

OBJETIF

C.P.



avec

Sylvanian Families®

&


jenesuispasunesupermaman.com

ÉCRITURE



Bonnie, Crème et Ambrose aimeraient bien écrire leurs prénoms... mais ils trouvent cela très difficile !

Peux-tu les aider ?

Je m'entraîne

Le modèle placé à gauche est pour les droitiers, le modèle placé à droite est pour les gauchers !

A A

B B

C C

E O E O

M M

N N

R R

S S

ÉCRITURE

J'écris !

Le modèle placé à gauche est pour les droitiers, le modèle placé à droite est pour les gauchers !



AMBROSE

AMBROSE



CRÈME

CRÈME



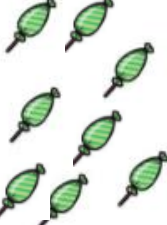
BONNIE

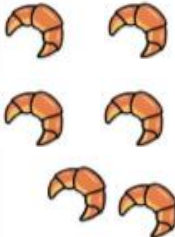
BONNIE

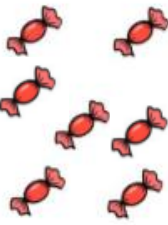
NUMÉRATION


PIERS est un ourson très gourmand ! Compte les gourmandises qu'il a acheté et entoure le bon résultat.


2 4 3


6 7 8


4 5 6


6 7 8

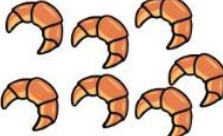

3 1 2

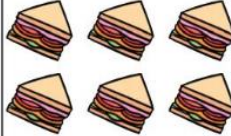

5 4 6




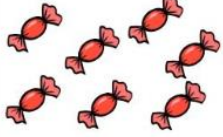
Compte les gourmandises et écris le résultat que tu as trouvé dans la case blanche.

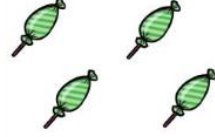












OBSERVATION

Trouveras-tu les 7 différences entre ces deux scènes ?



LECTURE

Pour lire, il faut d'abord connaître le SON que fait chaque lettre...

A É I O U
L M

Ensuite, je trouve le SON que font 2 lettres ensemble...

LU

LÉ

MI

LO

Enfin, je peux LIRE le prénom de ces personnages !



