



1a- La couleur **bleu**

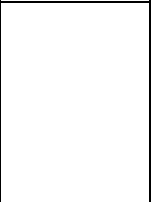
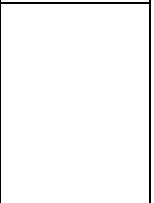
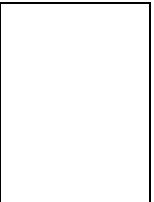
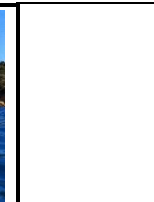


Cette couleur s'appelle le **bleu**.

Répète : *bleu* !

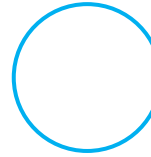
1. Lire le début (arc en ciel) de **Balthazar et les couleurs de la vie** + page sur le bleu + retrouver le bleu dans les deux dernières pages.
2. Montre autour de toi des objets où tu vois du bleu.
3. Fiche **C1** : disques 1, 2, 3 : fixe des pinces à linge sur les parties bleues.

4. Nomme ce que tu vois, puis colle une **gommette bleue** à côté des images où tu vois du bleu (dis par exemple : « la mer, c'est bleu »).





Rien / quelque chose

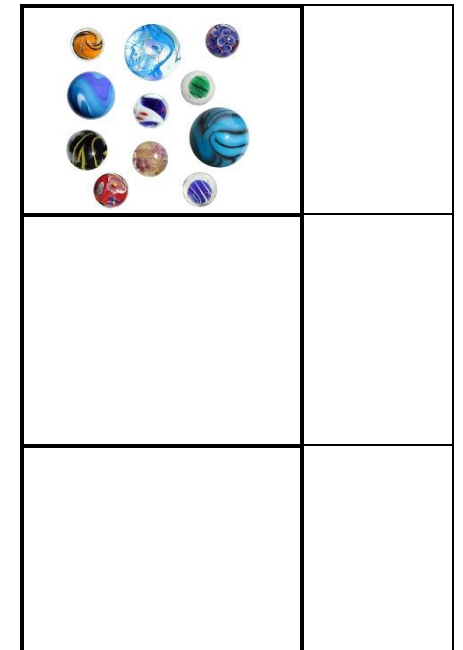
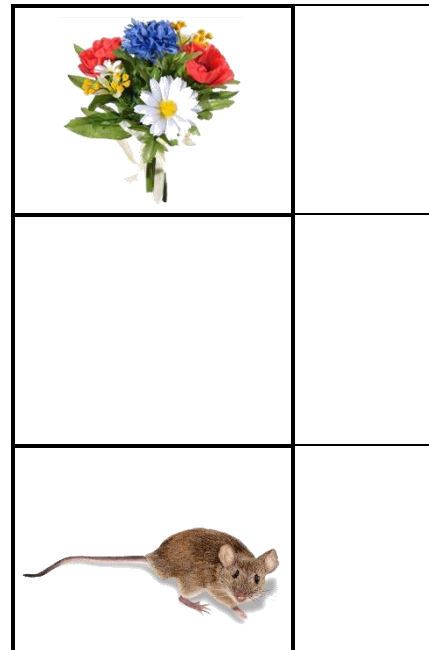


Dans le rond bleu, il n'y a rien.

Dans l'autre rond, il y a quelque chose
(dis ce que tu y vois).

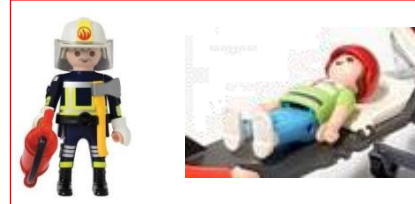
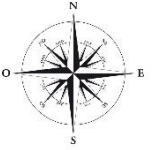
1. Prends 2 boîtes vides ; dans l'une, mets quelque chose. Dans l'autre, rien.
Montre la boîte où il n'y a rien. Montre la boîte où il y a quelque chose.

2. Colle une gommette bleue à côté des images où tu ne vois rien (dis : « là, il n'y a rien »).





1b- Debout / allongé



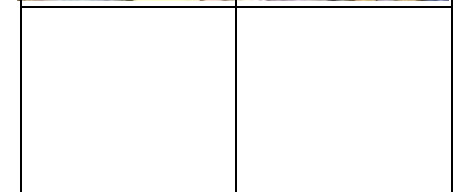
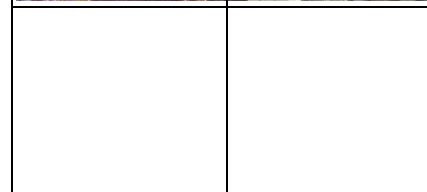
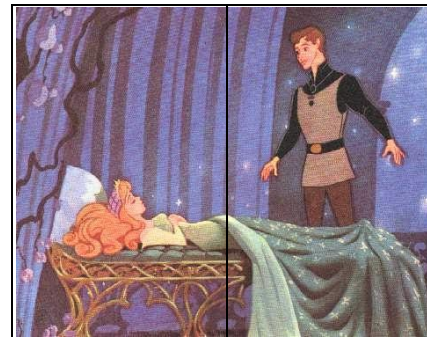
Le pompier est **debout**.

Le blessé est **allongé**.

1. Mets-toi debout et dis « je suis debout ». Allonge-toi par terre et dis « je suis allongé ».

2. Prends un personnage (playmobil, lego, poupée,...). Allonge-le, mets-le debout, recommence, et dis chaque fois ce que tu vois (« il est allongé, ... »).

3. Colle une gommette bleue sous les images où tu vois un personnage allongé (dis : « il est allongé »). Raconter ensuite les histoires évoquées ci-dessous.



Révisions



Rien / quelque chose

1. Colle une gommette bleue uniquement à côté des seaux et pelles bleus (dis par exemple : « ce seau et cette pelle sont bleus »).



1. Prends ta trousse : y a-t-il quelque chose, ou rien ? Enlève tout ce qu'il y a dans ta trousse. Maintenant, qu'y a-t-il ?

2. Faire trouver la face du dé (à points) où il n'y a rien.

2. Nomme ce que tu vois, puis colle une gommette bleue à côté des images où tu ne vois rien (dis : « là, il n'y a rien »).



1c- Plein / vide



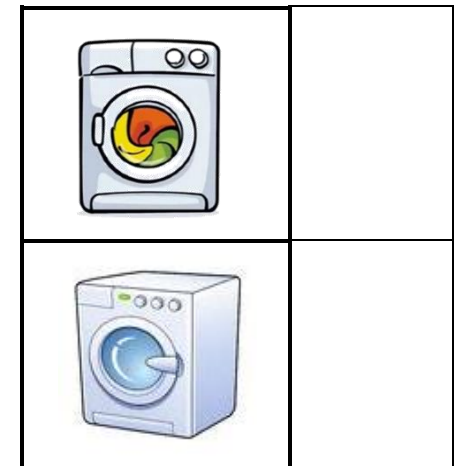
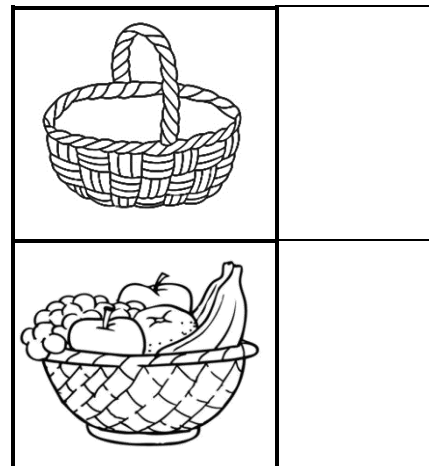
La bouteille est remplie d'eau : elle est **pleine**.

Le verre est **vide** : il n'y a **rien** dedans.

1. Prends un verre vide, et dis : « *Le verre est vide* ». Remplis-le au robinet et dis : « *Maintenant il est plein* ». Renverse tout dans le lavabo. Que vas-tu dire maintenant ?

2. Prends une boîte (ou un sac, ou ta trousse) : remplis-la, vide-la, et dis chaque fois ce que tu vois : « *c'est plein, c'est vide,...* ».

3. Colle une gommette bleue à côté des images où tu vois un objet plein (dis : « *c'est plein* »).



Révisions

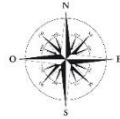








Rien / quelque chose

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







2. Colle une gommette bleue uniquement à côté des personnages qui sont debout (dis par exemple : « ce personnage est debout »).



1. Prends une boîte de jeux : y a-t-il quelque chose, ou rien ? Vide-la (ou remplis-la, si elle est vide). Maintenant, qu'y a-t-il ?

2. Nomme ce que tu vois, puis colle une gommette bleue à côté des images où tu ne vois rien (dis : « là, il n'y a rien »).



1d- Identique / différent



Les pommes sont **identiques** : tout est pareil.



Les feuilles sont **différentes** : des détails changent.

1. Fiche **D1a** : place sur le 1^{er} tableau les images correspondantes.

2. Colle une gommette bleue à côté des pommes identiques à celle-ci. (dis : « c'est pareil que le modèle »).



Révisions

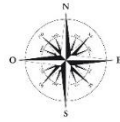


Le nombre 0 (zéro)

1. Fiche **C3** : Remplis le 1^{er} tableau avec tous les carrés contenant des objets bleus.






2. Prends un personnage et mets le debout, allongé, etc... Choisis ensuite sa position, et dis quelle est cette position.



3. Colle une gommette bleue uniquement à côté des images où tu vois un objet vide (dis par exemple : « c'est vide, il n'y a rien »).



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 **G16** : Suis plusieurs fois le tracé du 0 et dis à chaque fois « zéro ».

2. Fiche **F1** : Trouve la coccinelle « 0 », et donne-lui ses ailes.

3. Colle une gommette bleue uniquement à côté du chiffre zéro (dis : « ça, c'est un zéro »).

2	
0	
0	

1	
5	
0	

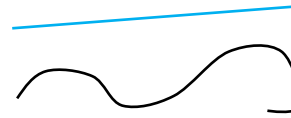
4. Colle une gommette bleue uniquement à côté du chiffre zéro (dis : « ça, c'est un zéro »).

