

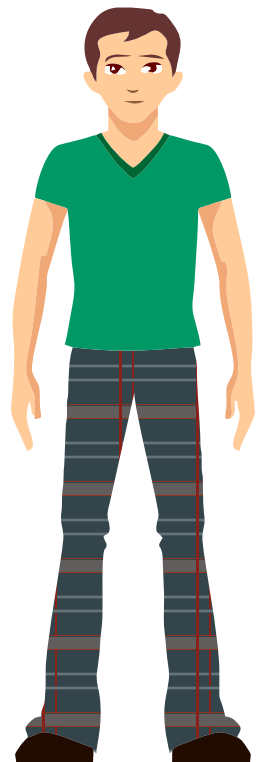
As-tu bien compris l'histoire ?

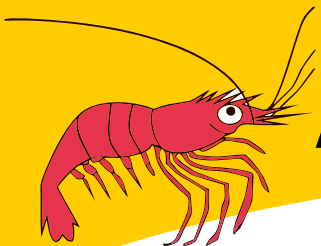
► Manipuler le langage dans toutes ses dimensions.

Niveau de difficulté :



1. Entoure en bleu le vieux pêcheur.
Entoure en vert le plus jeune fils.



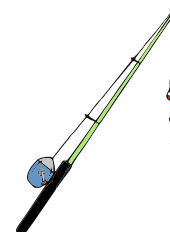
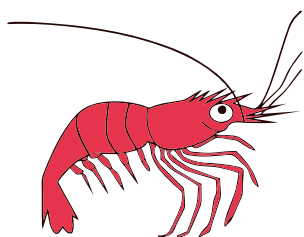
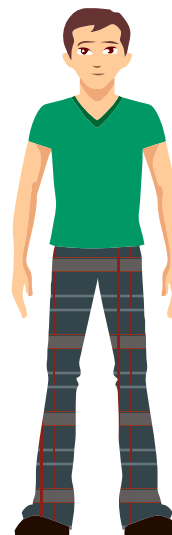


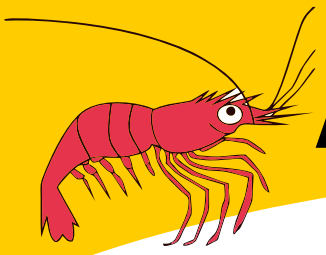
As-tu bien compris l'histoire ?

► Manipuler le langage dans toutes ses dimensions.

Niveau de difficulté : ★★

2. Donne à chaque fils son héritage (relie).





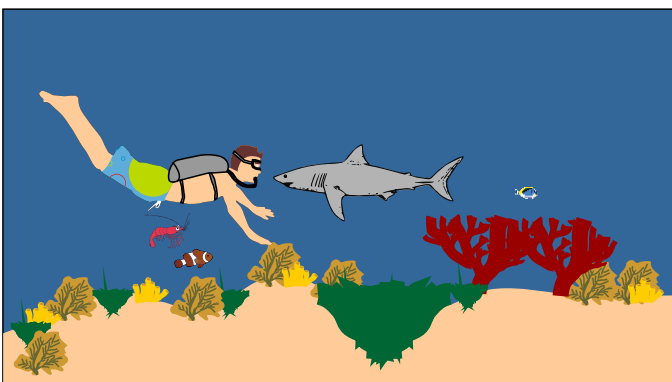
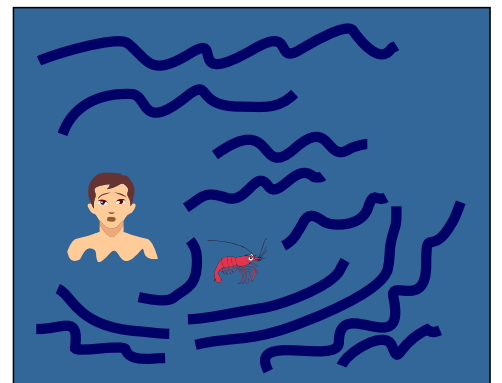
As-tu bien compris l'histoire ?

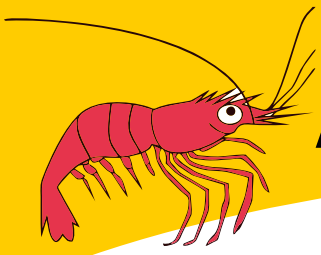
► Manipuler le langage dans toutes ses dimensions.

Niveau de difficulté :



3. Colle les images de l'histoire dans le bon ordre.
(Fais-toi aider d'un adulte pour le découpage.)





As-tu bien compris l'histoire ?

► Manipuler le langage dans toutes ses dimensions.

