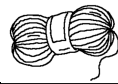




1. Placer les étiquettes-lettre en ordre pour écrire les mots.

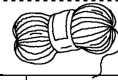


U	N	E	P	E	L	O	T	E

2. Recopier les lettres en majuscules au feutre.

--	--	--	--	--	--	--	--	--

3. Placer les étiquettes-lettre en ordre pour écrire les mots.



u	n	e	p	e	l	o	t	e

4. Colorier les lettres au crayon de couleur en respectant le code.

e ⇒ bleu • l ⇒ vert • n ⇒ jaune • o ⇒ rouge • p ⇒ rose • t ⇒ orange • u ⇒ violet

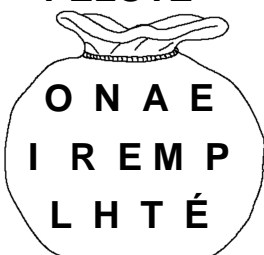
u	n	e	p	e	l	o	t	e
---	---	---	---	---	---	---	---	---

5. Entourer le mot.

pelote	⇒	roulotte	pelote	carotte	pelote	poterie	poulet
--------	---	----------	--------	---------	--------	---------	--------

6. Surligner les lettres appartenant à chaque mot et recopier.

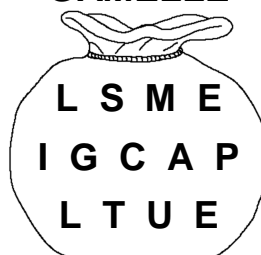
PELOTE



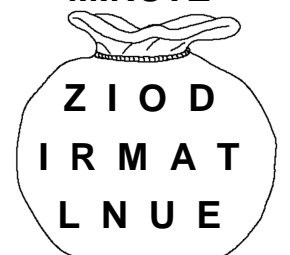
COUSSIN



GAMELLE



MINUTE

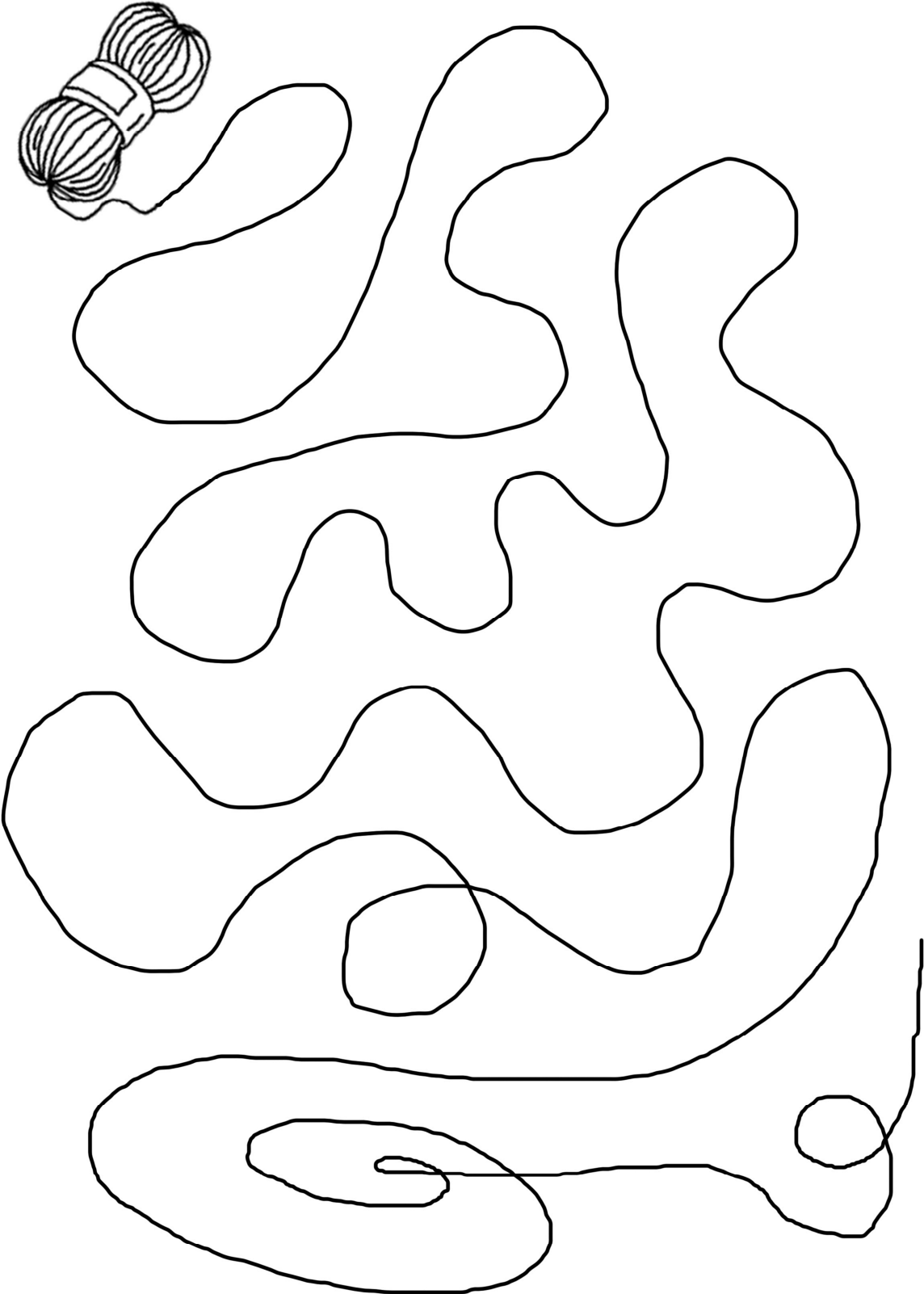




U	L	N	T	E	E	O	P	E
u	l	n	t	e	e	o	p	e
U	L	N	T	E	E	O	P	E
u	l	n	t	e	e	o	p	e
U	L	N	T	E	E	O	P	E
u	l	n	t	e	e	o	p	e
U	L	N	T	E	E	O	P	E
u	l	n	t	e	e	o	p	e
U	L	N	T	E	E	O	P	E
u	l	n	t	e	e	o	p	e
U	L	N	T	E	E	O	P	E
