



**COURS
LEGENDRE**
DEPUIS 1957

De la GS au CP
5-6 ans

MON CAHIER DE
Vacances

FRANÇAIS & MATHÉMATIQUES

Ce cahier appartient à :

Prénom :

Nom :

Âge :

Année :

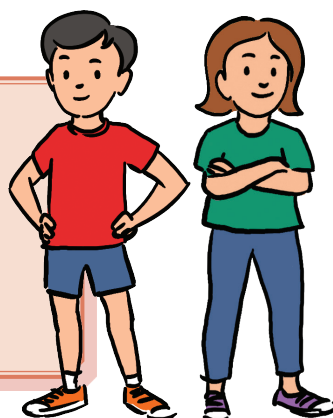


Dans chaque période...



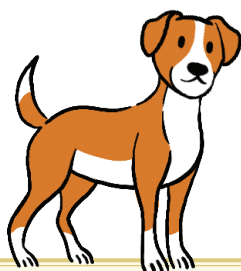
Français

- ★ Activités de graphisme des lettres
- ★ Lecture
- ★ Comptines à apprendre et à mimer
- ★ Explorer le monde en s'amusant



Mathématiques

- ★ Écriture des chiffres et reproduction de figures
- ★ Jeux de repérage dans l'espace
- ★ Activités de numération
- ★ Formes à colorier et à dessiner



Jeux et activités du cahier



- | | |
|--|-------------------------------------|
| ★ Labyrinthes | ★ Jeux de logique et d'observation |
| ★ Dessins codés (mosaïques) et à compléter | ★ Exercices à autocollants |
| ★ Frises | ★ Jeux de mimes par les comptines |
| ★ Chasse à l'intrus | ★ Points à relier / Formes à relier |
| ★ Histoires à mettre dans l'ordre | ★ Coloriages |
| ★ Reproduction de dessins | ★ Découpages et collages |



Sommaire

Période 1 —

Jeux de doigts

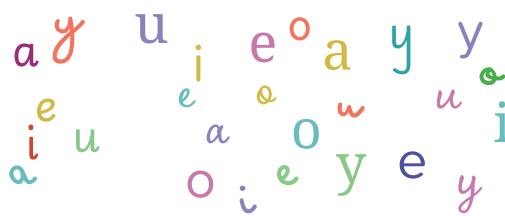
de la page 5 à 16



Période 2 —

La magie des voyelles

de la page 17 à 28



Période 3 —

Une maison sur le dos

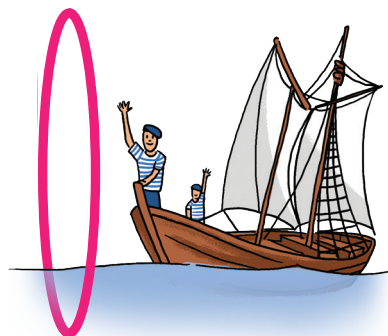
de la page 29 à 40



Période 4 —

Le voyage en cerceau

de la page 41 à 52



Période 5 —

La ronde des mois

de la page 53 à 64



Cher(e) élève,

Voici les vacances !

Ce petit cahier est ton nouveau **compagnon** d'aventure pour l'été.
Tu vas découvrir des **activités amusantes**, tu vas **colorier, dessiner,**
jouer avec des **formes**, des **lettres**, des **chiffres**...

Tu vas pouvoir montrer tout ce que tu sais déjà faire à **Joseph**, **Alma** et tous leurs compagnons comme **Finger** le chien, **Plume** l’oiseau, **Caramel** le chat, **Plouf** le poisson et **Mars** le cochon d’Inde.

Amuse-toi bien avec ce cahier et profite de l'été !

Prépare tes plus beaux crayons de couleur et quelques feutres...
À toi de jouer maintenant !

Très belles vacances !

Séance 1

J'écris la date :

Bonjour, je m'appelle
Joseph !

Et moi **Alma !**

Et toi ?

Je suis **Finger**, le chien
de la maisonnée.

