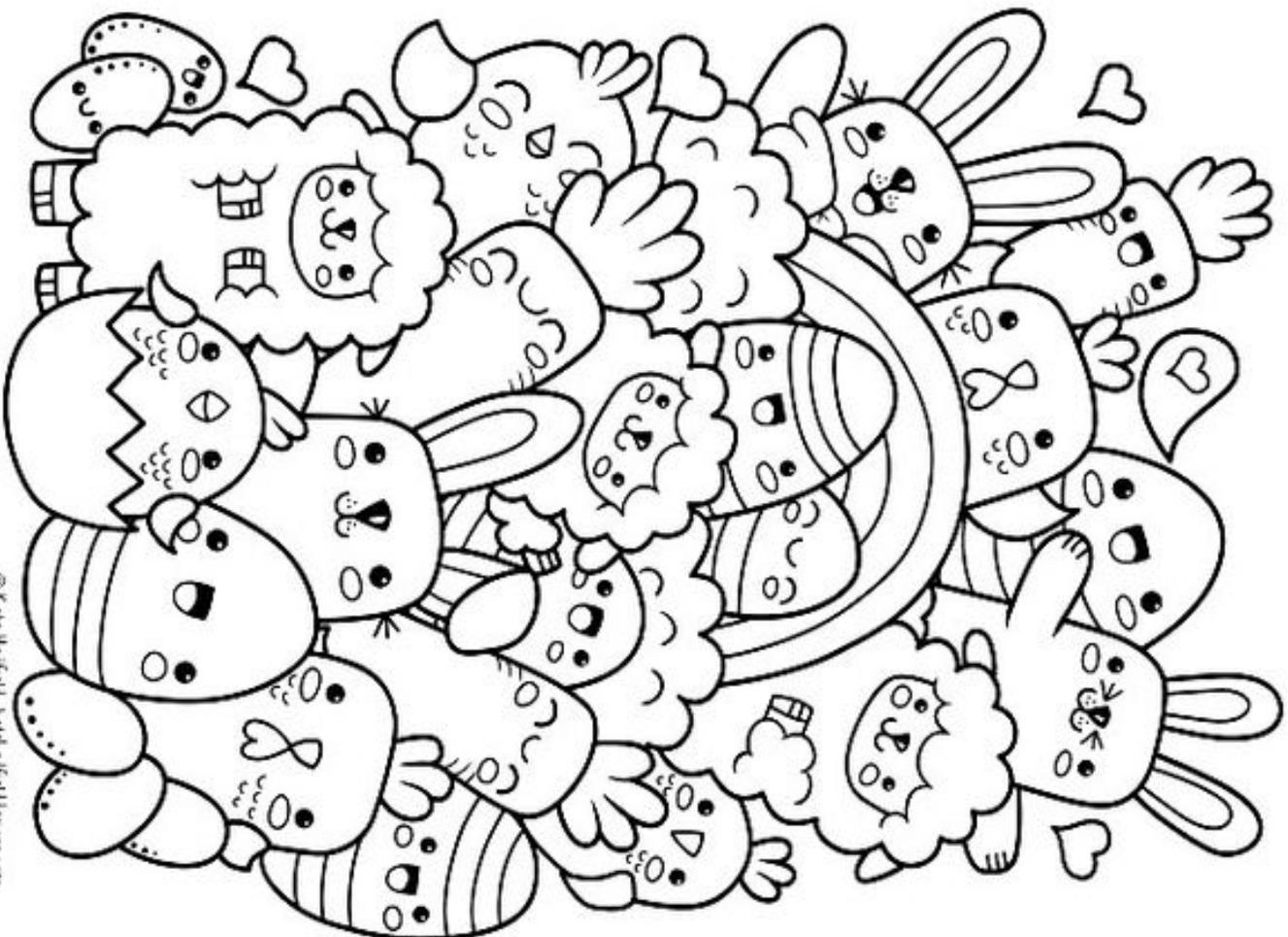


Livret d'autonomie n°4



© Kate Hooper katehooperdesigns.com

Prénom : _____



Le monstre du tableau