LULU



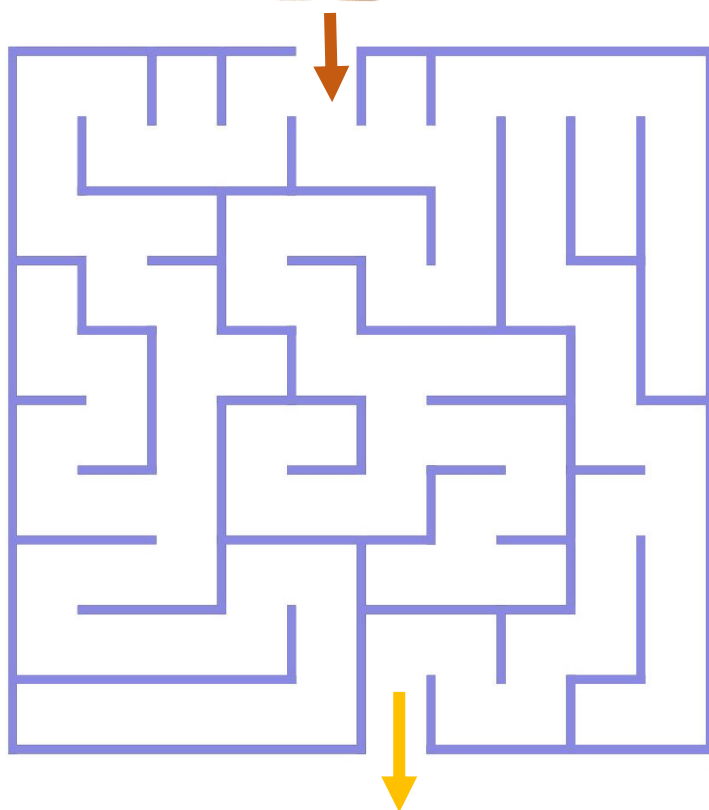
LÉO



MILO

LOGIQUE

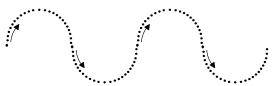
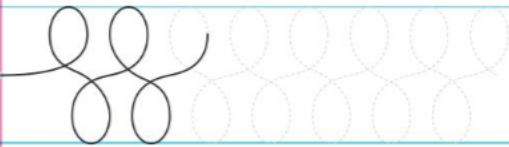
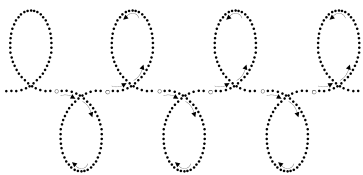
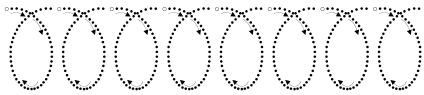
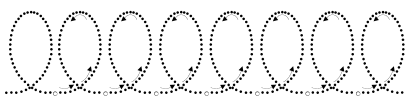
Aide PIERS à rejoindre FREYA au camion-restaurant du village.



GRAPHSME



Freya adore le dessin. Elle dessine des vagues et des boucles... Fais comme elle !



ÉCRITURE

Grâce aux boucles et aux vagues dessinées avec Freya tu peux à présent écrire en « attaché » !



Le modèle placé à gauche est pour les droitiers, le modèle placé à droite est pour les gauchers !

e

e

o

o

l

l

f

f

u

u

re

re

OBSERVATION

Trouveras-tu les 7 différences entre ces deux scènes ?



NUMÉRATION

Pour réussir le COLORIAGE, compte jusqu'à 20... et regarde bien le CODE SECRET !