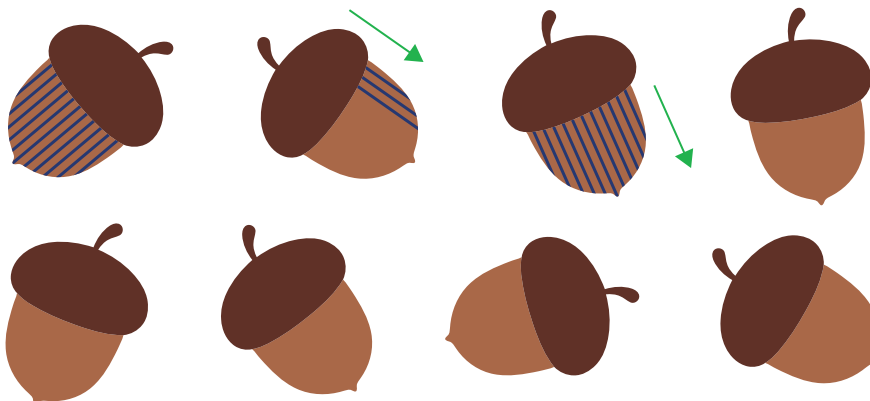
Jeux de doigts

Écris ton prénom

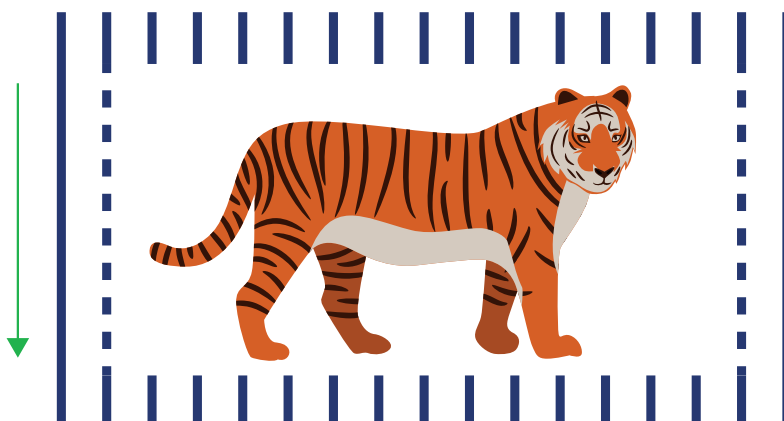
Graphisme

Français

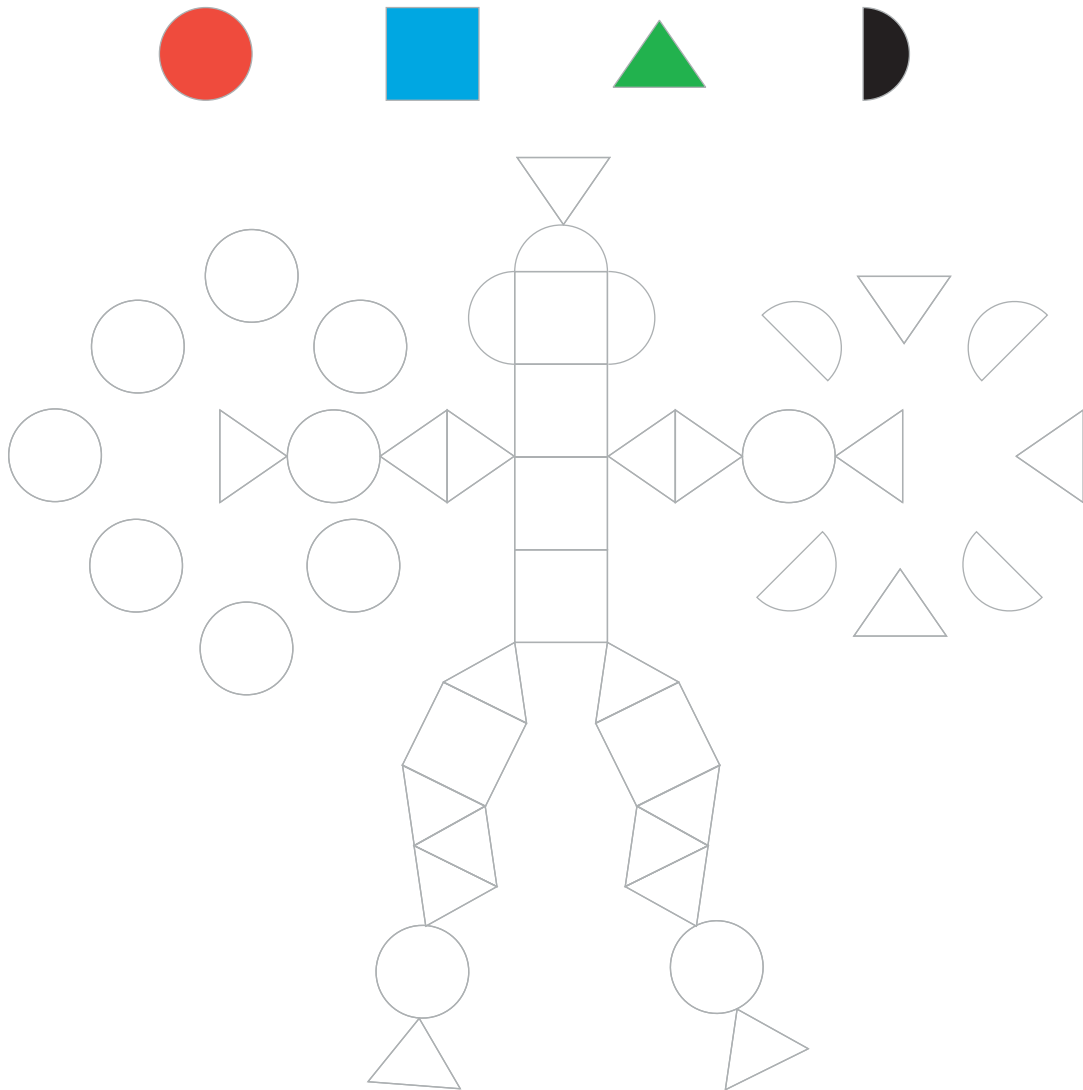
★ Complète les glands comme les modèles



★ Enferme le tigre dans sa cage en continuant les barreaux



3 Observe les formes et les couleurs puis colorie le jongleur



4 Relie chaque forme à sa couleur



•

• bleu