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



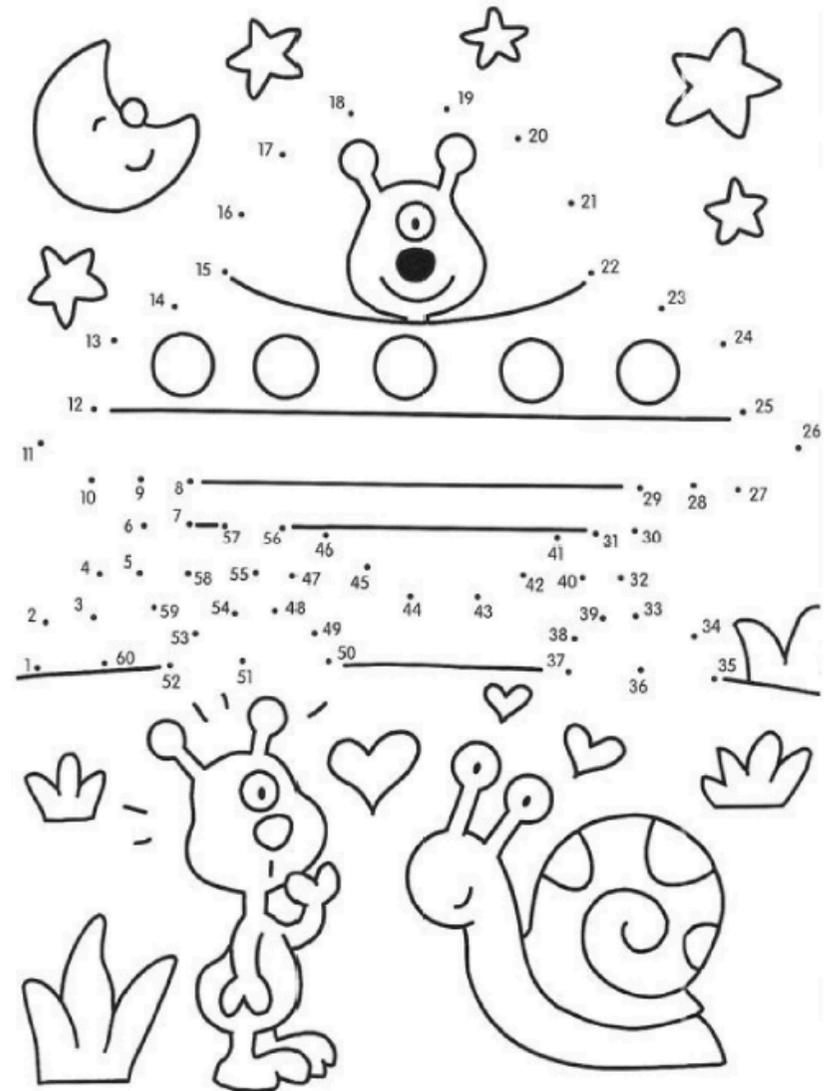
MAITRESSE
ENFANT
TABLEAU
OUVRIR
CACHER
MONSTRE