0	
4	
3	

0	
0	
5	



2a- Ligne droite / ligne courbe



La ligne bleue est **droite** : elle va tout droit.

L'autre ligne est **courbe** : elle tourne.

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 »
2. Fiches **G1**, **G3** et **G5** : suis avec ton doigt les tracés des lignes droites et dis : « une ligne droite », puis ceux des lignes courbes : « une ligne courbe ».
3. Pose des **kaplas** les uns au bout des autres de sorte à former une ligne droite.

4. Colle une gommette bleue à côté des lignes droites (dis : « c'est droit »).

Révisions



Le nombre 0 (zéro)

1. Fiche **C4** jusqu'à la ligne  : Dis « bleu » pour les drapeaux où tu vois du bleu, et « non » pour les autres.









2. Autour de toi, trouve des éléments pleins et des éléments vides, et dis « c'est plein » ou « c'est vide ».



3. Colle une gommette bleue uniquement à côté des pommes identiques à celle-ci (dis « c'est pareil »).



0



Rappel :



Le nombre 0 signifie qu'il n'y a rien.


1. Fiche **G16** : Suis plusieurs fois le tracé du 0 et dis à chaque fois « zéro ».

2. Fiche **F2** : Observe les différents morceaux de puzzle, et assemble uniquement le puzzle du 0.

2. Faire trouver la face du dé (à chiffres) où il y a 0.

3. Colle une gommette bleue à côté des images où tu ne vois pas de prune (dis : « là, il y a zéro prune »).

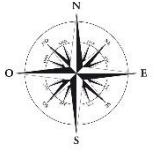
	

4. Colle une gommette bleue uniquement à côté du chiffre zéro (dis : « ça, c'est un zéro »).

1		0	
2		0	
0		3	



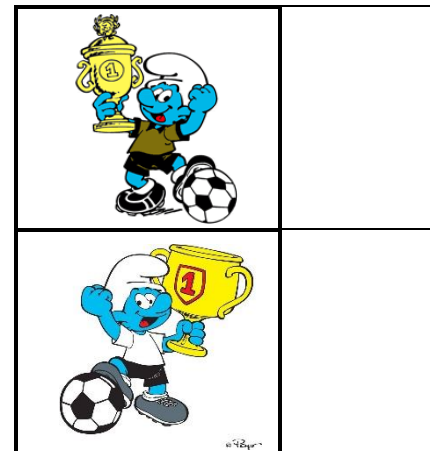
2b- A droite, à gauche



Le verre bleu est placé à **droite** de la bouteille.
L'autre verre est placé à **gauche** de la bouteille.

1. Montre-moi la main avec laquelle tu écris : 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, fais-le avancer vers ta droite... vers ta gauche, et dis : « il va à droite », « il va à gauche »
3. Aligner les plots ; montrer l'exemple d'un slalom aller-retour en disant : « Je vais d'abord à droite, puis à gauche, ... Je tourne à droite et je reviens, ... »

4. Colle une gommette bleue à côté des dessins où le ballon est à droite du schtroumpf par rapport à toi (dis : « le ballon est à droite »).



Révisions



Le nombre-0 (zéro)

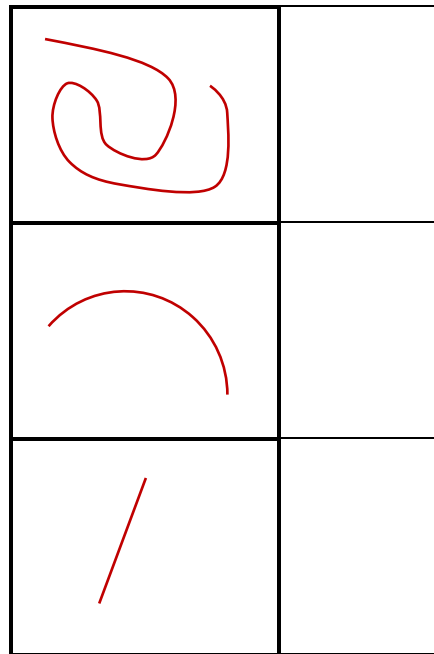
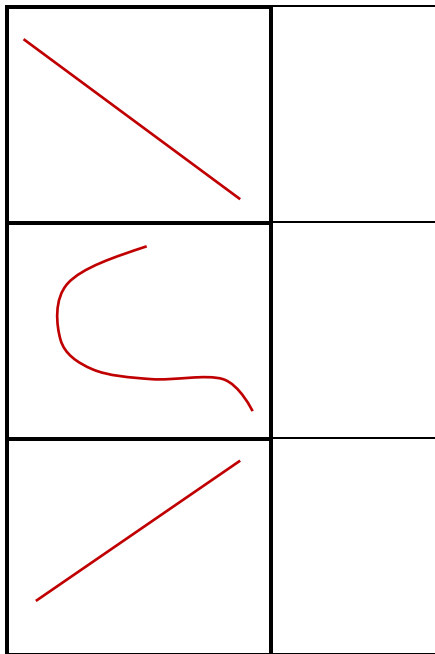
1. Fiche **C4** de la ligne → à la fin : Dis « bleu » pour les drapeaux où tu vois du bleu, et « non » pour les autres.



2. Fiche **D1a** : place sur le 2^{ème} tableau les images correspondantes. Si l'enfant est à l'aise, on peut ajouter les images du 1^{er} tableau.

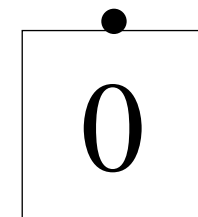
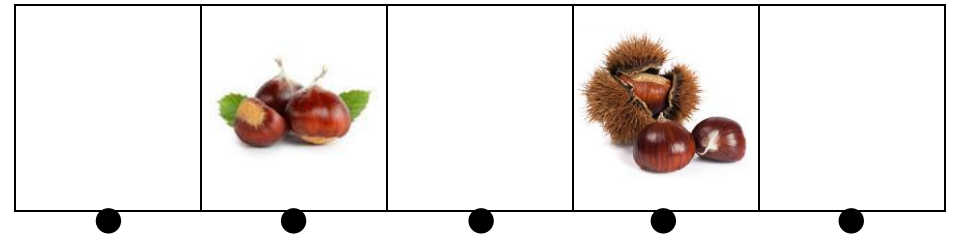


3. Colle une gomme bleue uniquement à côté des lignes courbes (dis « c'est une ligne courbe »).



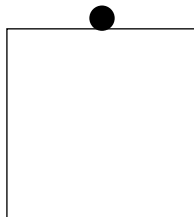
1. Fiche **G16** : Suis plusieurs fois le tracé du 0 et dis à chaque fois « zéro ».
2. Fiche **F3** : Ne prends que les cartons où tu vois ce qui correspond au 0.

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



4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et relie uniquement les 0 à la case où il n'y a rien. (dis : « zéro, ça veut dire qu'il n'y a rien »).

1	3	0	2	0
●	●	●	●	●



2c- Léger / lourd

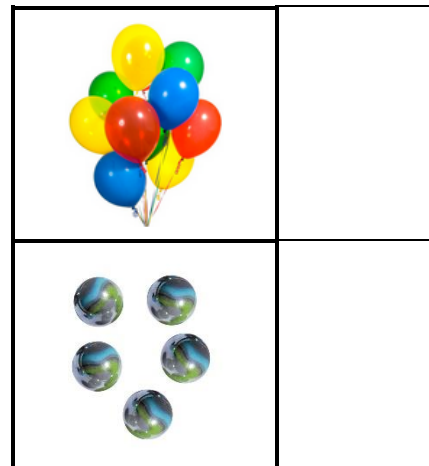


La plume est **légère** : on sent à peine son poids.

La pastèque est **lourde** : c'est difficile de la porter.

1. Prends un crayon : est-ce facile de le porter ? Que peux-tu dire ?
Maintenant, prends ta chaise (ton tabouret) : est-ce lourd, ou léger ?
2. Trouve autour de toi des choses légères, et des choses lourdes, et dis : « c'est léger, c'est lourd... ».
3. Prends une bouteille vide : est-ce léger ? Remplis-la : comment est-ce ?

4. Colle une gommette bleue à côté des images où tu vois des objets légers (dis : « c'est léger »).



Révisions



Le nombre 0 (zéro)

1. **Balthazar** et les couleurs... : montre tout ce que tu vois de bleu dans les dernières pages (dis : « la mare est bleue »).



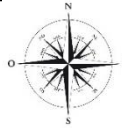
2. Fiche **D1b** : place sur le 1^{er} tableau les images correspondantes. Si l'enfant est à l'aise, on peut ajouter les images de la fiche D1a.



3. Avec le **lacet**, forme une ligne droite, puis une ligne courbe.



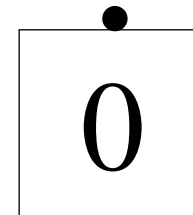
4. Colle une gommette bleue uniquement à côté des dessins où la bille bleue est à gauche du sac par rapport à toi (dis « elle est à gauche »).



1. Fiche **G16** : Suis plusieurs fois le tracé du 0 et dis à chaque fois « zéro ».
2. Fiche **F2** : Observe les différents morceaux de puzzle, et assemble uniquement le puzzle du 0.

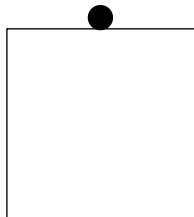
3. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et relie au 0 les cases où il n'y a rien. (dis : « là, il y a zéro feuille »).

--	--	--	--	--



4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et relie uniquement les 0 à la case où il n'y a rien. (dis : « zéro, ça veut dire qu'il n'y a rien »).