•

• vert



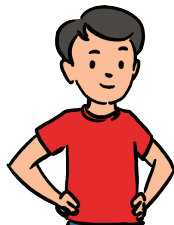
•

• rouge



•

• noir



Séance 2

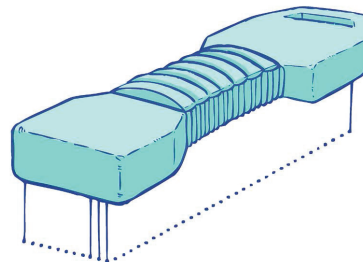
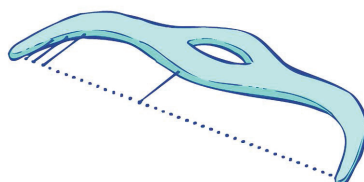
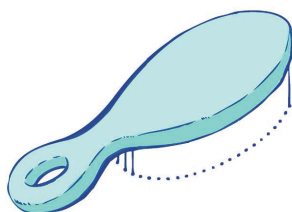
J'écris la date :



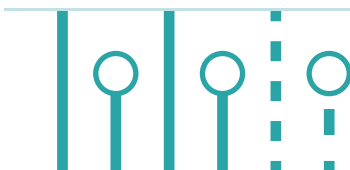
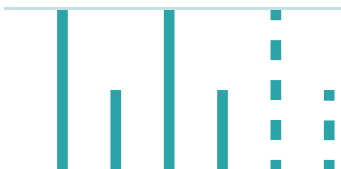
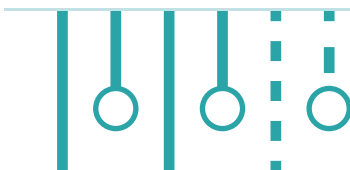
J'aime bien
quand Joseph
me brosse !

