

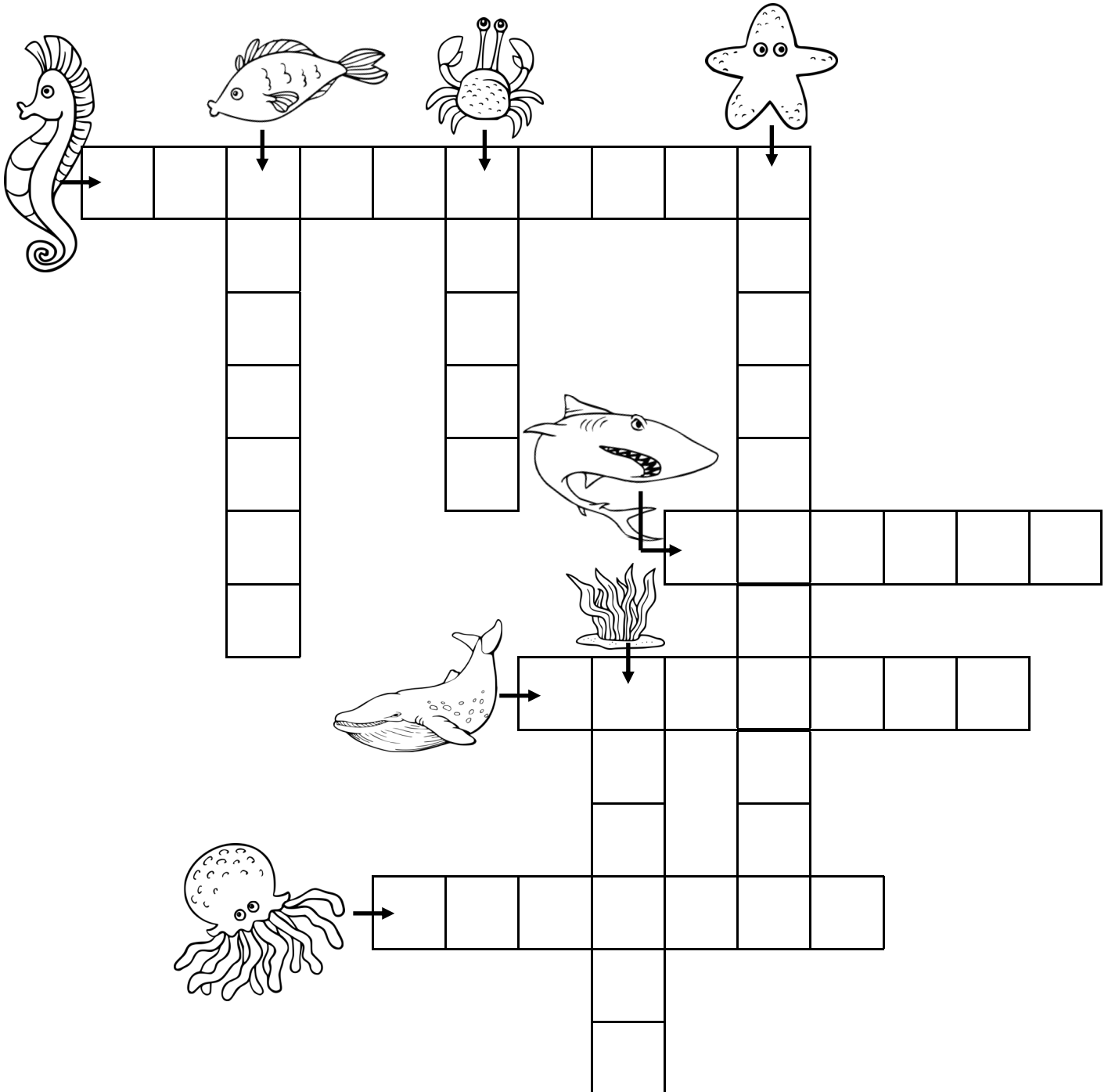
Domaine : mobiliser le langage écrit



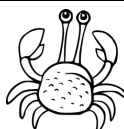



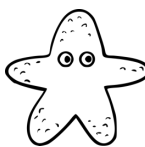

Compétence : recopier des mots en capitale avec un modèle.