0	5	4	0	1
●	●	●	●	●



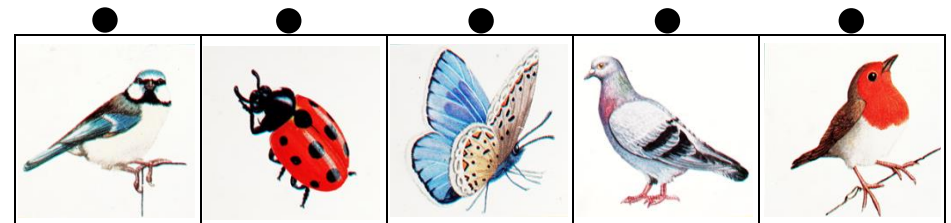
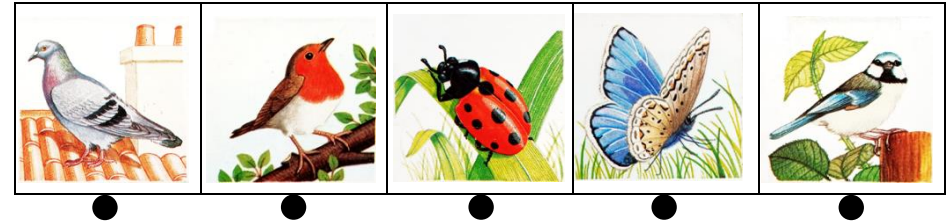
2d- L'image et son contexte



A gauche, la grappe de raisin est dans son **contexte** : on voit où elle pousse.
A droite, elle est représentée hors contexte.

1. Fiche **D2a** : place les images sur chaque tableau l'un après l'autre.

2. Relie les images qui se correspondent.



Révisions

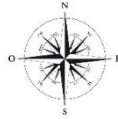
1. De quelle couleur est ce bonbon ?



2. La main droite est celle avec laquelle on fait son signe de croix.

Pose-la sur ton épaule gauche, puis sur ton épaule droite.

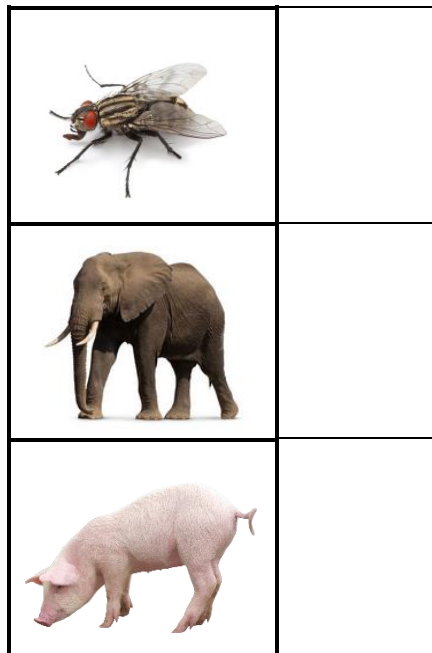
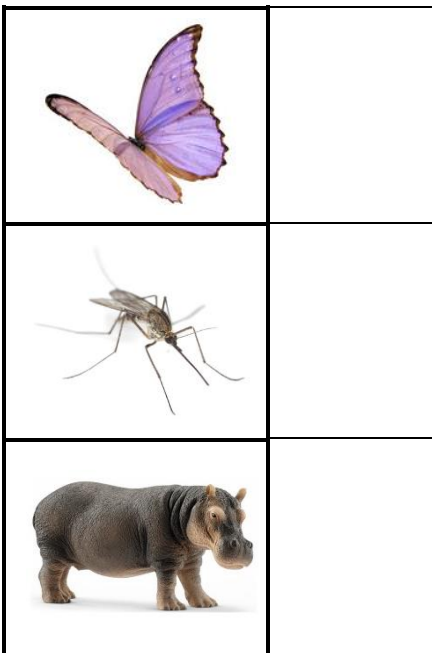
Recommence. Ce signe représente le Saint Esprit, l'amour de Dieu qui veut rassembler tous les hommes.



3. Fiche **D1b** : place sur le 2^{ème} tableau les images correspondantes. Si l'enfant est à l'aise, on peut ajouter les images des 3 tableaux précédents.



4. Colle une gommette bleue uniquement à côté des images où tu vois un animal lourd (dis par exemple : « l'éléphant, c'est lourd »).



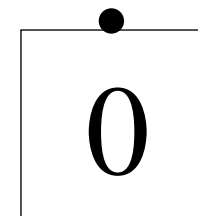
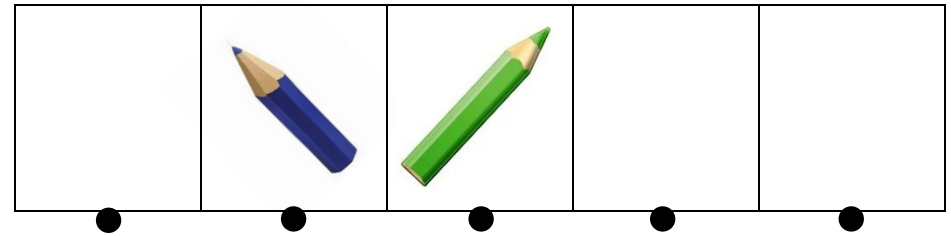
Le nombre 0 (zéro)



1. Fiche **G16** : Suis plusieurs fois le tracé du 0 et dis à chaque fois « zéro ».

2. Fiche **F1** : Trouve la coccinelle « 0 », et donne-lui ses ailes.

3. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et relie au 0 les cases où il n'y a rien. (dis : « là, il y a zéro crayon »).



6. Fiche **G17** : Suis plusieurs fois le tracé du 1 et dis à chaque fois « 1 ».

7. Faire trouver la face du **dé** (à chiffres) où il y a le **1**.

8. Colle une **gommette rouge** uniquement à côté du chiffre 1 (dis : « ça, c'est un 1 »).

3		1	
0		4	
1		1	



3a- La couleur rouge



Cette couleur s'appelle le **rouge**.





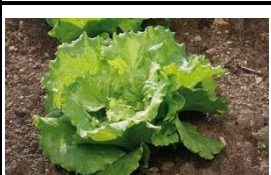
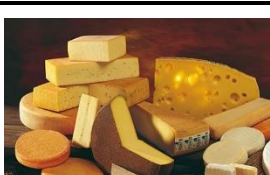
Répète : *rouge* !

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

2. Montre autour de toi des objets où tu vois du rouge.

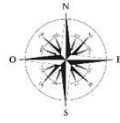
3. Fiche **C1** : disques 1, 2, 3 : fixe des pincés à linge sur les parties rouges.

4. Nomme ce que tu vois, puis colle une **gommette rouge** à côté des images où tu vois du rouge (dis par exemple : « les tomates, c'est rouge »).

Révisions

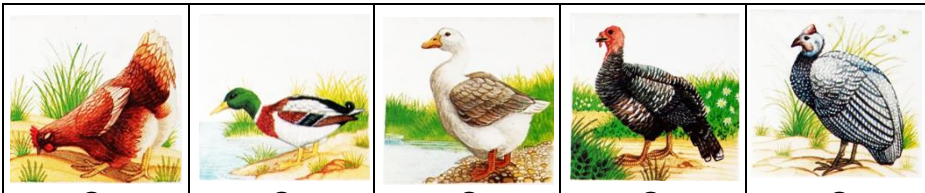
1. Fiche **E1** : Déplace le panier à droite du pommier. A gauche du poirier. A gauche du pommier. A droite du poirier.



2. Prends un livre, dis si c'est léger ou lourd. Prends une pile de livres, dis si c'est léger ou lourd. Idem pour des assiettes,... : quand une chose légère est répétée beaucoup de fois, elle devient lourde.



3. Relie les images qui se correspondent.



Le nombre 1 (un)



1



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



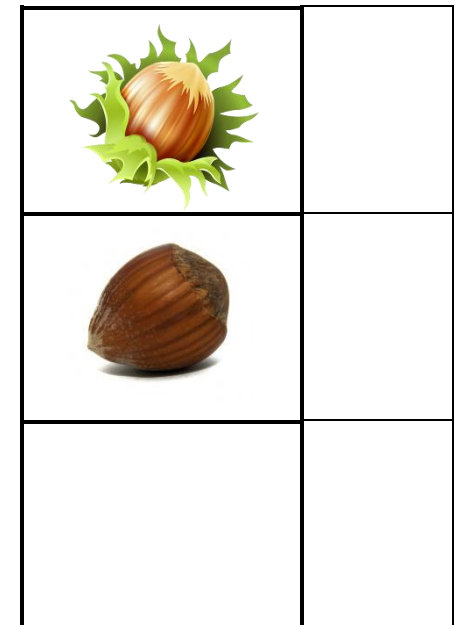
Il y a un seul doigt levé, 1 seule fleur sur la tige, 1 seul point sur la face du dé, 1 seule banane.

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 coccinelles « 1 » et « 0 », et donne-leur leurs ailes.

4. Colle une gommette rouge uniquement à côté des images où tu vois 1 noisette (dis : « là, il y a 1 noisette »).



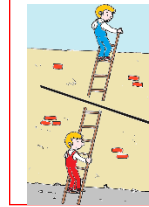
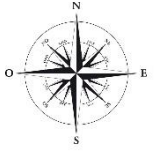
5. Colle une gommette rouge uniquement à côté du chiffre 1 (dis : « ça, c'est un un »).