Graphisme

1 Termine les brosses et le peigne



2 Le chiot se promène dans l'herbe sous la pluie, termine chaque ligne



Lecture • Les syllabes

3 Complète avec la syllabe manquante

Joseph et Alma vont passer la journée à la **plage** mais ce mot a perdu une syllabe...

pla | ge

1^{re} syllabe | 2^e syllabe

pla

ge

★ Retrouve l'animal caché dans cette mosaïque grâce au code

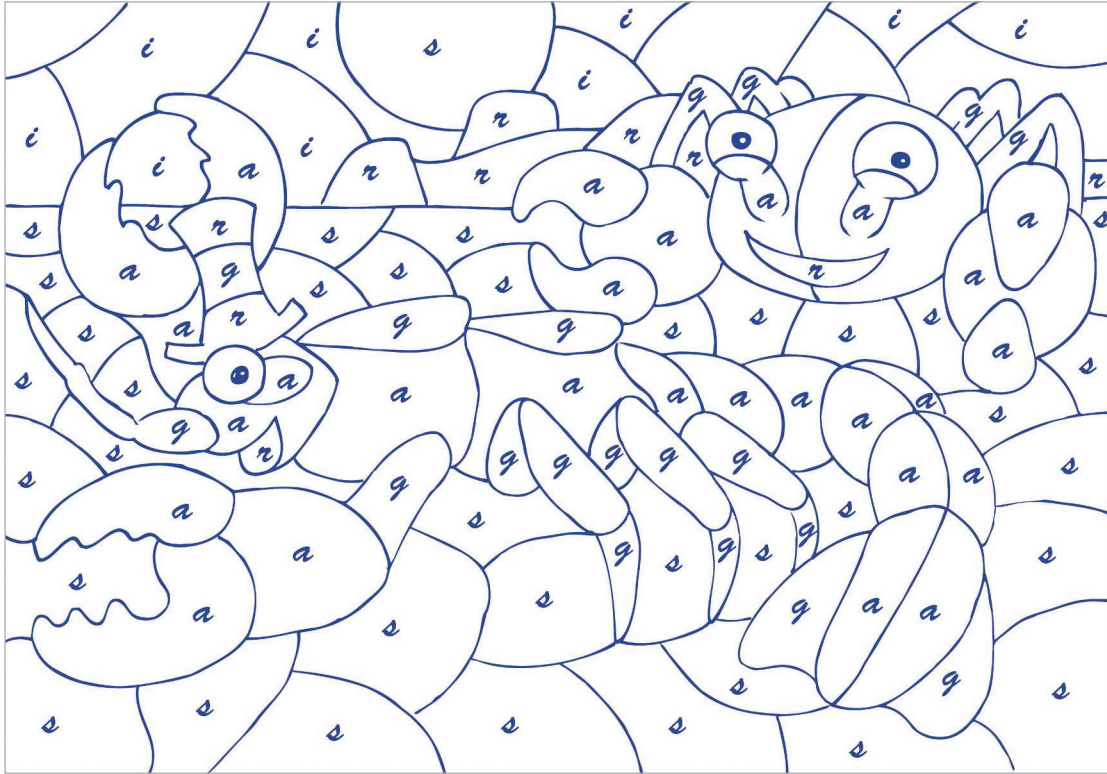
Code : a = rouge

i = bleu

g = orange

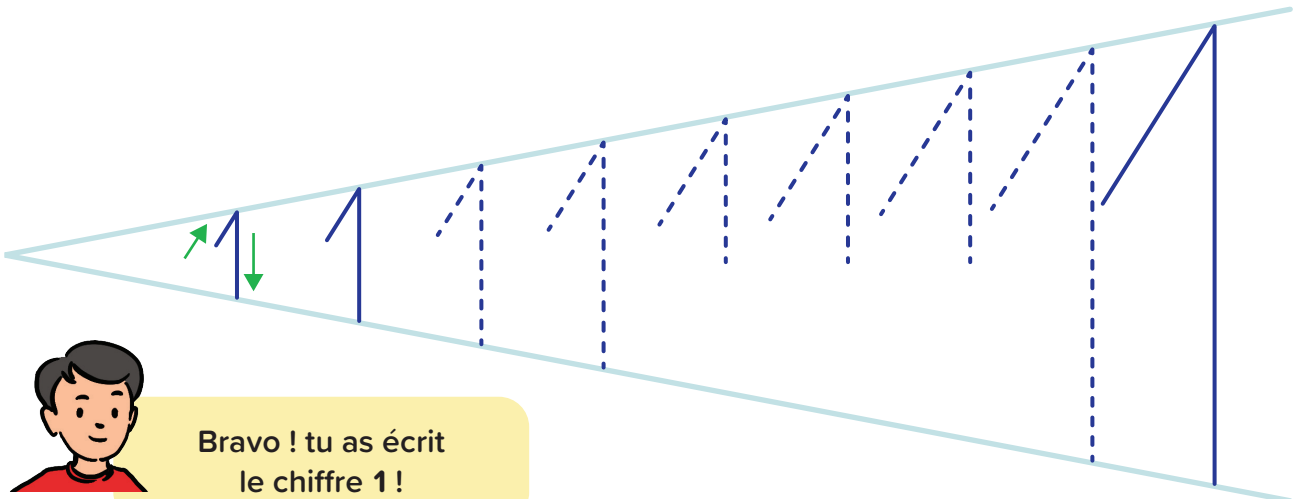
r = noir

s = jaune



Graphisme • le chiffre 1 • un

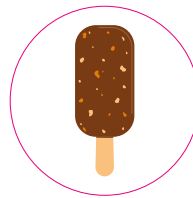
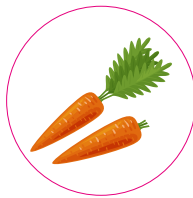
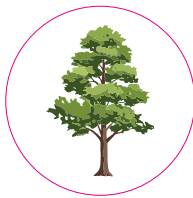