Prénom :

Date :

Complète la grille avec les mots.



 BALEINE	 POISSON	 CRABE	 ALGUES
 HIPPOCAMPE	 REQUIN	 ÉTOILE DE MER	 PIEUVRE

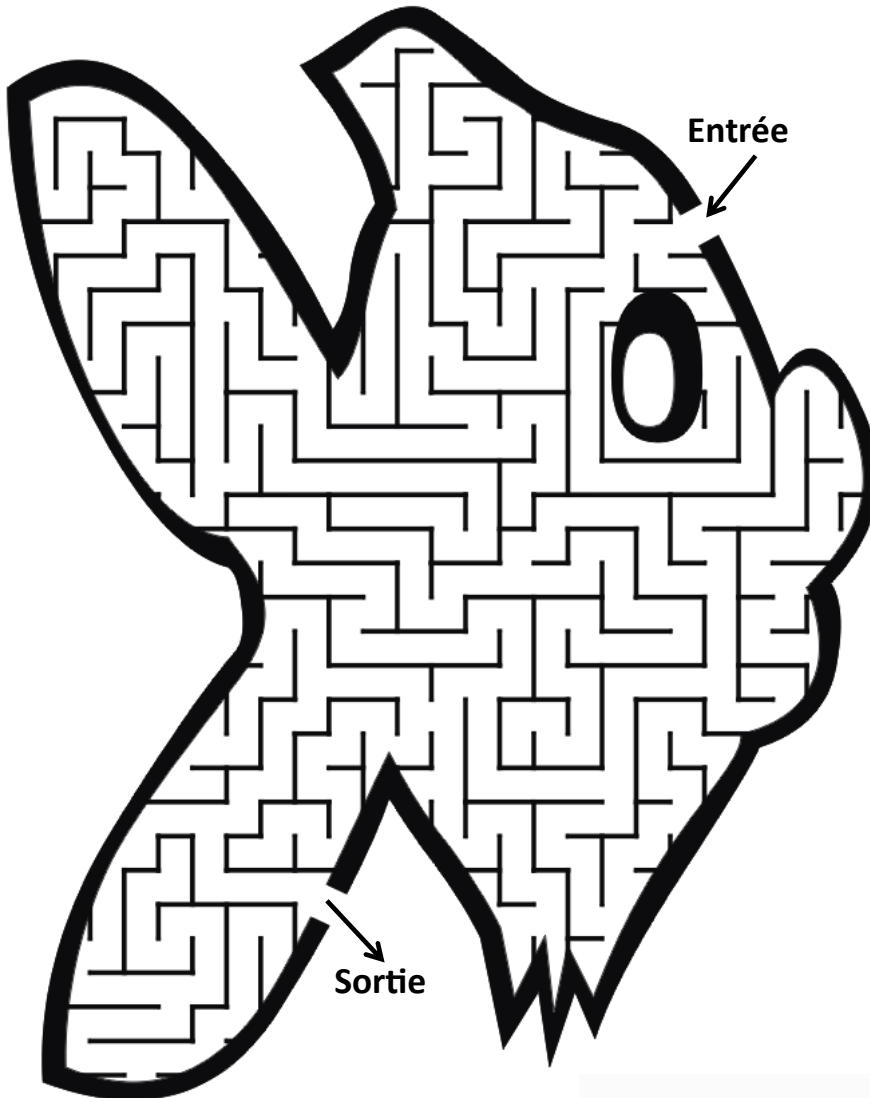
Domaine : explorer l'espace.

Compétence : se repérer dans un espace plane.