1	
5	
0	

2	
1	
1	



3b- En haut, en bas



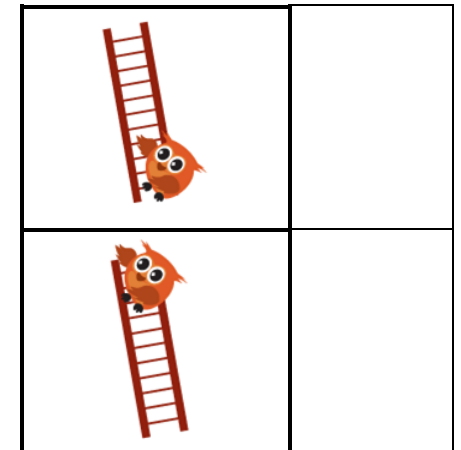
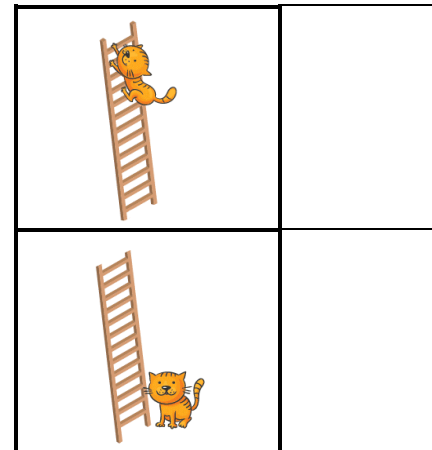
Le garçon à la salopette bleue est situé en **haut** de l'échelle.
L'autre garçon est situé en **bas**.

1. Jouer à « Jacques a dit » (d'abord dans cet ordre, puis dans le désordre) :

- . Mets ta **main droite** en **haut** ; mets ta **main gauche** en **bas**
- . Montre-moi le **haut** de ton corps ; montre-moi le **bas** de ton corps

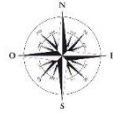
2. Prends un personnage, place-le sur ton bureau, et dis : « il est en haut », place-le ensuite par terre et dis : « il est en bas ». Recommence.

3. Colle une gommette rouge à côté des dessins où l'animal est situé en haut. (dis : « il est en haut »).



Révisions

1. Fiche **E3** : place le personnage dans une pièce de la partie gauche de la maison.



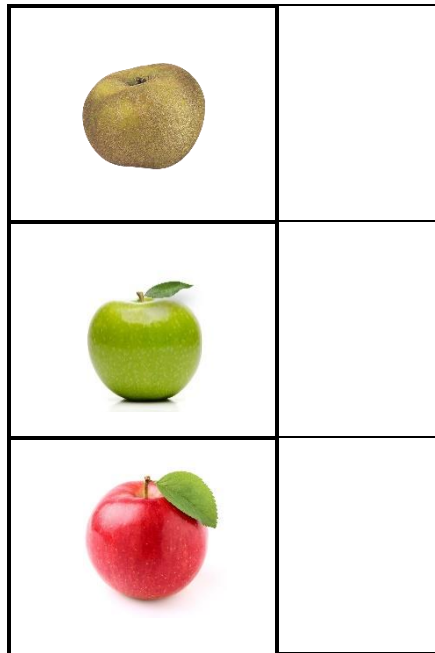
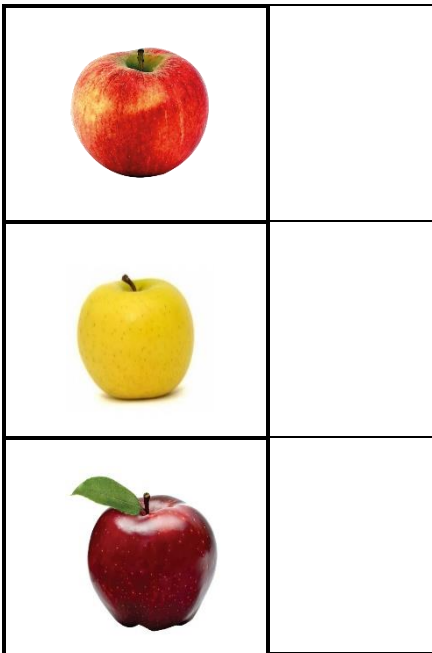
2. Fiche **D2b** : place sur chaque tableau l'un après l'autre les images correspondantes. Si l'enfant est à l'aise, on peut tout mélanger.



3. Avec le **lacet**, forme une ligne courbe, puis une ligne droite.



4. Colle une gommette rouge uniquement à côté des pommes rouges (dis « cette pomme est rouge »).



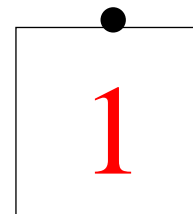
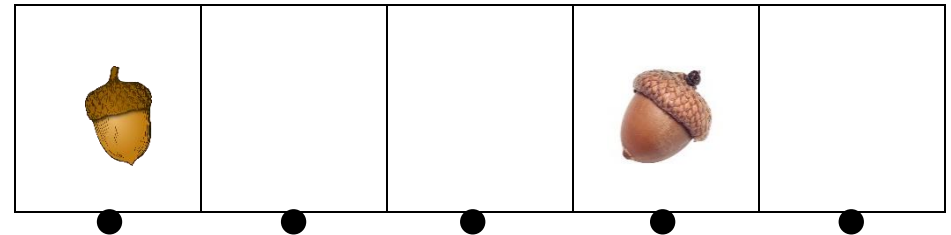
Le nombre 1 (un)

1. Fiche **G17** : Suis plusieurs fois le tracé du 1 et dis à chaque fois « 1 ».

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

3. Fiche **F3** : Ne prends que les cartons où tu vois ce qui correspond au 1.

4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et relie au 1 celles où il y a 1 gland. (dis « là, il y a 1 gland »).



5. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et relie uniquement les 1 à l'écureuil. (dis : « un, ça veut dire qu'il n'y a qu'1 chose. »).

0	2	1	1	4
●	●	●	●	●



3c- Monter / descendre









Le bonhomme de gauche se dirige vers le haut : il **monte**.

Celui de droite se dirige vers le bas : il **descend**.

1. Va dans l'escalier, dirige-toi vers le haut, et dis ce que tu fais (« Je monte ») ; dirige-toi maintenant vers le bas : que fais-tu ?
2. Prends un personnage : vers où dois-tu le diriger pour le faire monter ? Pour le faire descendre ?

3. Colle une gommette rouge à côté des personnages qui montent.

Révisions

1. Fiche **C2** : dans chaque paquet, faire trouver les carrés rouges.



2. Fiche **E4** : Dans le tableau bleu, place l'oiseau dans la case gauche.



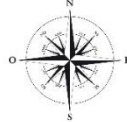
3. Fiche **D2c** : place sur chaque tableau l'un après l'autre les images correspondantes. Si l'enfant est à l'aise, on peut tout mélanger.

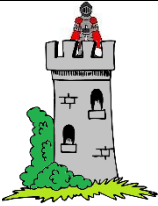




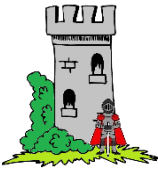


4. Dis-moi : un sac plein de plumes, est-ce lourd ? Et un sac plein de pierres ? Un petit oiseau ? Un tigre ?,...



5. Colle une gommette rouge à côté des personnages ou animaux placés en bas (dis « il est en bas »).







Le nombre 1 (un)

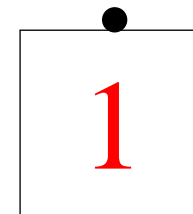
1. Fiche **G17** : Suis plusieurs fois le tracé du 1 et dis à chaque fois « un ».

2. Sur ton boulier, fais glisser 1 boule vers la gauche.

3. Fiche **F2** : Observe les différents morceaux de puzzle, et assemble uniquement les puzzles du 0 et du 1.

4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et relie au 1 celles où il y a 1 feuille. (dis : « là, il y a 1 feuille »).

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



3. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et relie uniquement les 1 à la citrouille. (dis : « un, ça veut dire qu'il y a une seule chose »).

1	3	0	1	1
---	---	---	---	---



3d- Retrouver l'origine d'une image tirée de son contexte



Ce chien vient de cette image : il y figure en haut à droite.

1. Fiche **D3a** : place sur le 1^{er} dessin les images correspondantes.

2. Relie les extraits à leur image d'origine.

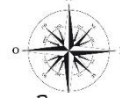


Révisions

1. Fiche **C3** : Remplis le 1^{er} tableau avec tous les carrés contenant des objets rouges. Remplis le suivant avec les objets bleus.



2. Fiche **E1** : Déplace le garçon en bas de l'échelle. En haut.



3. Fiche **D2d** : place les images sur chaque tableau l'un après l'autre.

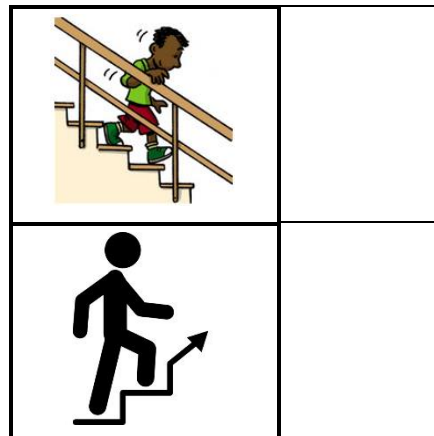
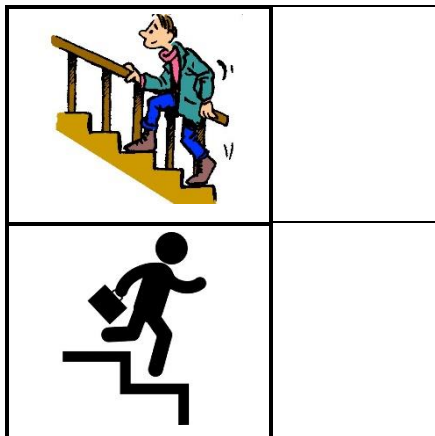


4. Entraînons-nous à bien faire le signe de croix : avec quelle main le fait-on ?

. On commence par descendre, du haut (front) vers le bas (ventre) : c'est Dieu tout puissant qui descend, qui se fait tout petit, pour habiter sur la terre avec nous en Jésus. C'est pourquoi on dit : « Au nom du Père, et du Fils ».

. Ensuite, on va de l'épaule gauche vers l'épaule droite en disant : « et du Saint Esprit » : c'est l'Esprit Saint, l'amour de Dieu, qui nous apprend à nous aimer les uns les autres : il rassemble les hommes de toute la terre (faire un geste horizontal pour figurer la terre).