u	l	n	t	e	e	o	p	e



Mon chat a fait quelques minutes d'exercice,
il a déroulé la pelote de laine.
Graphisme : repasser le fil de laine au feutre fin.

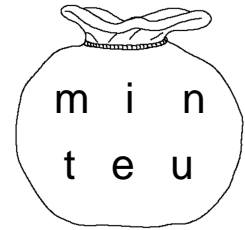




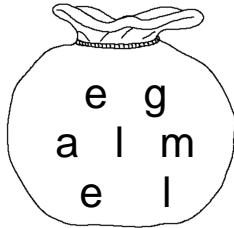
1. Relier chaque mot au sac qui contient toute les lettres de celui-ci.



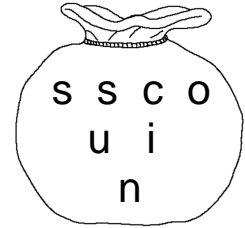
pelote



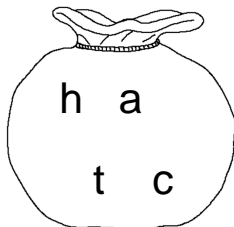
éléphant



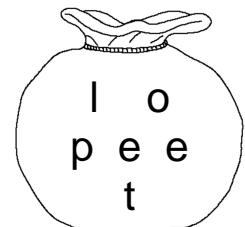
chat



minute



coussin



gamelle

2. Compter et colorier le nombre de lettres contenues dans chaque mot.

pelote

1 2 3 4 5 6

chat

1 2 3 4 5 6

monde

1 2 3 4 5 6

minute

1 2 3 4 5 6

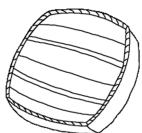
bête

1 2 3 4 5 6

jouet

1 2 3 4 5 6

3. Colorier le mot qui correspond à l'image.



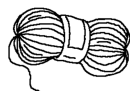
coussin

poussin

oursin

coussin

cousin



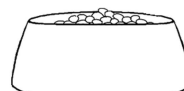
pelote

menotte

pelote

quenotte

roulotte



gamelle

caramel

chamelle

gâteau

gamelle



dormir

dormir

minute

domino

fourmi



Quand il ne dort pas, mon chat mange.

Graphisme : repasser les croquettes et les lettres au feutre fin.

