

Prénom :
.....

période 2

**MON CAHIER
D'ACTIVITÉS
EN AUTONOMIE**

Prénom :
.....

période 2

**MON CAHIER
D'ACTIVITÉS
EN AUTONOMIE**

Compétence : observer, se concentrer...

Ce cow-boy veut te transmettre un message.
Pour savoir lequel, utilise le code ci-dessous.

A=■	O=♠
B=▲	R=×
C=☆	S=★
E=♥	T=◆
H=●	W=♣
I=◇	Y=♠
M=♣	

♣ ● ♥ × ♥ ◆ ★ ♣ ♣
☆ ♠ ♣ ♠ ♣ ● ■ ◆ ?

----- ?

I love english junior

Compétence : enrichir son lexique en anglais

Il manque un vêtement ou un accessoire à chacun de ces cow-boys.
En t'aidant de la liste, écris le nom de chaque objet dans la grille.
Puis replace les lettres dans les cases colorées pour trouver le nom de l'animal favori des cow-boys.

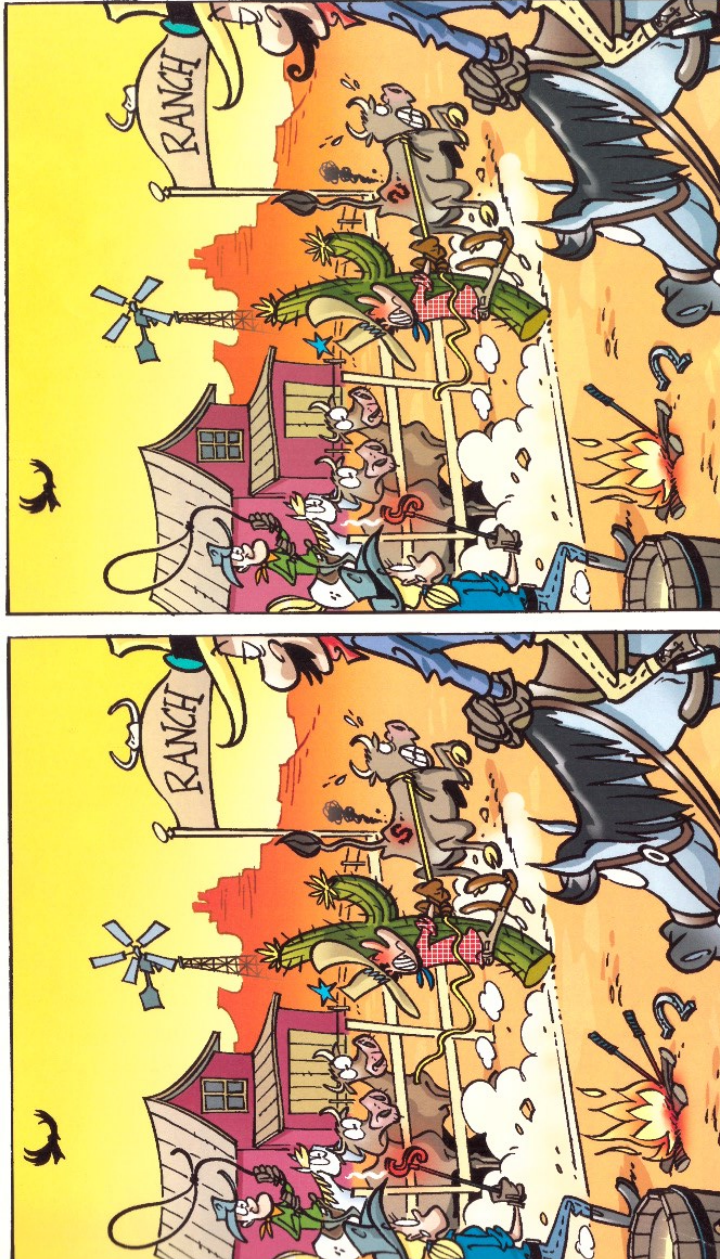
1							
2							
3							
4							
5							

bandana
boots
hat
jeans
shirt

I love english junior

Compétence : observer, se concentrer...

Trouve les 12 différences entre ces deux images.