5. Colle une gommette rouge à côté des personnages qui montent.



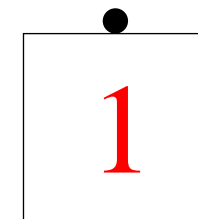
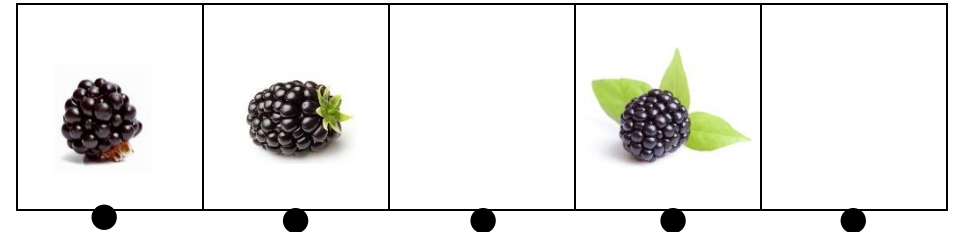
Le nombre 1 (un)

1. Fiche **G17** : Suis plusieurs fois le tracé du 1 et dis à chaque fois « un ».

2. Pends 1 allumette, 1 crayon.

3. Montre 1 doigt, et dis : « Il n'y a qu'un seul Dieu. Dieu est un ».

4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et relie au 1 celles où il y a 1 mûre. (dis : « là, il y a 1 mûre »).

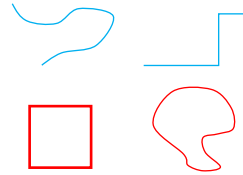


5. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres, en suivant avec ton doigt.

0	1	1	0	1	0
---	---	---	---	---	---



4a- Ligne ouverte / ligne fermée




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

Les lignes rouges sont **fermées**.

1. En utilisant le vocabulaire déjà appris (en haut, en bas, à gauche, à droite), dis 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 ?

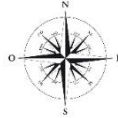
3. Colorie en rouge à l'intérieur des lignes fermées (dis : « c'est fermé »).

Révisions

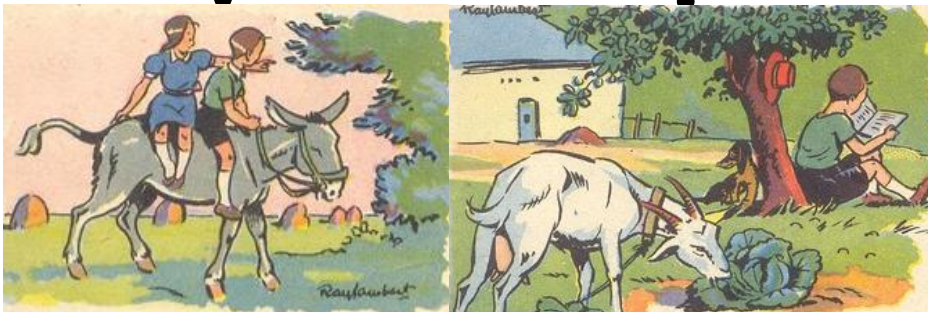
1. Fiche **C4** jusqu'à la ligne  : Dis « rouge » pour les drapeaux où tu vois du rouge, et « non » pour les autres.



2. Fiche **E3** : Place le personnage dans la pièce en haut à droite de la maison. Puis en bas à gauche. Etc...



3. Relie les extraits à leur image d'origine.

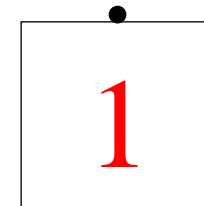
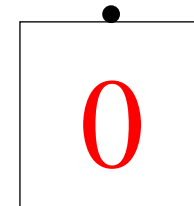
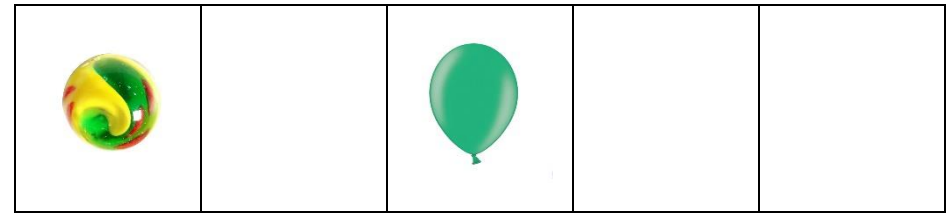


Le nombre 1 (un)

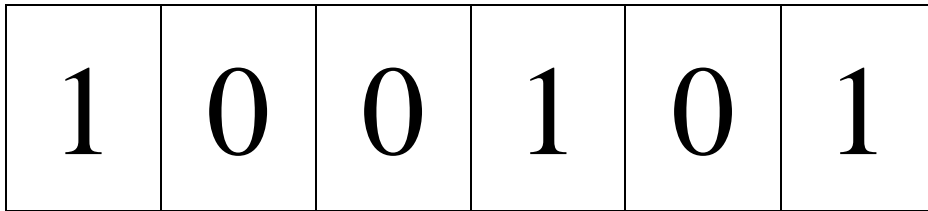


1. Fiches **G16, G17** : Suis le tracé du 0 puis du 1 et dis « 0 » puis « 1 ».
2. Sur ton boulier, fais glisser 1 boule vers la gauche. Dis « Il y a 1 boule à gauche »
3. Faire trouver la face du dé (à chiffres) où il y a 1.

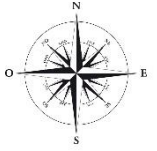
4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case : relie au 0 celles où il n'y a rien, et au 1 celles où il y a 1 chose.



4. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres, en suivant avec ton doigt.



4b- Au **milieu**, entre

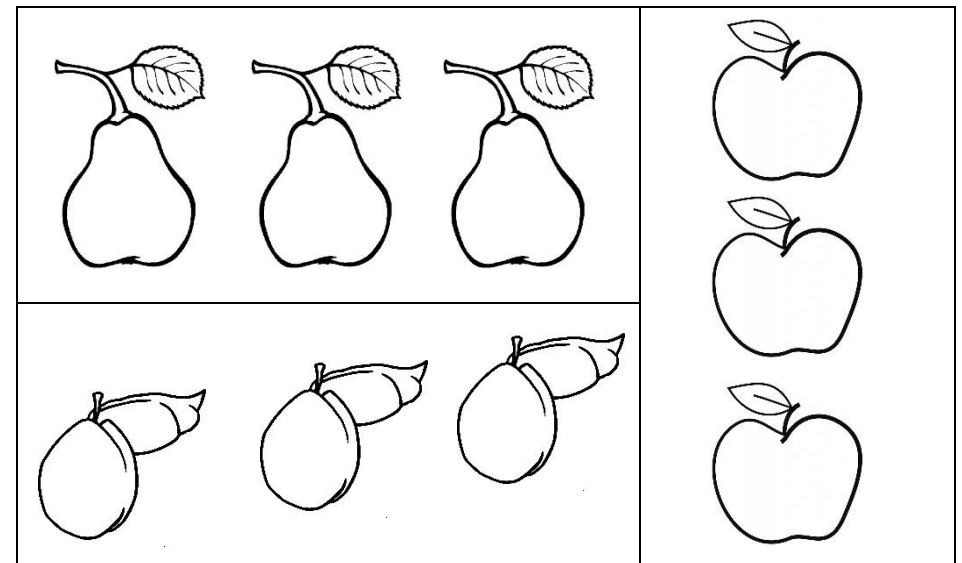


L'enfant est **entre** ses parents, il est **au milieu**.

Il est à la **même distance** de chacun.

1. Pose le **plot bleu**, le **plot rouge**, et place-toi au milieu, entre les deux.
2. Prends un **crayon bleu**, un **crayon rouge**, et place ton **personnage** au milieu, entre les deux.
3. Fiche **E1** : Déplace le garçon **au milieu** de l'échelle, et le panier **au milieu** des deux arbres.

4. Dans chaque case, **colorie** le fruit **situé au milieu**, entre les deux autres.



Révisions

1. Fiche **C4** de la ligne → à la fin : Dis « rouge » pour les drapeaux où tu vois du rouge, et « non » pour les autres.



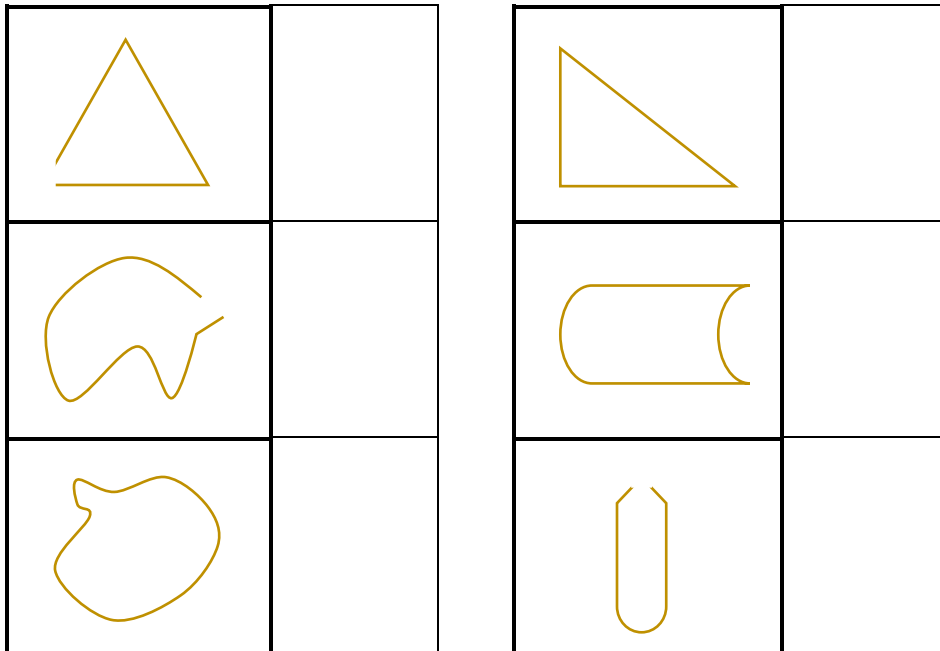
2. Fiche **D3a** : place sur le 1^{er} dessin les images correspondantes au bon endroit (on peut mélanger avec celles du 1^{er} dessin).