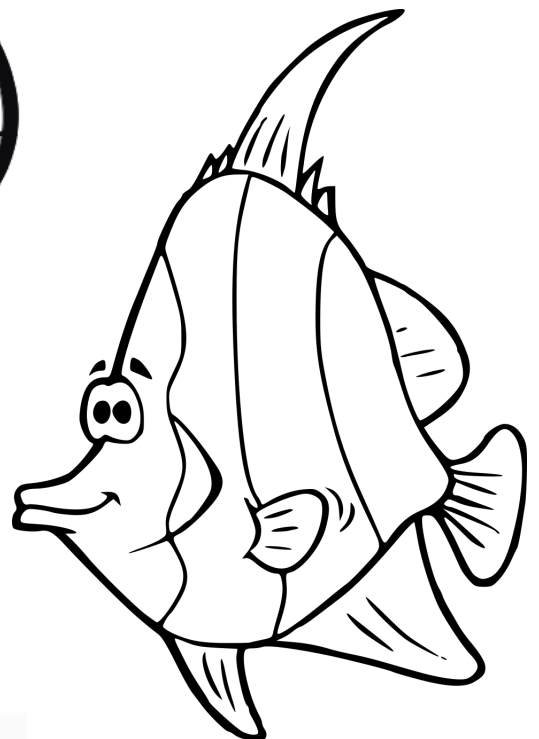
Prénom :

Date :

Trace le chemin qui permet de traverser le labyrinthe.

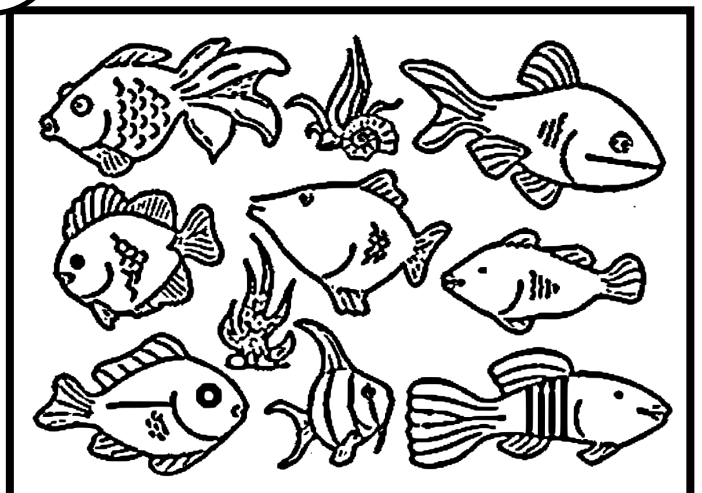
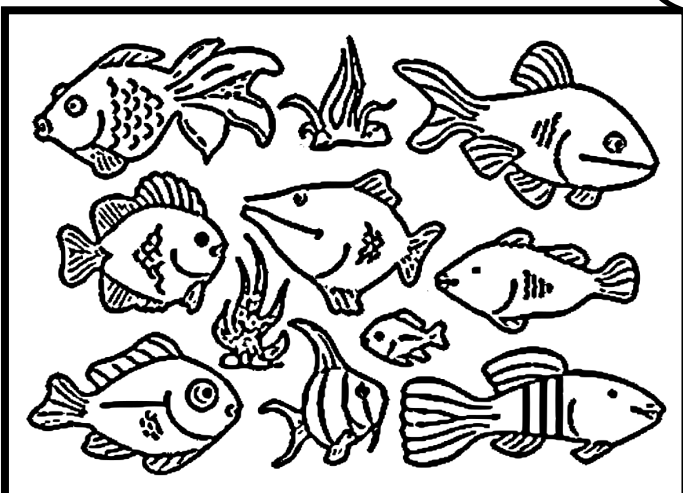


Colorie le poisson.



Trouve les 7 différences.