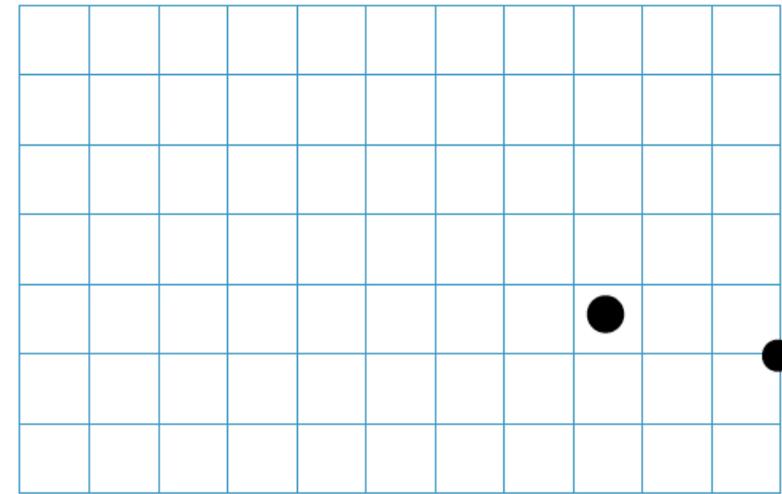
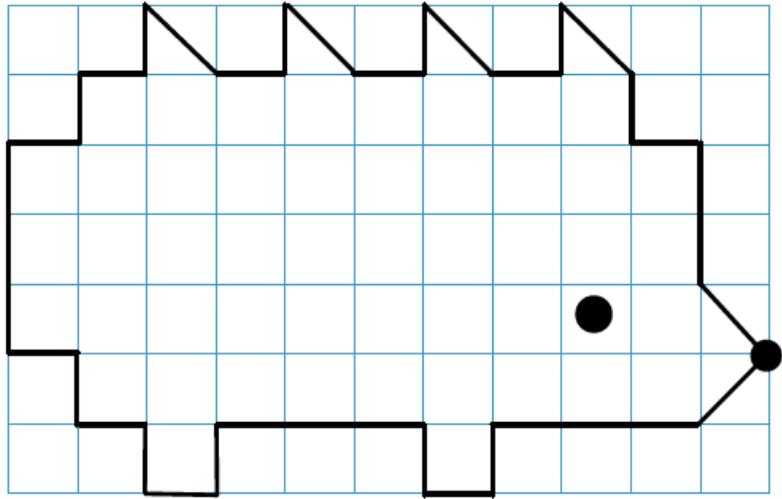
VACANCES
INSTALLER
APPRIVOISER
ALPHABET
PEUR

AIDER
ENSEMBLE
AMI
MANGER
GARDIEN

Points à relier 5

Objectif : utiliser sa règle pour tracer avec soin et précision





Consigne : Je remplace les taches par :

o BLEU i GRIS e ROUGE a VERT u JAUNE

Entoure les 7 différences entre les deux dessins.



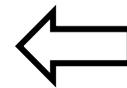
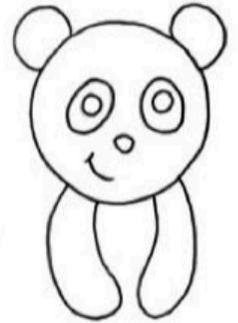
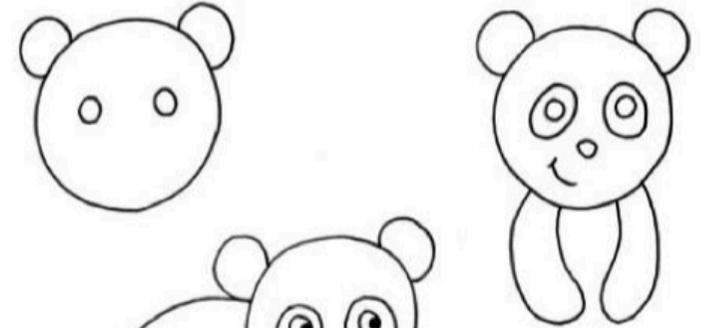
A toi de dessiner !

Autonomie

Dessin pas à pas

CM

N°8 : un panda



1

calcul artistique

Calcule le résultat de chaque opération.
 Trouve ce résultat dans la grille puis colorie la case.
 A la fin, surprise, un petit dessin apparaît !