3. Avec le lacet, forme une ligne courbe, puis une ligne droite.



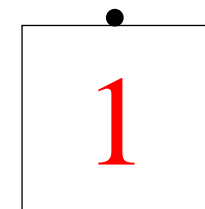
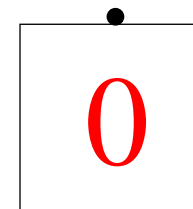
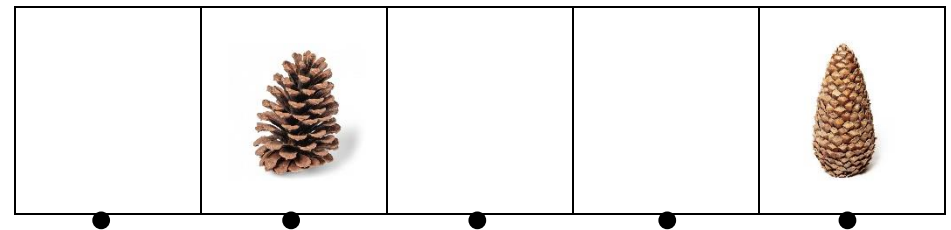
4. Colle une gommette rouge uniquement à côté des lignes ouvertes (dis « cette ligne est ouverte »).



Le nombre 1 (un)

1. Fiches **G16, G17** : Suis le tracé du 0 puis du 1 et dis « 0 » puis « 1 ».
2. Prends 1 feuille, 1 allumette, 1 élastique.
3. Fiche **F2** : Observe les différents morceaux de puzzle, et assemble uniquement les puzzles du 0 et du 1.

4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case : relie au 0 celles où il n'y a rien, et au 1 celles où il y a 1 chose.

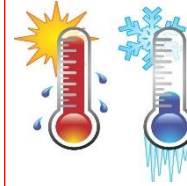


4. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres, en suivant avec ton doigt.

0	1	1	0	1	0
---	---	---	---	---	---



4c- Chaud / froid



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

- . quand il fait **chaud**, le liquide coloré **monte**.
- . quand il fait **froid**, le liquide coloré **descend**.

1. Quand il y a beaucoup de soleil, comme cet été, pendant les grandes vacances, as-tu chaud, ou froid ? Qu'aimes-tu faire quand tu as très chaud ? Et quand tu as très froid ?
2. Quand il fait chaud, as-tu envie de porter un manteau ou un pull ? Et quand il fait très froid, un pull est-il suffisant ? Que mets-tu en plus ?
3. Connais-tu des choses qui réchauffent ? Et des choses qui refroidissent ? Dans une maison : qu'utilise-t-on pour chauffer de l'eau ? pour chauffer les aliments afin de les faire cuire ? pour chauffer les pièces à vivre quand il fait froid ? (expliquer que la chaleur vient généralement de quelque chose qu'on brûle : du bois, du gaz, du fioul – ne pas parler de l'électricité) Qu'utilise-t-on pour garder les aliments au froid ?
4. Fais chauffer de l'eau, puis fabrique un thermomètre : remplis à moitié une bouteille transparente avec de l'eau froide colorée (café / cacao / sirop,...). Entoure une paille d'un épais boudin de pâte en son milieu ; glisse la paille dans le goulot, de sorte qu'elle pénètre bien dans le liquide ; calfeutre le goulot avec la pâte. Pose la bouteille dans l'eau chaude, et regarde ce qui se passe. Fais une marque sur la bouteille ou sur la paille. Place ensuite la bouteille au réfrigérateur, puis après 1/2h, vas voir où en est le liquide.



Révisions

1. **Balthazar** et les couleurs... : montre tout ce que tu vois de rouge dans les dernières pages.

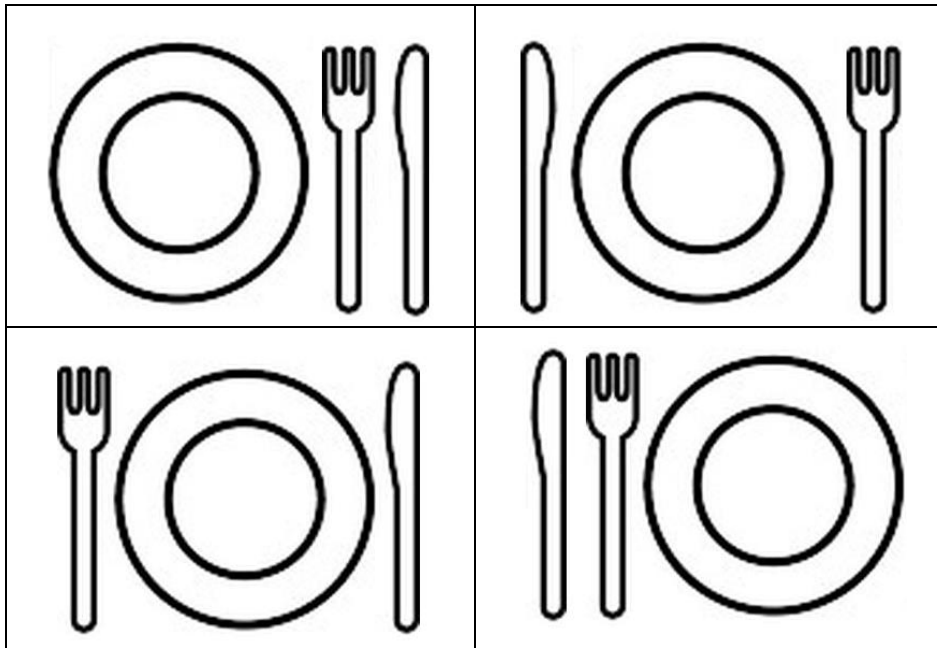


2. Fiche **D3b** : place sur le 1^{er} dessin les images correspondantes.



3. Avec le lacet, forme une ligne ouverte, puis une ligne fermée.

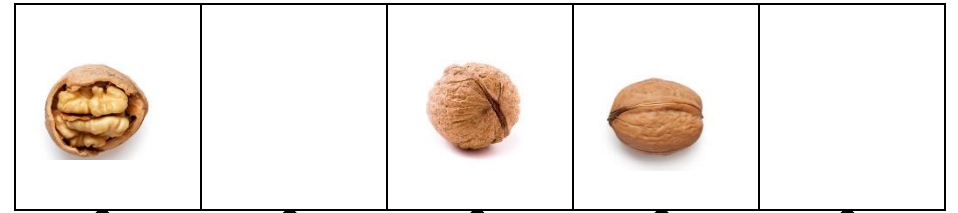
4. Ecoute bien, c'est compliqué : pour que le couvert soit bien mis, la fourchette doit être à gauche, le couteau à droite, et l'assiette au milieu.
Colorie le couvert bien mis.



Le nombre 1 (un)

1. Fiches **G16, G17** : Suis le tracé du 0 puis du 1 et dis « 0 » puis « 1 ».
2. Sur ton boulier, fais glisser 1 boule vers la gauche.
3. Fiche **F1** : Trouve les coccinelles « 1 » et « 0 », et donne-leur leurs ailes.

4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case : relie au 0 celles où il n'y a rien, et au 1 celles où il y a 1 noix.



0

1

4. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres, en suivant avec ton doigt.

1	1	0	1	0	0
---	---	---	---	---	---



4d- Associer une image de couleur à son ombre

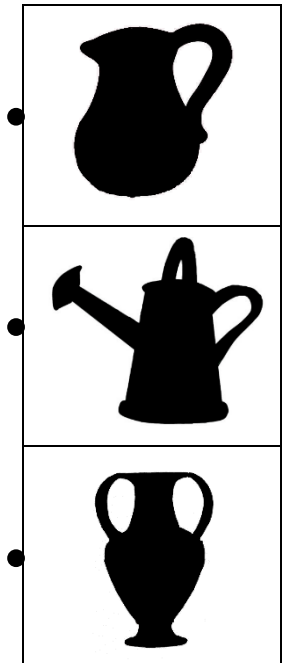
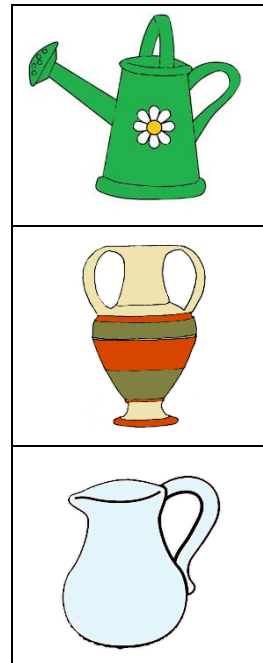


La feuille d'automne est colorée.

L'autre feuille a la même forme, mais elle n'a plus de couleur : c'est son ombre.

1. Fiche **D4a** : place sur le 1^{er} tableau les ombres correspondantes.

2. **Relie** les images à leurs ombres.

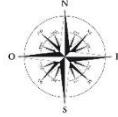


Révisions



1. De quelle couleur est le bonbon de droite ? Celui de gauche ?

2. Fiche **E4a** : Dans le tableau situé en bas à droite, place l'oiseau dans la case qui se trouve à gauche au milieu.



3. Fiche **D3b** : place sur le 2^{ème} dessin les images correspondantes au bon endroit (si l'enfant est à l'aise, on peut mélanger avec les extraits des dessins précédents).