Compétence : ranger dans l'ordre alphabétique

1. Recopie ces mots dans l'ordre alphabétique :

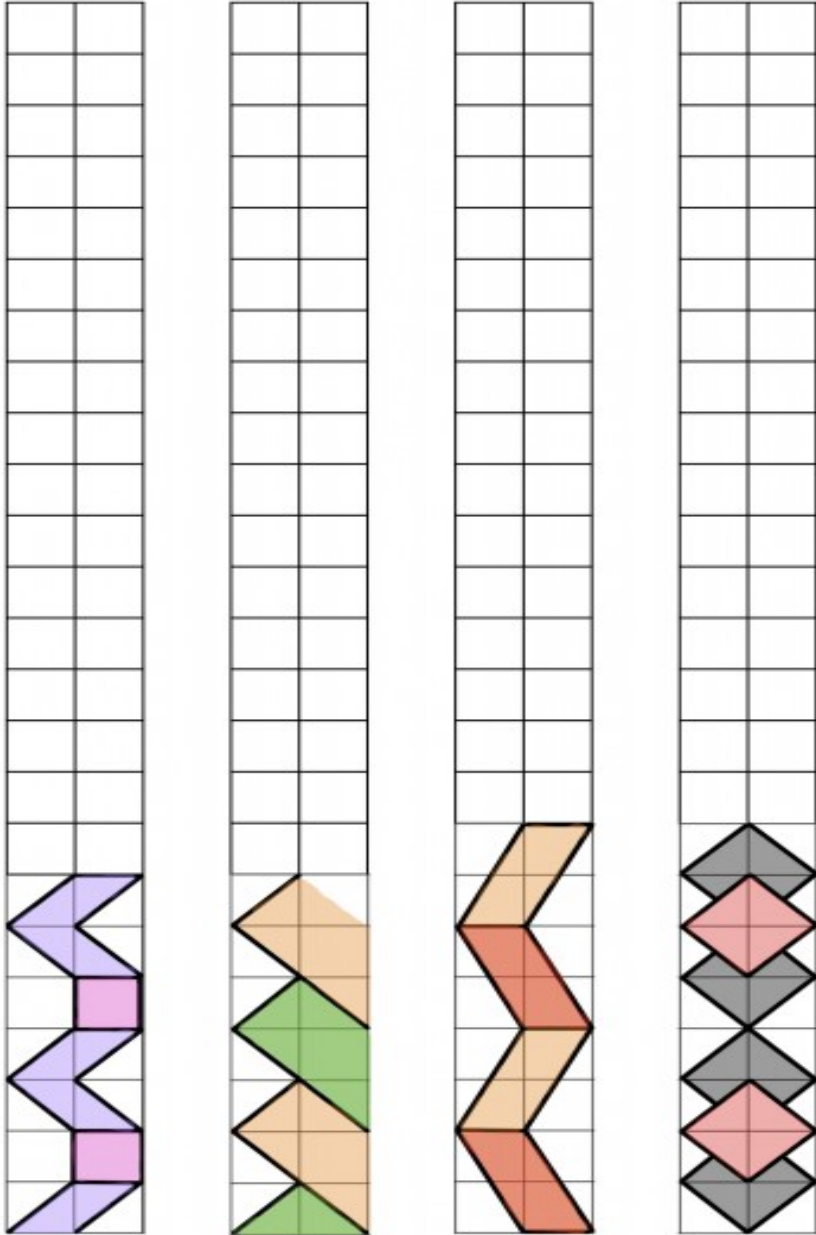
lynx - chèvre - hibou - renard - bison - loup - sanglier - mouton - cerf - âne