15	22	25	77	15	99	43
99	77	58	41	65	25	22
65	63	38	22	63	43	65
58	43	25	38	15	25	58
15	22	41	63	77	65	25
63	38	65	15	22	41	63
77	43	25	99	43	15	77

$20+2$	$60+5$	$50+8$	$90+9$
$19+3$	$69-4$	$59-1$	$18+4$
$98+1$	$68-3$	$27-5$	$59+6$
$52+6$	$91+8$	$29-7$	$58+7$

Les blasons

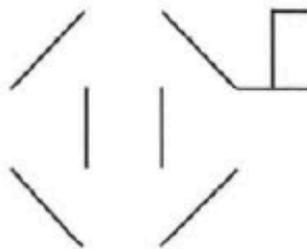
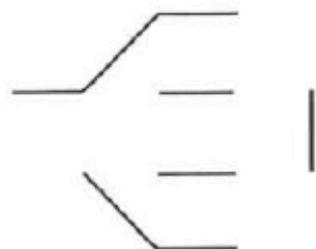
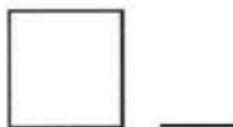
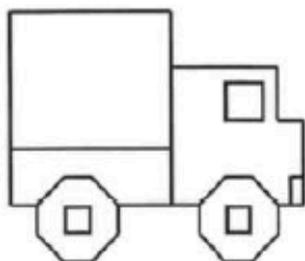
d'autonomie - Cache-cache

10



Les blasons

d'autonomie - Tracés à la règle



Le camion



Les nombres de 60 à 99

<http://tissearine.e.klablog.com/>

Respecte les consignes de coloriage et tu découvriras un dessin.

70	73	75	65	60	63	60	70	75	73
75	70	80	83	80	83	80	83	70	75
70	65	60	63	60	65	63	65	60	70
75									75
70			90			93			73
73									70
75		60					63		75
70			65				60		70
73				60	63				73
75	70	73					73	70	75

soixante-treize : gris

soixante-dix : gris

soixante-quinze : gris

soixante-cinq : noir

soixante : noir

soixante-trois : noir

quatre-vingts : violet

quatre-vingt-trois : violet

quatre-vingt-dix : vert

quatre-vingt-treize : vert

quatre-vingt-douze : orange

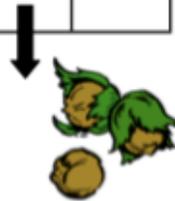
quatre-vingt-onze : orange



Labynombre de 10 en 10

GRILLE C

2	15	102	112	122	19	22	8
12	30	92	45	132	25	9	11
22	40	82	15	142	22	13	18
32	50	72	90	152	75	80	85
42	52	62	16	162	9	50	95
80	9	140	150	172	170	180	105
90	9	130	8	182	192	190	115
100	110	120	5	26	202	212	125



Cherche, trouve



institut90 - Image issue de <http://www.picto.qc.ca/>

1. C'est le seul vendeur avec une casquette sur la tête : entoure-le en noir.
2. Colorie l'enfant qui marche tout seul.
3. « *Que c'est lourd !* » se dit l'homme qui porte deux sachets : colorie ses cheveux en jaune.
4. « *Donne-moi la main !* » dit maman à son fils Ali qui a une casquette bleue. Colorie-la !
5. On ne voit qu'une vendeuse : entoure-la en vert.
6. Barre le personnage qui a mis sa casquette à l'envers.
7. Trouve le vendeur qui ne vend pas que des fruits et légumes et colorie-le en rouge.
8. Le vendeur qui nous tourne le dos a un pull vert : colorie-le !
9. Écris ton nom entre les deux poteaux.

Lis et dessine

Par la fenêtre.