4. Avec le lacet, forme une ligne fermée, puis une ligne ouverte.



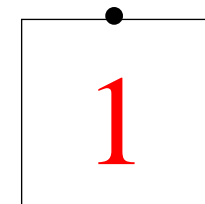
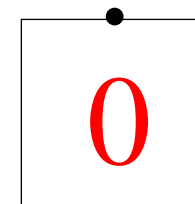
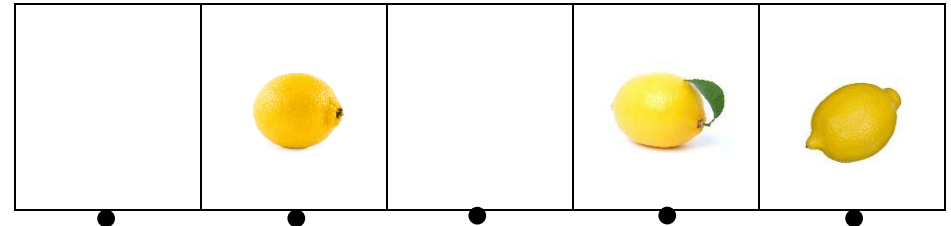
5. Colle une gommette rouge à côté de ce qui est chaud, une bleue à côté de ce qui est froid.



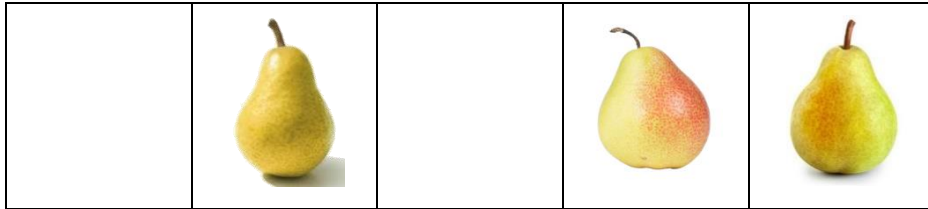
Le nombre 1 (un)

1. Fiches **G16, G17** : Suis le tracé du 0 puis du 1 et dis « 0 » puis « 1 ».
2. Prends 1 crayon, 1 livre.
3. Fiche **F3** : Ne prends que les cartons où tu vois ce qui correspond au 1.

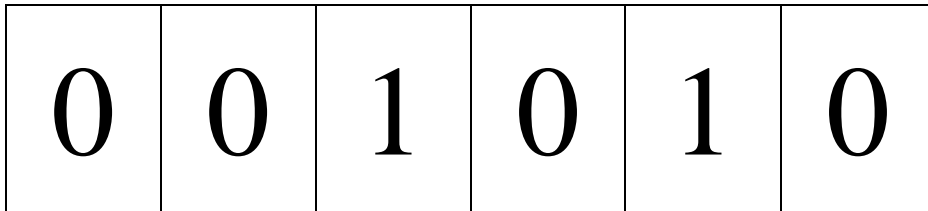
4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case : relie au 0 celles où il n'y a rien, et au 1 celles où il y a 1 citron.



4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et dis combien tu vois de poires.



5. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres, en suivant avec ton doigt.



5a- La couleur jaune



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

C'est une couleur chaude, comme le rouge.

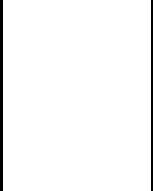
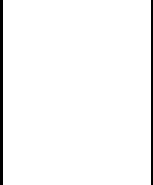
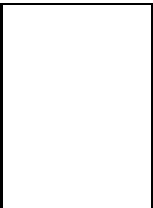
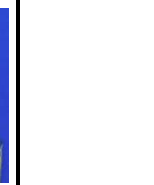
Le bleu est une couleur froide.

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

2. Montre autour de toi des objets où tu vois du jaune.

3. Fiche **C1** : disques 1, 2, 3 : fixe des pincettes à linge sur les parties jaunes.

4. Nomme ce que tu vois, puis colle une gommette jaune à côté des images où tu vois du jaune. Nomme les autres couleurs que tu as déjà vues.

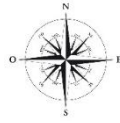


Révisions



Peu / beaucoup

1. Fiche **E4b** : Dans le tableau du haut, place l'oiseau dans la case située en bas au milieu.



2. Donne-moi des exemples de choses chaudes, ou qui réchauffent.
Donne-moi des exemples de choses froides, ou qui refroidissent.



3. Relie les images à leurs ombres (si nécessaire, préciser : « Aide-toi du nombre de feuilles »).





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 ?

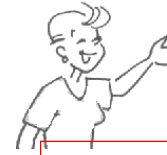
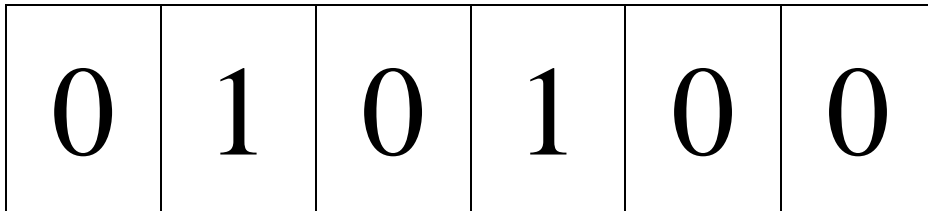
2. Dans ton classeur, y a-t-il peu ou beaucoup de feuilles ?

3. Colle une gommette jaune uniquement à côté des images où tu vois beaucoup de souris (dis : « là, il y en a beaucoup »).

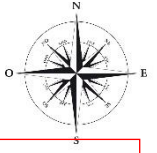
4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et dis combien tu vois de poires.



5. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres, en suivant avec ton doigt.



5b- Dedans, dehors

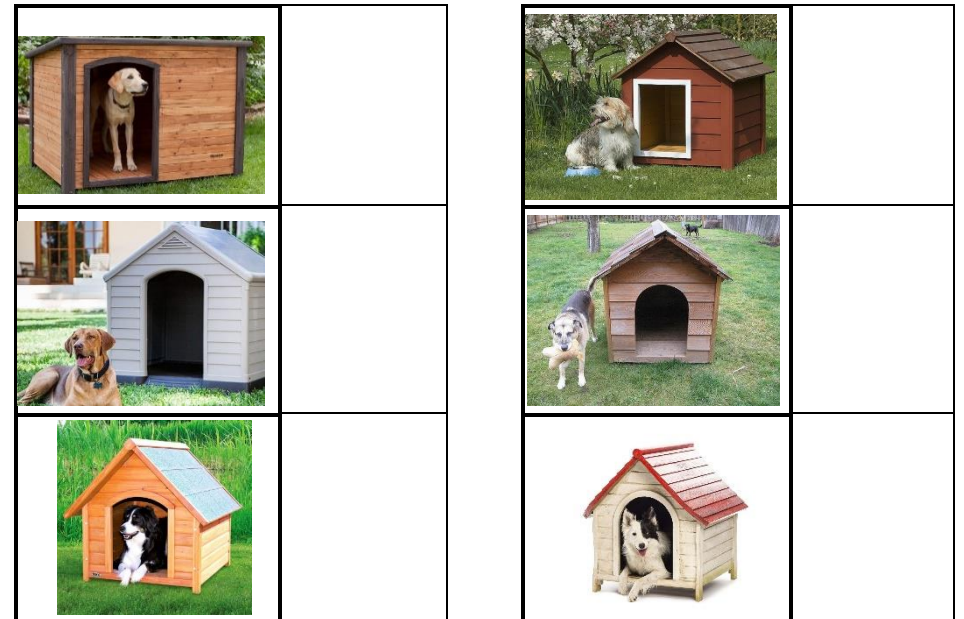


Les oisillons sont dans le nid : ils sont **dedans**.

Leur maman est hors du nid : elle est **dehors**.

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, autour de toi, une ligne fermée. Où es-tu par rapport au lacet ? Maintenant, sors de là : où es-tu, maintenant ?

3. Colle une gommette jaune uniquement à côté des images où le chien est au-dedans de sa niche. (dis : « il est dedans »).

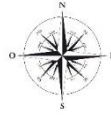


Révisions



Peu / beaucoup

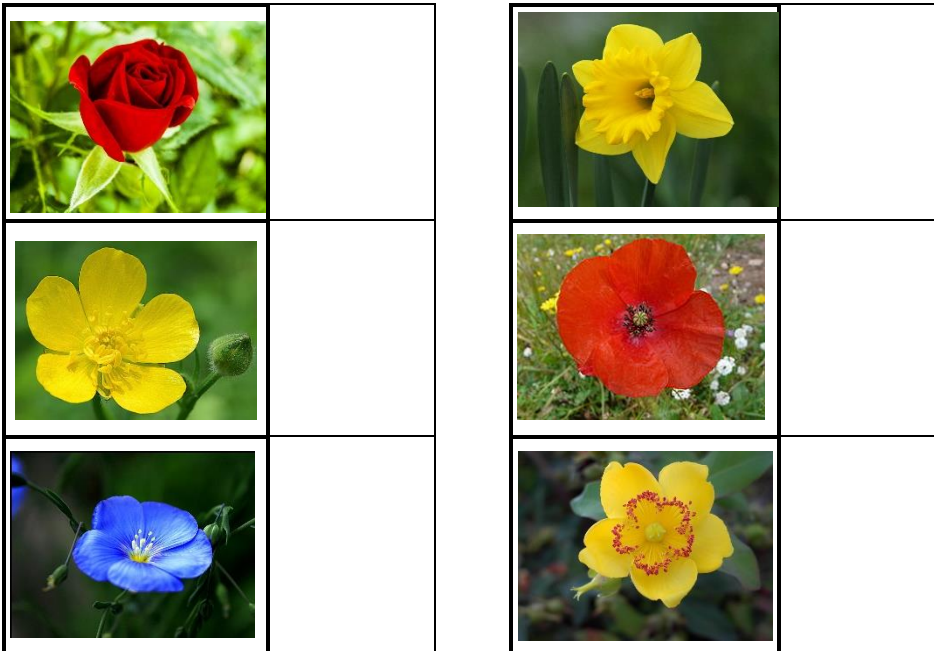
1. Fiche **E4b** : Dans le tableau du haut, place l'oiseau dans la case située en haut à droite.