7



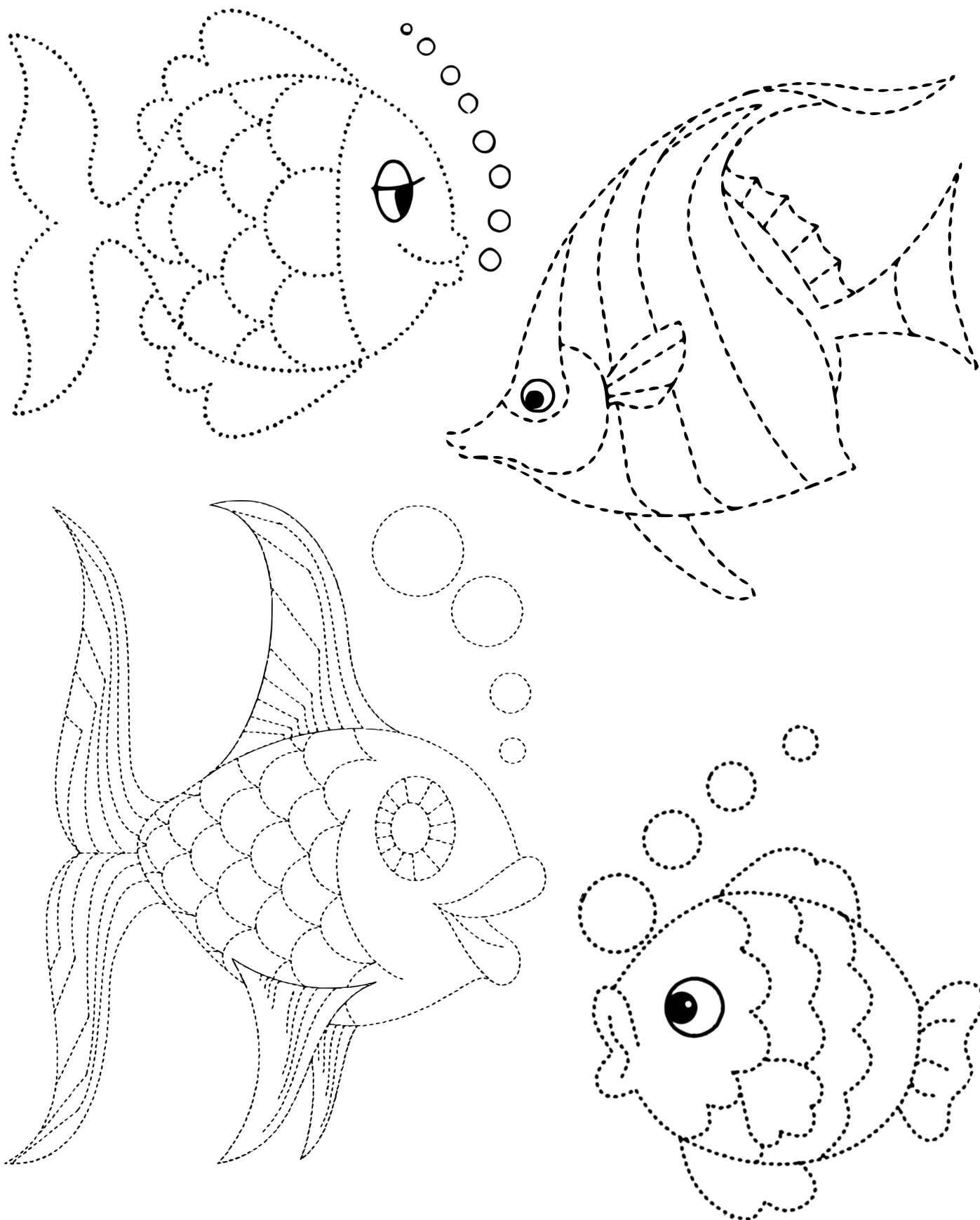
Domaine : activités artistiques - dessiner

Compétences : exercer son habileté gestuelle.

Prénom :

Date :

Repasse au feutre sur les pointillés des poissons. Puis colorie-les.



Domaine : activités artistiques - colorier

Compétence : exercer l'habileté gestuelle dans un espace restreint.

Prénom :

Date :

Colorie les poissons.