Niveau de difficulté :



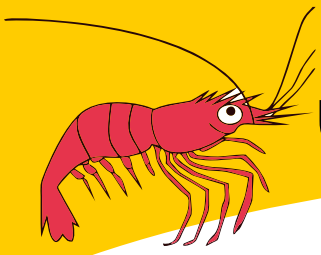
4. Colle les étiquettes dans le bon ordre pour reconstituer le titre.



Exemple :

PETITE		CREVETTE		
ET	LE	FILS	DU	PÊCHEUR

CREVETTE		PETITE		
PÊCHEUR	FILS	DU	LE	ET



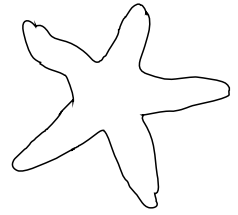
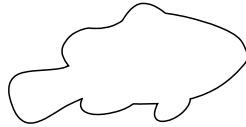
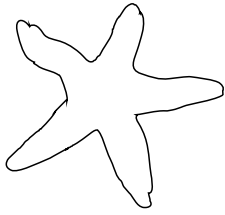
Un poème sur la mer

► Manipuler le langage dans toutes ses dimensions.

Niveau de difficulté :

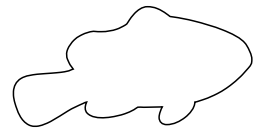
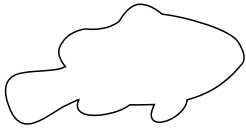


5. Décore ce poème sur la mer selon ton goût.
Tu peux aussi essayer de le réciter (***).

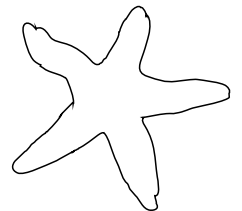
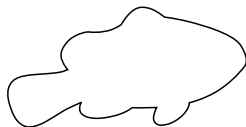
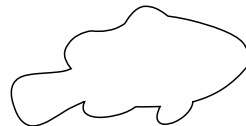
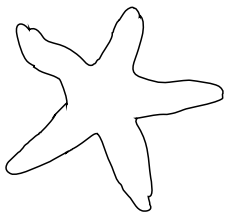


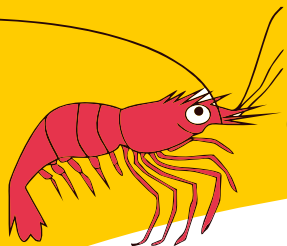
LA MER

La mer brille
Comme une coquille;
On a envie de la pêcher.
La mer est verte,
la mer est grise
elle est d'azur,
elle est d'argent et de dentelle.




