacances ? La Toussaint : c'est la fête de tous les saints, c'est-à-dire tous les gens qui sont au ciel : ceux que l'on connaît, et ceux que l'on ne connaît pas. Ils nous sont montrés en exemple pour nous aider à mieux aimer Dieu et les autres, comme eux ont su le faire quand ils étaient sur terre.

**Ranger** tous les carrés avec les autres, puis faire trouver seul 1 thème à la fois.

## Révisions

1. Fiche **C2** : dans chaque paquet, faire trouver les carrés orange ; si l'enfant a du mal, ne présenter que les 2 nuances intermédiaires : ni trop claires ni trop foncées.



2. Avec des boudins de **pâte**, forme un grand cercle, un moyen ovale et une petite spirale. Transforme si tu le souhaites ta spirale en serpent ou en escargot.

3. Dans **Ne mange pas la consigne – Circus**, jouer une partie de « Le spectacle » (niveau 1 : consigne en haut de chaque carte)



4. **Cahier Papillon 3 p 25** : orientation

5. **Cahier Papillon 1 p 16** : itinéraire

6. Observe bien ces images, et entoure uniquement celles où tu vois du orange.  
Nomme les autres couleurs que tu connais.



Ecrire le signe  $>$  (plus grand que)

2  $>$  0

Le signe « plus grand que » est aussi utilisé pour comparer des chiffres :

1  $>$  0

2, c'est plus grand que 0.

1, c'est plus grand que 0.

1. Dans ta boîte de maths, prends les cartons des cubes 1 et 2 et celui du signe  $>$ . Positionne-les en disant « 2 est plus grand que 1 », puis place dessous les cartons des chiffres correspondants. Fais de même avec les nombres 0 et 1, puis 0 et 2.

2. Dans ton **jeu de cartes**, retrouve toutes les cartes du « 1 » et du « 2 ». Prends-en une de chaque : réfléchis bien, et place-les correctement de chaque côté du signe  $>$ .

3. Dans chaque case, écris le nombre qui convient, puis dis de gauche à droite ce qui est écrit : « ... est plus grand que ... ». Aide-toi des smarties si nécessaire.

1  $>$



$>$  1

2  $>$



$>$  0