2. Lequel de ces animaux n'est pas dans la liste ?
Trouve l'intrus et colorie-le !



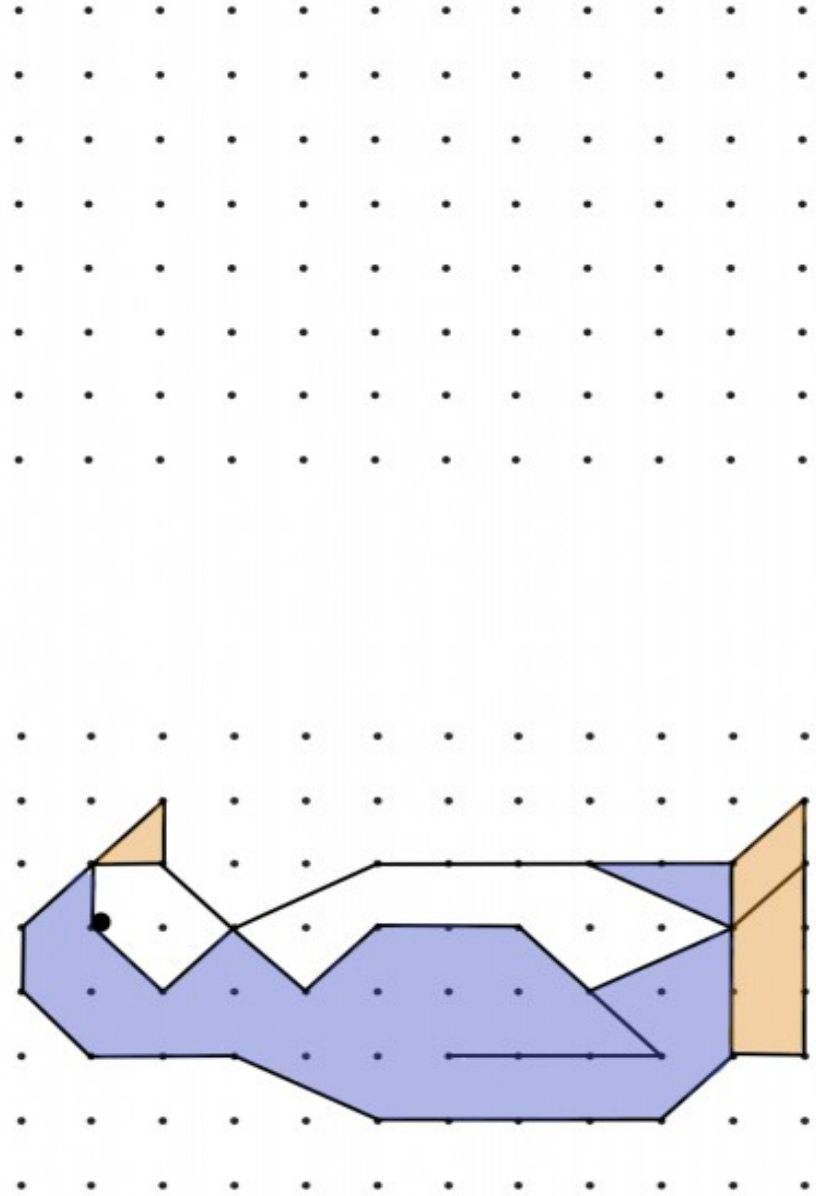
L'intrus est : _____

Compétence : se repérer dans un quadrillage, tracer à la règle



mieuxenseigner.ca

Compétence : se repérer sur papier pointé, tracer à la règle



mieuxenseigner.ca

Compétence : Conjuguer au présent

REGARDER	
Je
Tu
Il
Elle
On
Nous
Vous
Ils
Elles

REGARDEZ !



Compétence : se repérer dans un quadrillage codé

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

- Trouve dans quelle case se trouvent les animaux d'Afrique.

	B 5						

Compétence : maitriser son geste



Compétence : décrypter un message codé

JEU

Déchiffre ce message codé!

γ	η	δ	ω	κ	φ	ξ	π	≈	λ	φ	θ	ψ
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

κ	ω	δ	θ	σ	ς	τ	ρ	ς	ς	ζ		
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

κ κ σ ρ κ

Compétence : calculer mentalement

JEU

Déplace-toi de case en case pour trouver le bon chemin en suivant la suite logique + 6.

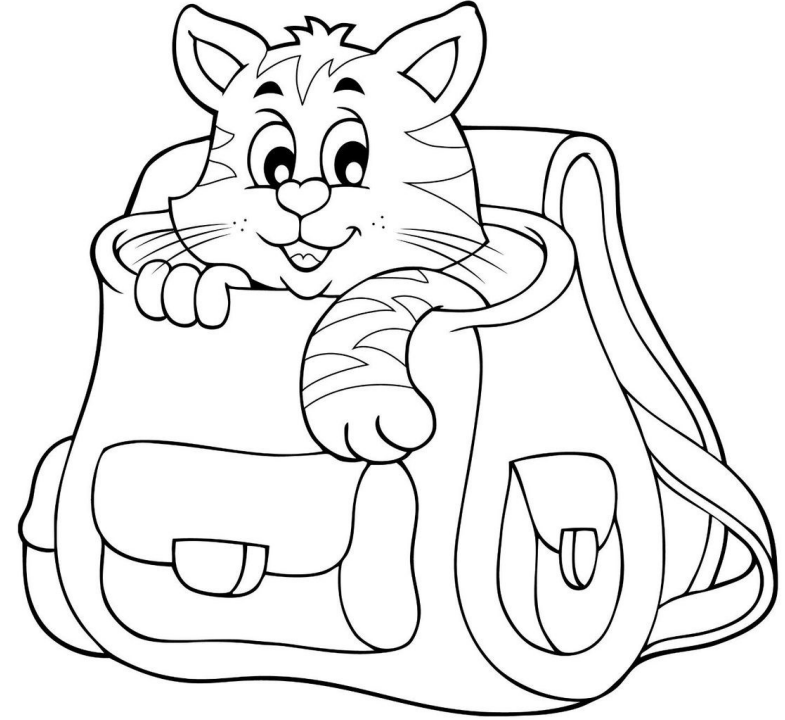
54	56	58
48	42	41
39	38	36
32	30	33
18	24	23
12	15	7
8	6	0