2. Fiche **D4a** : place sur le 2^{ème} tableau les ombres correspondantes. Si l'enfant est à l'aise, on peut ajouter les images du tableau précédent.

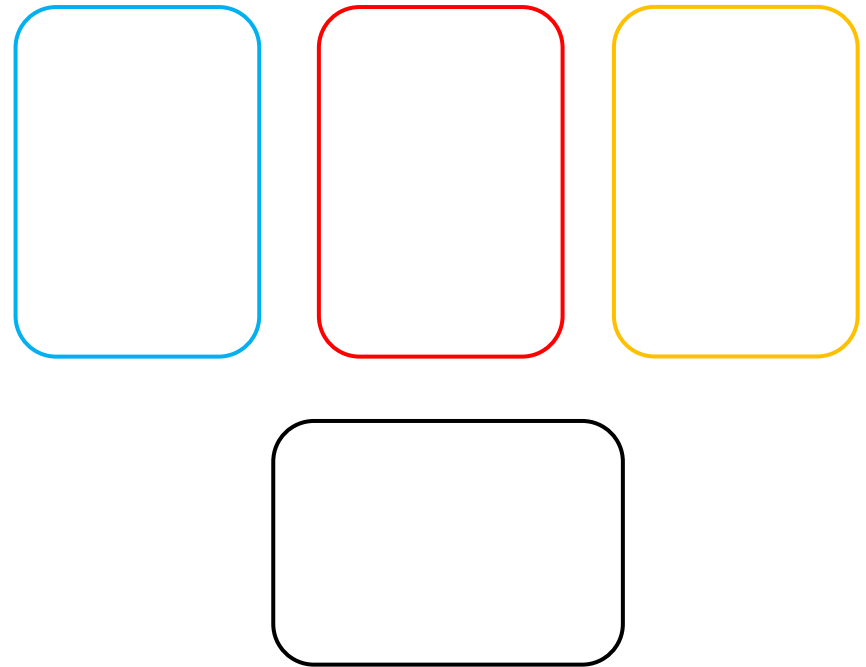


3. Colle une gommette jaune uniquement à côté des fleurs jaunes (dis « cette fleur est jaune »). Dis la couleur des autres fleurs.

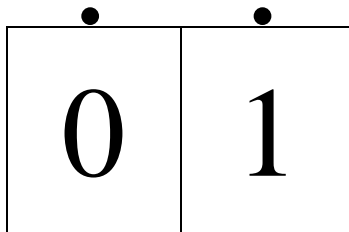
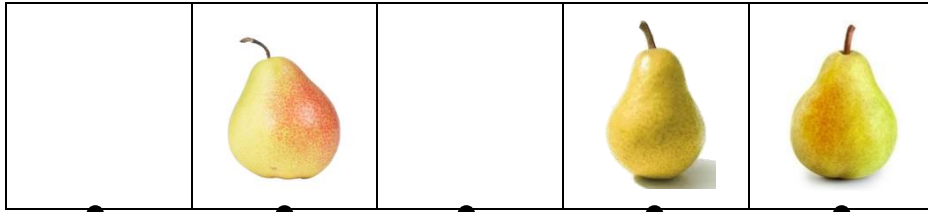


1. Fiches **G16, G17** : Suis le tracé du 0 puis du 1 et dis « 0 » puis « 1 ».
2. Montre-moi 0 allumette. Montre-moi 1 allumette Montre-moi peu d'allumettes. Montre-moi beaucoup d'allumettes.

3. Dans le cadre rouge, trace 1 trait horizontal. Dans le cadre jaune, trace beaucoup de traits horizontaux. Dans le cadre bleu, trace 0 trait horizontal. Dans le cadre du bas, trace peu de traits horizontaux. Dis où se situe chaque cadre (« Le cadre rouge est en haut au milieu, ... »)



4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et dis combien tu vois de poires.



5c- L'automne



L'automne vient **après l'été** :

le temps change, les grandes vacances sont finies.

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

1. Dehors, as-tu vu comment sont les arbres ? De quelles couleurs sont leurs feuilles ? Comment étaient-elles cet été ?
2. T'es-tu baigné dehors, cet été ? Et maintenant, en aurais-tu envie ? Pourquoi ? Quel temps fait-il maintenant : chaud ou froid ? Pleut-il souvent ?
3. Comment t'habilles-tu maintenant ? Te promènes-tu en chemisette ?
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. Les saints 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

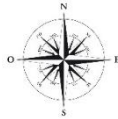
1. Fiche **C2** : dans chaque paquet, faire trouver les carrés jaunes.



2. Fiche **D4b** : place sur le 1^{er} tableau les ombres correspondantes. Si l'enfant est à l'aise, on peut ajouter les tableaux précédents.

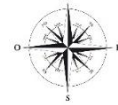


3. Fiche **E4b** : Dans le tableau du haut, place l'oiseau dans la case située au milieu en haut.



4. Avec le lacet, forme une ligne droite, puis une ligne courbe.

5. Colle une gommette jaune uniquement à côté des images où la bille jaune est en dehors de la boîte. (dis : « la bille jaune est dehors »).





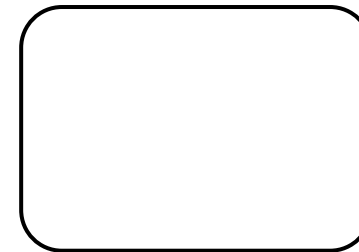
Peu / beaucoup

1. Fiches **G16, G17** : Suis le tracé du 0 puis du 1 et dis « 0 » puis « 1 ».

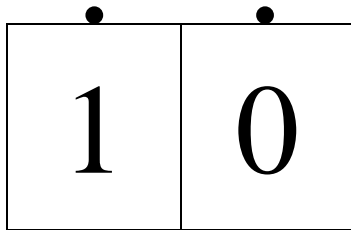
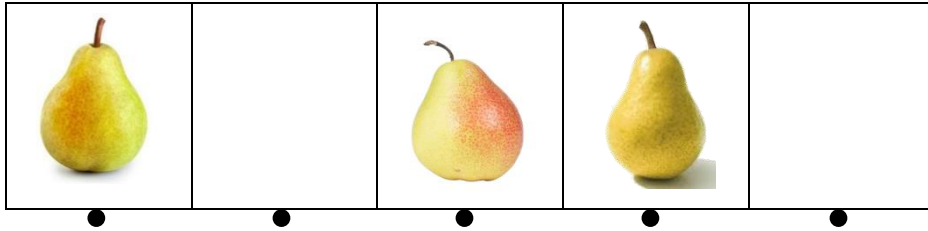
2. Montre-moi 1 crayon. Montre-moi beaucoup de crayons. Montre-moi 0 crayon. Montre-moi peu de crayons.

3. Dans le cadre bleu, trace peu de traits horizontaux. Dans le cadre rouge, trace 1 trait horizontal. Dans le cadre jaune, trace beaucoup de traits horizontaux. Dans le dernier cadre, trace 0 trait horizontal.

Dis où se situe chaque cadre (« Le cadre rouge est en bas à droite, ... »)



4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et dis combien tu vois de poires.



5d- Associer une image de couleur à sa silhouette

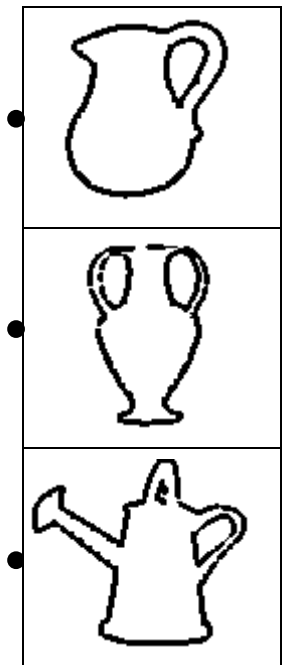
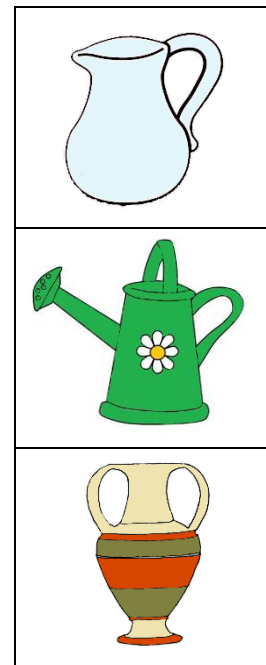


La feuille d'automne est colorée.

L'autre feuille a la même forme, mais on ne voit que les contours : c'est sa **silhouette**.

1. Fiche **D4a** : place sur le 1^{er} tableau les silhouettes correspondantes.

2. Relie les images à leurs silhouettes.



Révisions

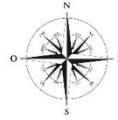


Peu / beaucoup

1. Fiche **C3** : Remplis le 1^{er} tableau avec tous les carrés contenant des objets jaunes. Remplis le suivant avec les objets rouges, et celui d'après avec les objets bleus.









2. Fiche **E1** : Déplace le personnage en dehors de la grange. Remets-le au dedans.



3. Fiche **D4b** : place sur le 2^{ème} tableau les ombres au bon endroit (si l'enfant est à l'aise, on peut mélanger avec celles des tableaux précédents).



4. Colle une gommette jaune uniquement à côté des images qui correspondent à l'automne.

1. Fiches **G16, G17** : Suis le tracé du 0 puis du 1 et dis « 0 » puis « 1 ».

2. Montre-moi 1 crayon. Montre-moi beaucoup de crayons. Montre-moi 0 crayon. Montre-moi peu de crayons.

3. Dans le cadre jaune, forme 0 point. Dans le cadre bleu, forme beaucoup de points. Dans le cadre rouge, forme peu de points. Dans le cadre restant, forme 1 point.

Dis où se situe chaque cadre (« Le cadre jaune est en haut à droite, ... »)