Code
secret



1 et 11



2 et 12



3 et 13



4 et 14



5 et 15



6 et 16



7 et 17



8 et 18



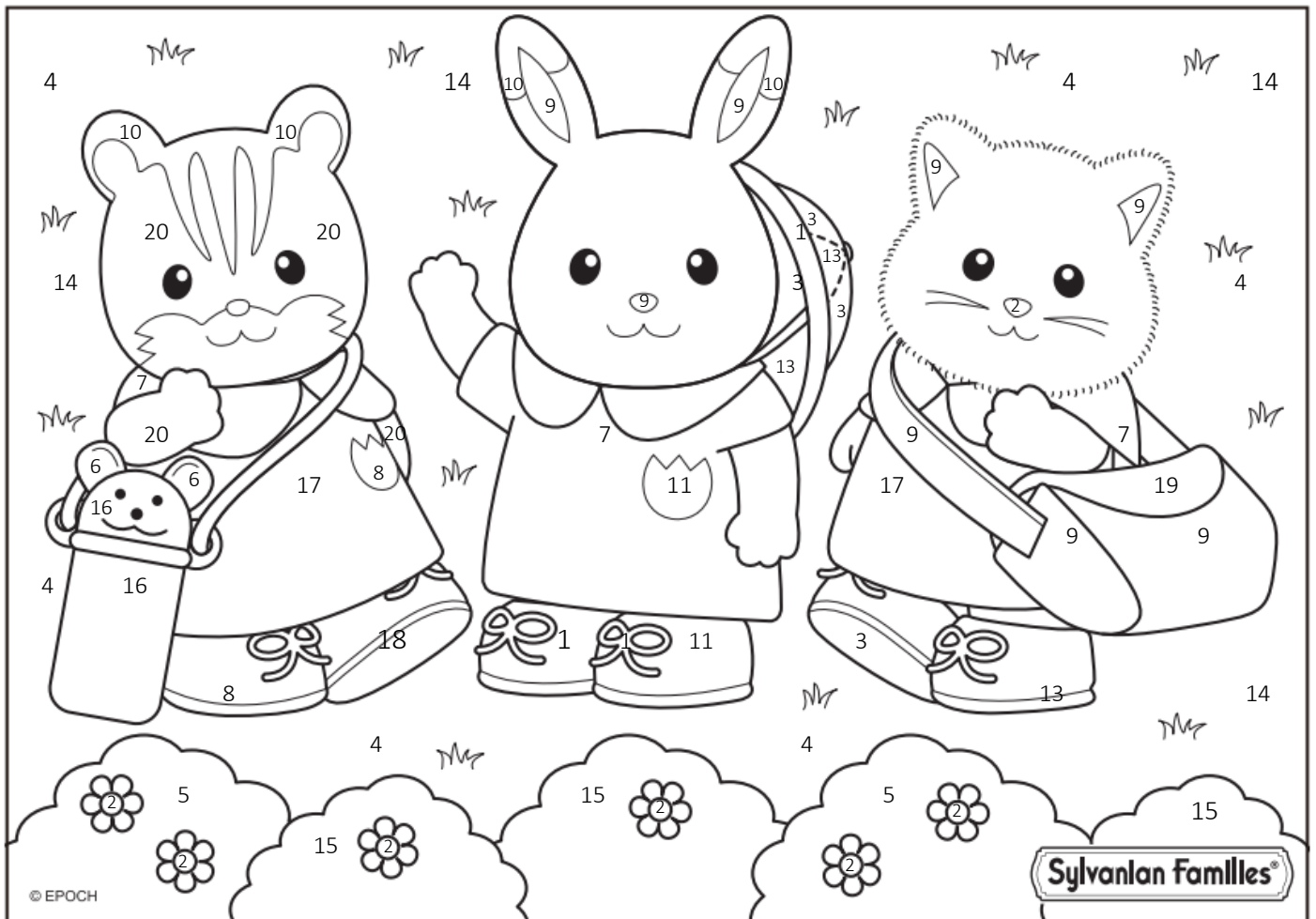
9 et 19



10



20







LOGIQUE

Ralph n'arrive pas à lire les prix des jouets. Peux-tu l'aider ?



Aide :

Dans un TABLEAU à DOUBLE ENTRÉE, il faut bien regarder à quoi est reliée chaque case...

				
PRIX				
12 €	X			
6 €			X	
27 €		X		
15 €				X

 =
 =
 =
 =

LECTURE

Dans les MOTS, il y a des SYLLABES. Peux-tu dire combien il y a de syllabes dans les mots ?

Je m'entraîne

ENTOURE la bonne réponse.

		
1 2 3	2 3 4	1 2 3



Entoure le personnage en **ROUGE** si le nom de l'animal a 1 syllabe.

Entoure le personnage en **BLEU** si le nom de l'animal a 2 syllabes.

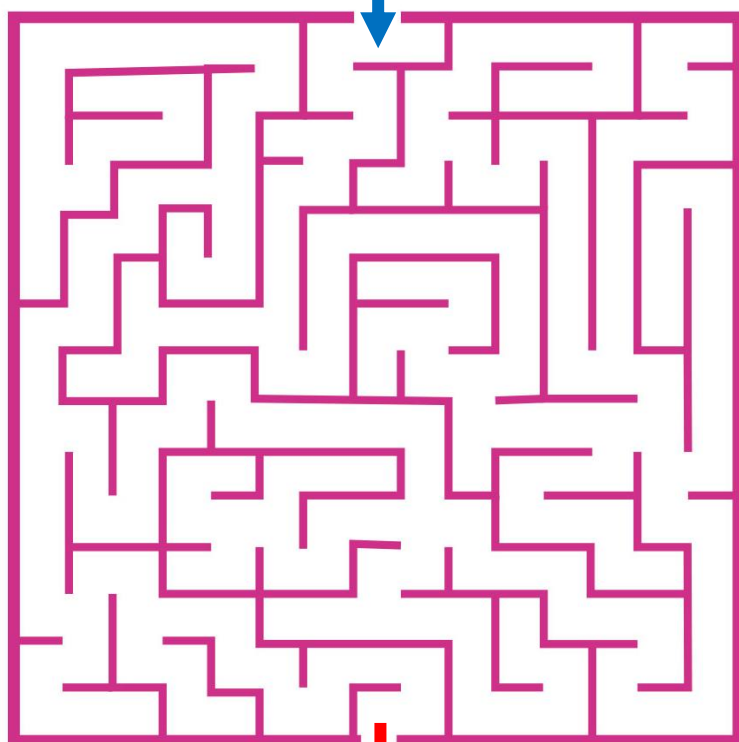
Entoure le personnage en **VERT** si le nom de l'animal a 3 syllabes.