Départ

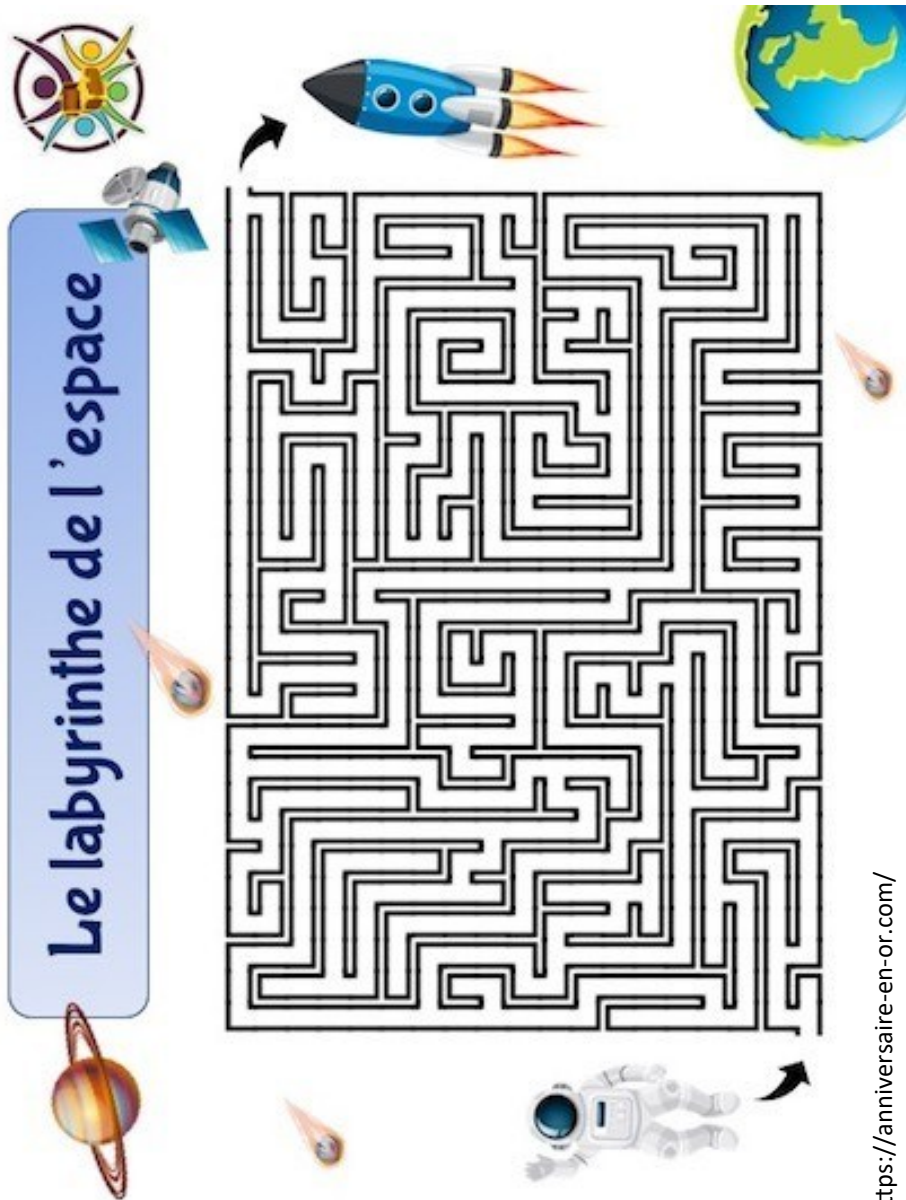
<https://anniversaire-en-or.com/>

Compétence : conjuguer VENIR au présent

1. Nous d'un pays lointain.
2. Vous de nous prendre notre place.
3. Il d'avoir ta mère au téléphone.
4. Tu d'avoir une excellente idée.
5. Ils manger la galette.