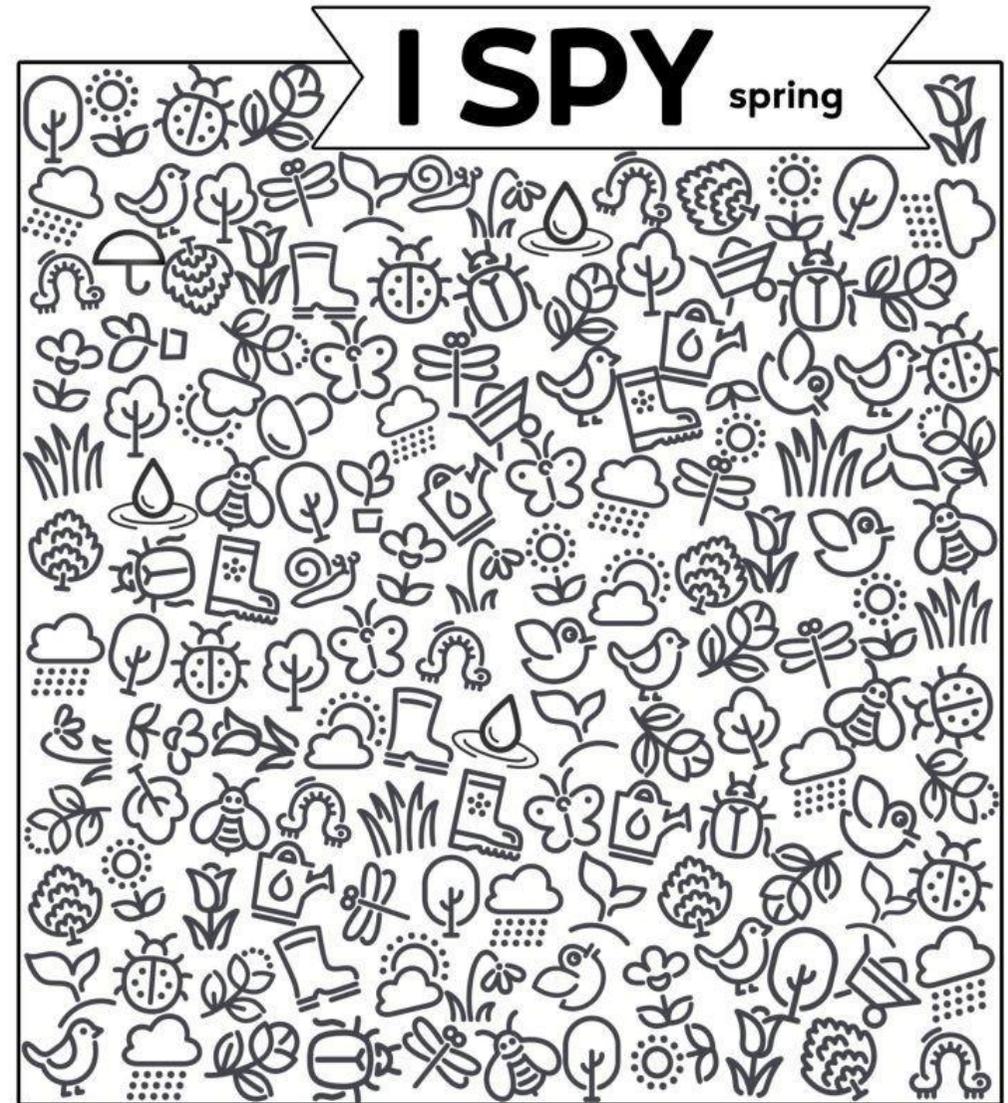
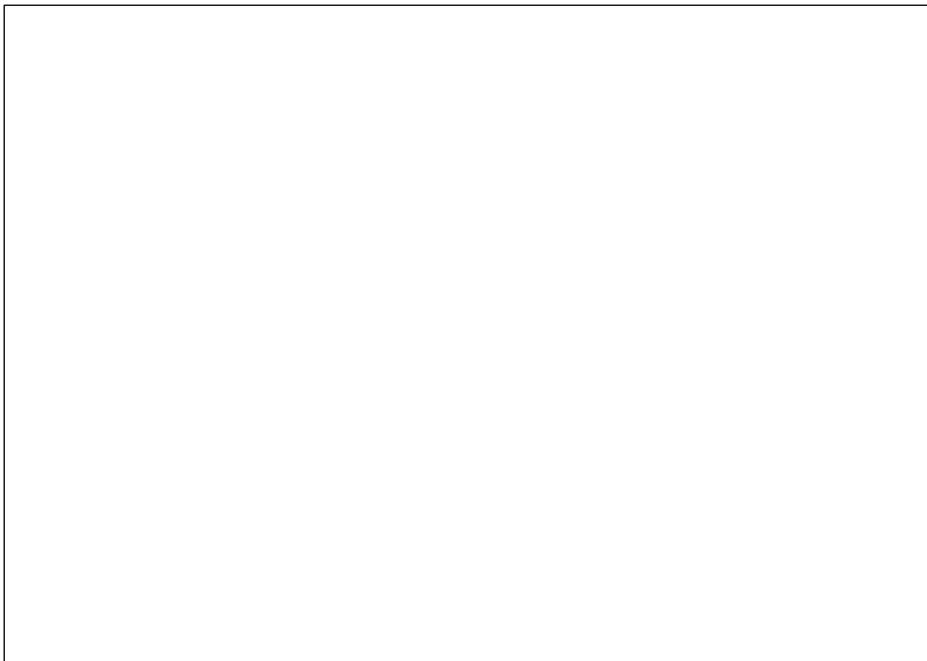
Paul regarde par la fenêtre. Il porte une casquette bleue et un pull de la même couleur.