Exemple : CHIEN = 1 syllabe. J'entoure Milo le chien en rouge.



LOGIQUE

Aide FREYA et RALPH à retrouver le chemin de l'école.



MATHÉMATIQUES

Les bébés s'amuse bien dans leur château... Mais, il est déjà l'heure de rentrer à la maison...



Si ALFIE rentre chez lui



Il reste bébés

Si ALFIE et BONNIE rentrent chez eux



Il reste bébés

Si ALFIE, BONNIE et CRÈME rentrent chez eux



Il reste bébés

Si ALFIE, BONNIE, CRÈME et MILO rentrent chez eux



Il reste bébés

Je compte les bébés.

Il y en a

ÉCRITURE

J'écris des lettres, un mot ... et même une phrase !

Le modèle placé à gauche est pour les droitiers, le modèle placé à droite est pour les gauchers !

d

d

a

a

i

i

m

m

n

n

domino

domino

Milo aime les dominos.



NUMÉRATION

Les bébés Sylvanian ont très envie de manger des glaces !

Observe bien les glaces, puis compte-les.

Observe bien les bébés, puis compte-les.

Tu dois donner à chaque bébé le même nombre de glaces.



Exemple :



5

5



IMAGINATION

Choisis un bébé. Choisis un lieu. Choisis un objet... Et invente une histoire !

Bébé



ALFIE



MILO



BONNIE



AMBROSE



Le chalet du lac



Le bateau de croisière

Lieu



Le camping au bord de la mer



La tyrolienne

Objet



Tricycle



Trésor



Le bateau cygne



Des chaussures magiques

MATHÉMATIQUES

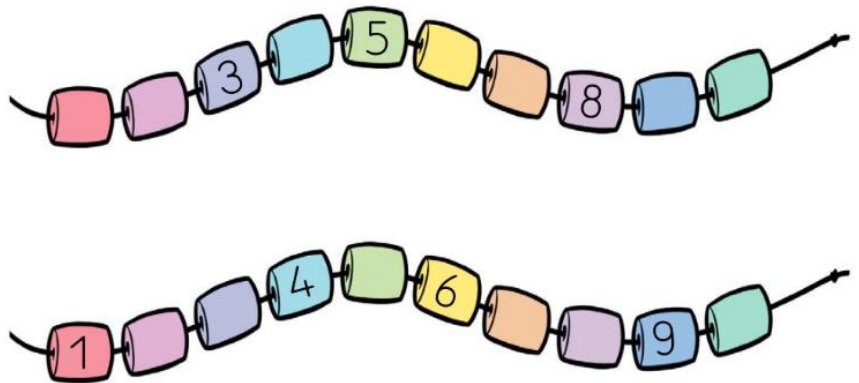
ALFIE compte sur ses doigts (et il a bien raison !) Combien de doigts manque-t-il pour arriver à 10 ?

Colorie la bonne réponse.



Aide

Pour t'aider tu peux finir de numérotter les colliers de perles !



LOGIQUE

CRÈME adore jouer au TANGRAM. Toi aussi tu peux jouer à ce jeu !

Pour cela, découpe les différentes pièces colorées et essaie de reproduire les modèles.



SURPRISE

Pour terminer, voici un jeu de MÉMORY !

Découpe les cartes, mélange-les bien et retourne-les. Tu dois retrouver les paires.



SURPRISE



Pour jouer au MÉMORY sur smartphone ou tablette, scanne le QR CODE