Compétence : se repérer dans l'espace

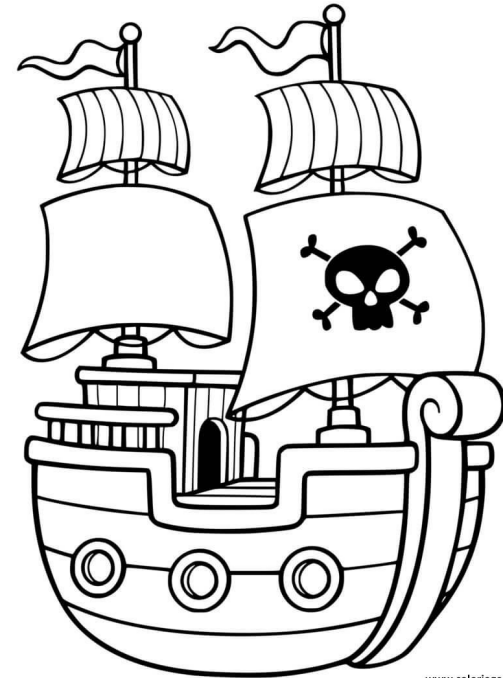


<https://anniversaire-en-or.com/>

Compétence : construire une phrase correcte

pirate Le a trésor. un

tarte est La bonne. très



www.coloriage.info

Compétence : mémoriser l'orthographe des mots

K S C Z E P B L I O G W E F P P T
 E A N O R A K R G Q B I V S G A N
 S T Y O C R T C O Y U N V W E T R
 O O Y V B H U Y J U N V T R L I G
 U R A C G L E A S K I E R C E N A
 K V U W N U B M T A A L O V R E I
 U D U K M I O Z I N U A L R A R F
 O N W Q R T N Q E N I O O A U T T
 J I N F Z F N V Y N E G X I R Q M
 F R O I D J E E E E E E L V B D A
 M V S V S I T R N O Y I R F K K S
 G A L F A P V G K U E F G E U S C
 C A N M L I O L I P I Z C E E M N
 T P N T H A S A Q T E C H A R P E
 J Z Y T E D B S W K U B E S R B Z
 K G K C F A B O T T E B E E M Y E
 Y E E I A J U S V I Z Z K S E F C

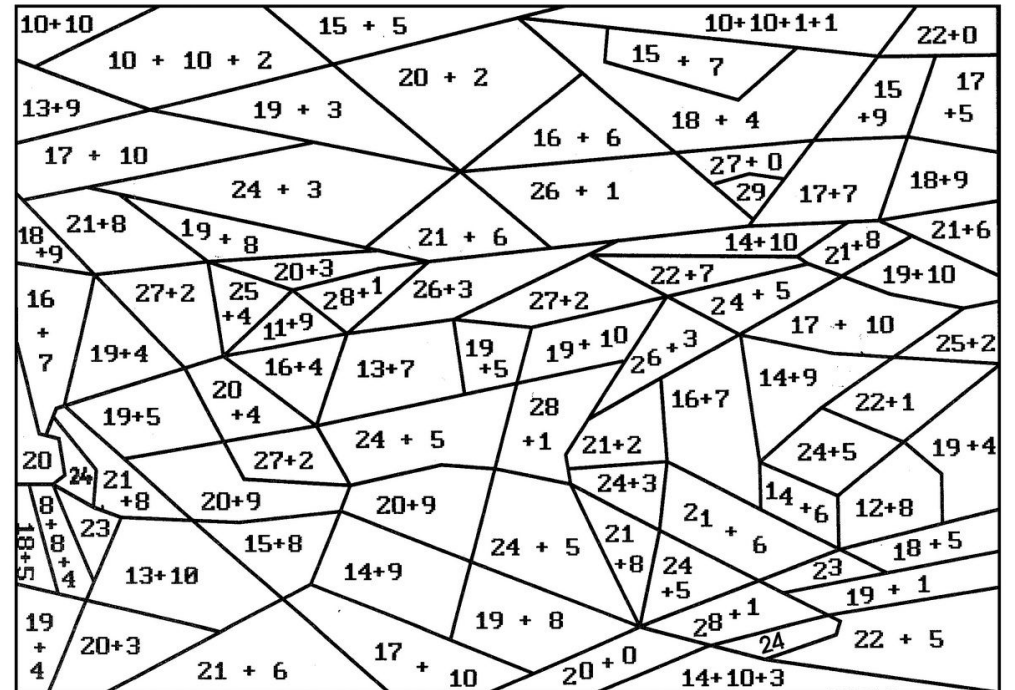
givre
 anorak
 neige
 manteau
 brouillard

cheminée
 gant
 verglas
 écharpe
 patiner

froid
 skier
 botte
 geler
 bonnet

Compétence : calculer

20 gris	22 bleu clair	23 vert	24 jaune	27 marron	29 rouge
------------	------------------	------------	-------------	--------------	-------------



Compétence : faire des inférences, enrichir le lexique

Devinettes



1

J'ai deux ailes mais je ne suis pas un oiseau
et je peux voler très haut dans le ciel.

Qui suis-je ?

2

Je suis une couleur ou une fleur.

Qui suis-je ?

3

En cornet ou en bâtonnet je rafraîchis votre
palais.