★ Continue à écrire le chiffre 1 du plus petit au plus grand



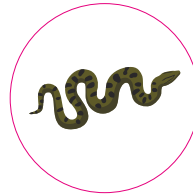
★ Écris un selon le modèle jusqu'au bout de la ligne

un

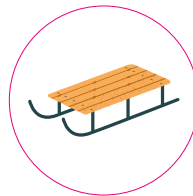
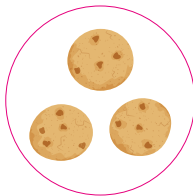
Période 1



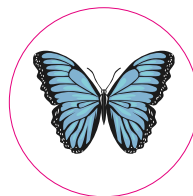
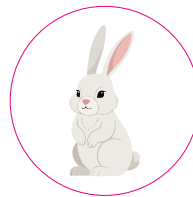
Période 2



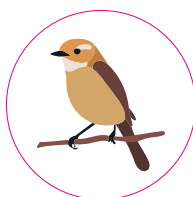
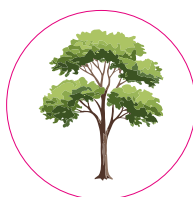
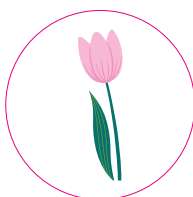
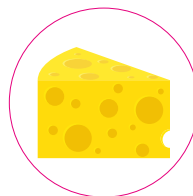
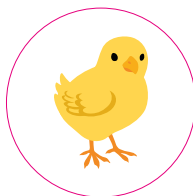
Période 3



Période 4



Période 5





**COURS
LEGENDRE**
DEPUIS 1957

De la GS au CP
5-6 ans

Parents

CONSEILS, CORRIGÉS