Paul Fort



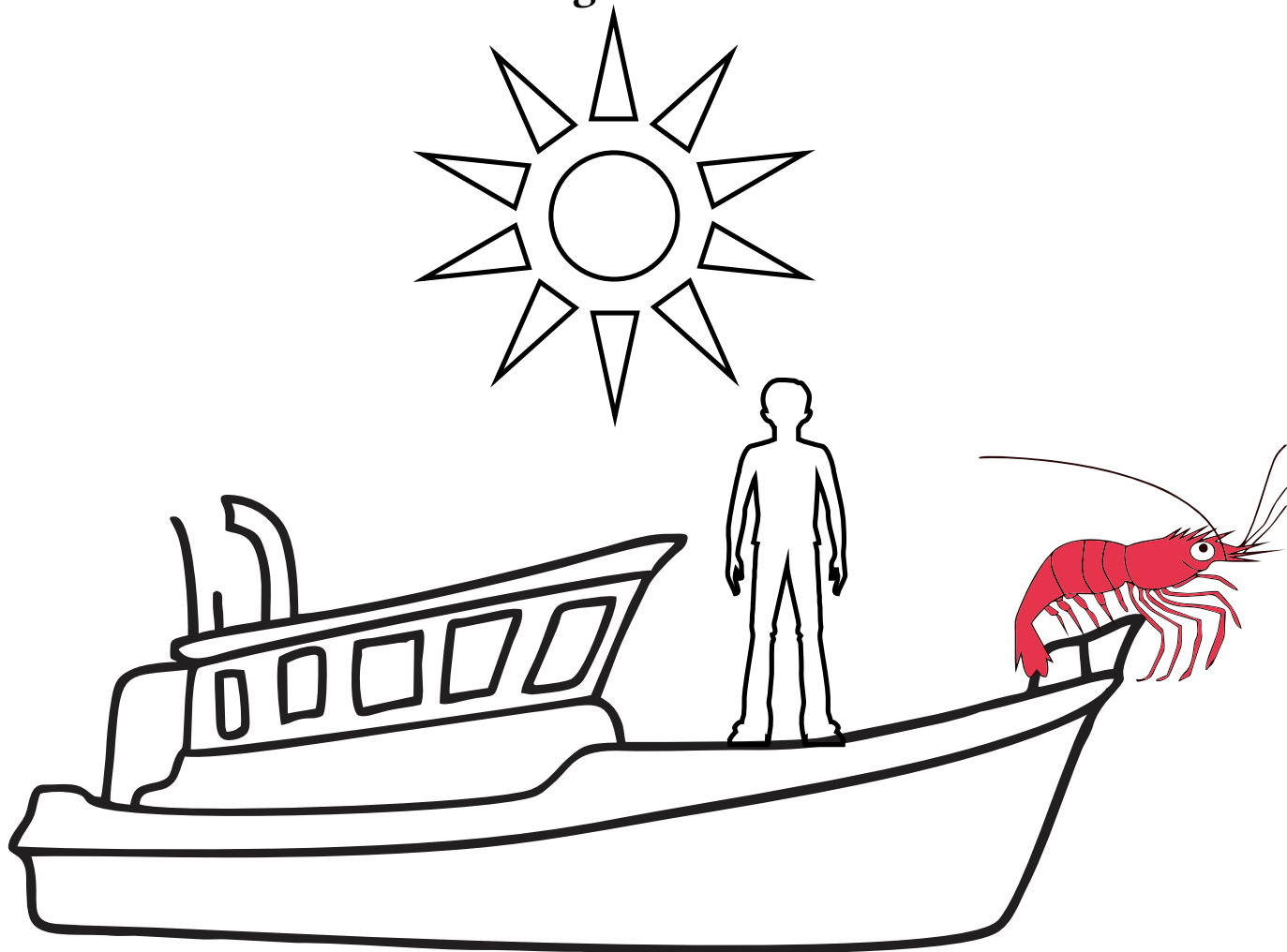


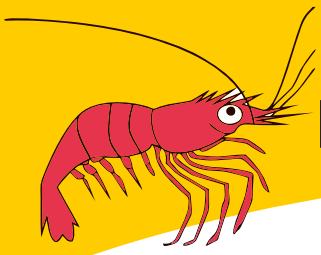
Coloriage

► Agir, comprendre, s'exprimer avec les activités artistiques.

Niveau de difficulté : 

6. Colorie ce bateau selon ton goût.





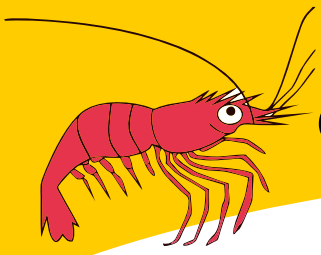
Les sept erreurs

► Acquérir de premiers outils pour structurer sa pensée.

Niveau de difficulté : ★★

7. Trouve sept différences entre les deux dessins.



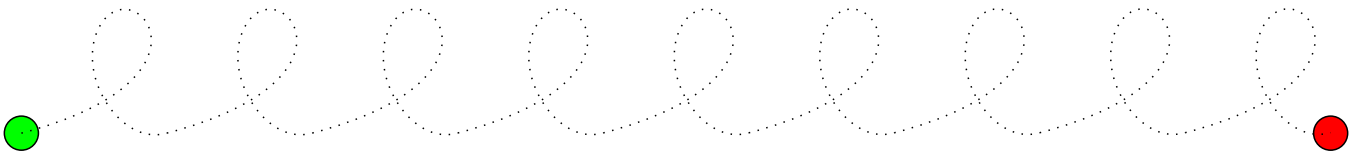
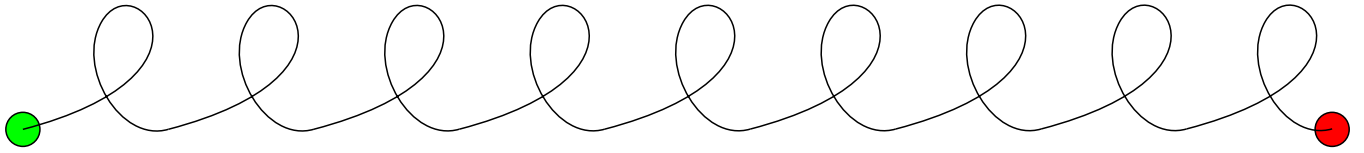


Graphisme : les courbes

► Manipuler le langage dans toutes ses dimensions.

Niveau de difficulté : ★★★

8. Dessine la corde du pêcheur qui fait des boucles.



8. Dessine des coquillages qui font une spirale.