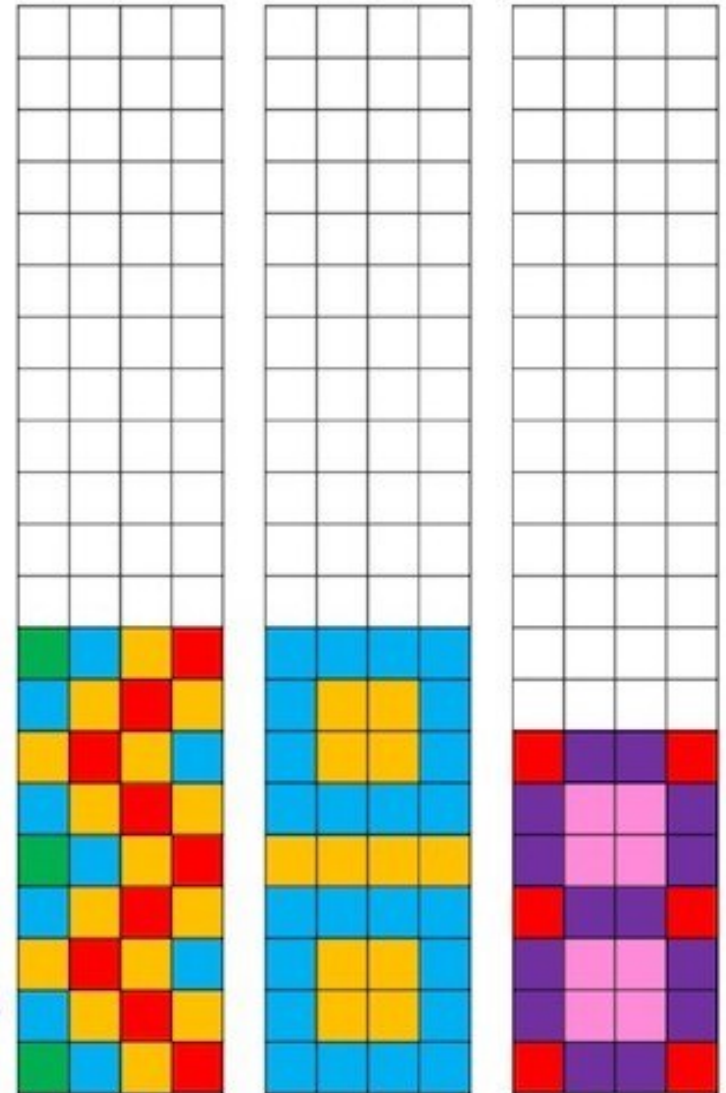
Qui suis-je ?

www.dks-nostif.fr

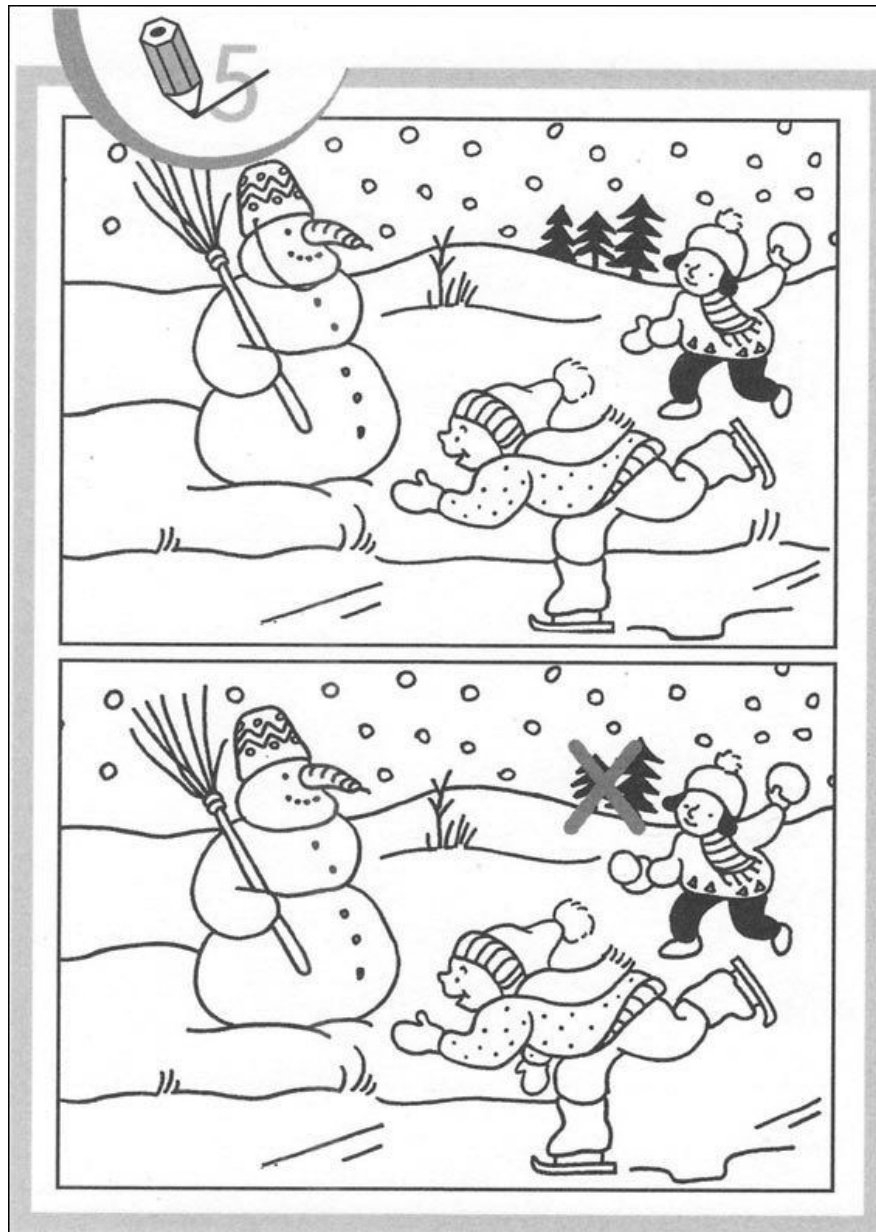
Compétence : se repérer dans un quadrillage et dans l'espace



Frises géométriques



Compétence : observer



Compétence : faire des inférences

Inférences



1 Dans la grande salle de spectacle, son chapeau haut de forme sur la tête, chaque soir, il fait apparaître et disparaître des objets sous les nombreux applaudissements.

Questions :

a) Qui fait apparaître et disparaître les objets ?

.....

b) Où se trouve le personnage ?

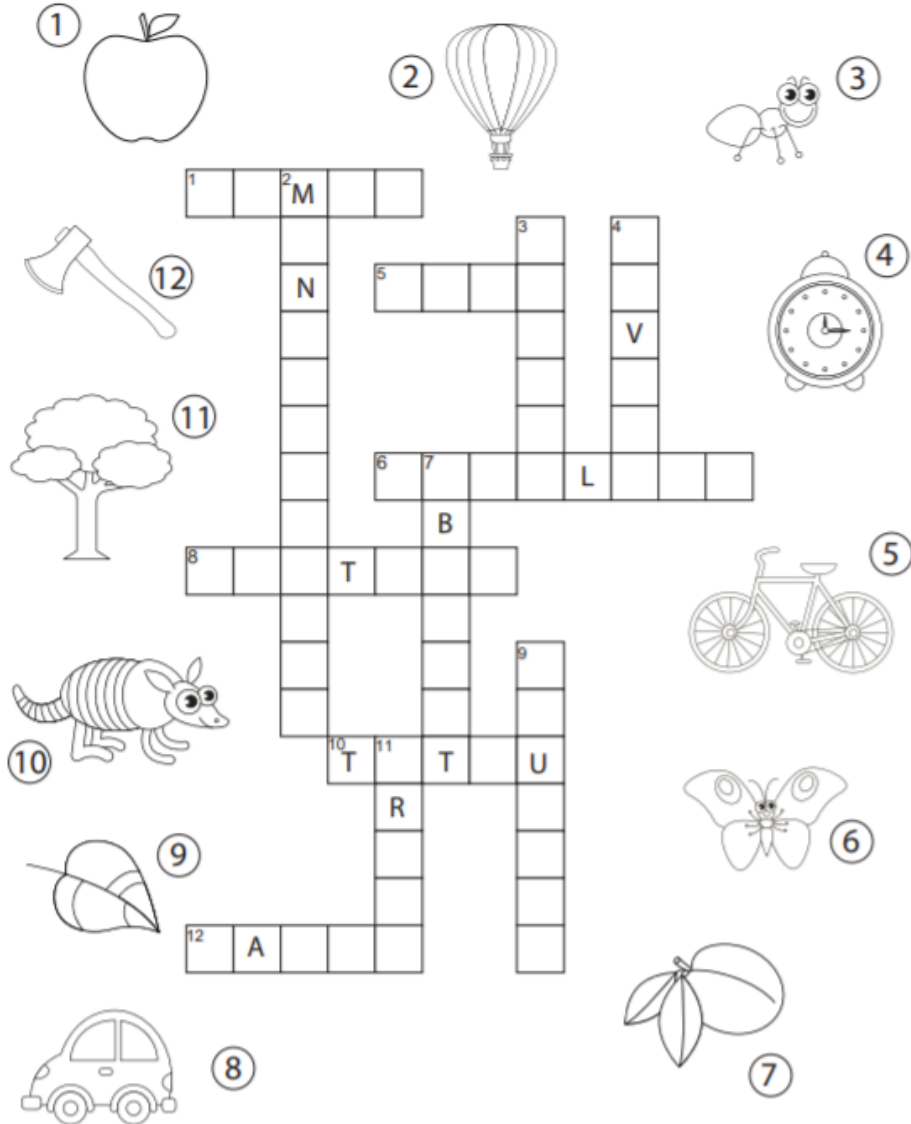
.....

c) Qui applaudit ?

.....

Compétence : mémoriser l'orthographe, enrichir son lexique

Compétence : lecture, compréhension



Patricia met son maillot de bain. Pourquoi ?

Parce qu'il part en vacances.

Le zèbre se sauve. Pourquoi ?

Parce que c'est l'hiver.

Paulo prépare sa valise. Pourquoi ?

Parce qu'elle va à la plage.

Les arbres ont perdu leurs feuilles. Pourquoi ?

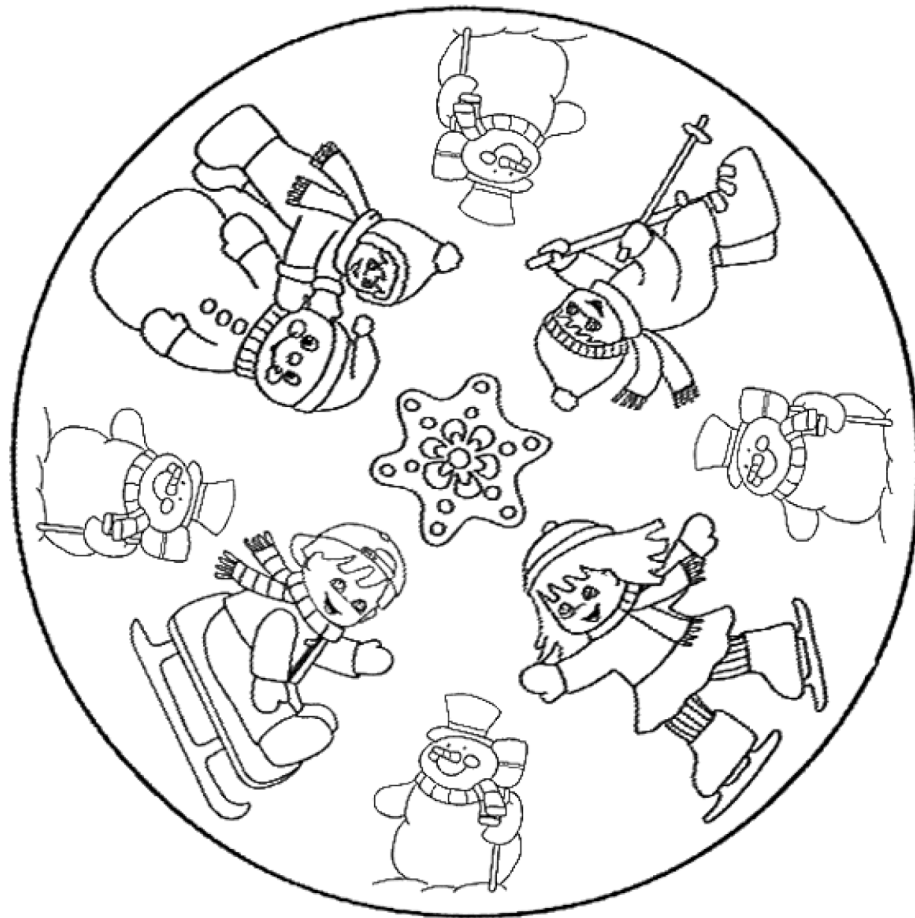
Parce qu'il pleut.

Il a pris son parapluie. Pourquoi ?

Parce que le lion veut le dévorer.

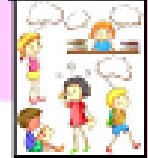
Compétence : coloriage, maitriser son geste

Compétence : lecture, compréhension



1

Je réfléchis



Voici les grandes vacances !

Chaque jour Frédéric prend son seau et sa pelle pour construire des châteaux de sable. Il adore aussi se baigner.

Questions :

a. En quelle saison se passe l'histoire ?

.....

b. Où Frédéric se rend chaque jour ?

.....

Compétence : compter de 50 en 50



Labynombre de 50 en 50

GRILLE C

15	170	200	700	290	190	220	8
65	150	20	250	270	400	370	420
115	40	240	150	350	410	130	510
165	500	665	715	765	815	500	520
215	400	615	440	410	865	670	400
265	90	565	150	600	915	670	650
315	100	515	800	520	965	190	300
365	415	465	50	260	↓	800	150



Fin de la période - Sudoku

9	7		6	5		3	2	1
3		6	4	2	7		9	8
5	2	8		3	1	4		6
2		3		9	6	1	4	7
	9	7	2		4	6	3	5
6	4	5	7	1	3		8	
		1	3	7	2	8	6	9
7	3	9	8		5	2	1	
8	6	2		4	9	7		3