La tempête fait rage. Dehors, de gros nuages gris couvrent le ciel. Il pleut. Trois éclairs jaunes zèbrent le ciel. Le vent souffle en forte bourrasque et une feuille vient se plaquer dans le coin gauche de la fenêtre.

A droite, Paul aperçoit un oiseau qui a trouvé refuge dans l'arbre où il adore grimper.

De la fumée sort des cheminées des trois maisons situées face à lui.

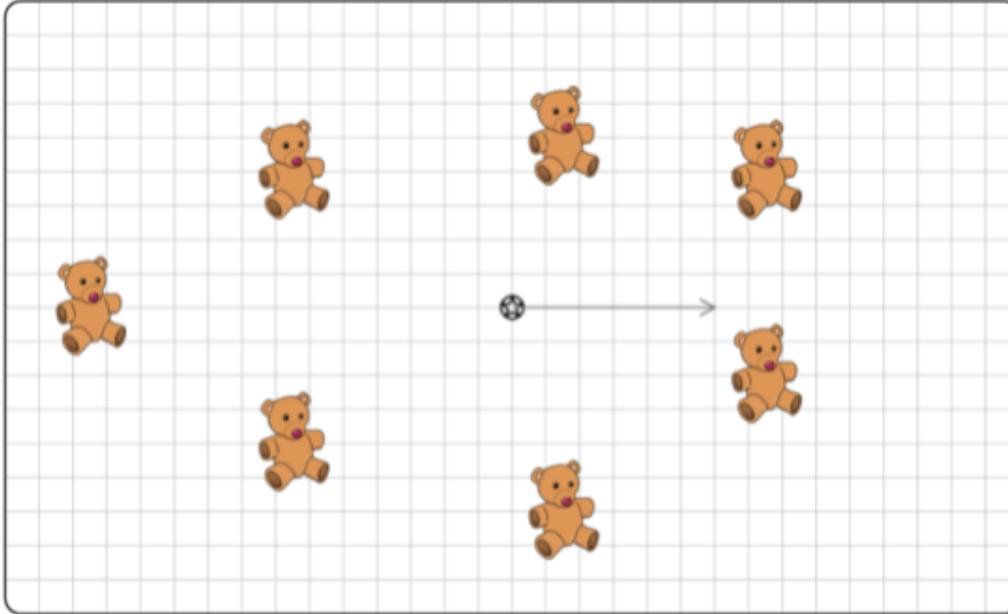
Entre l'arbre et les maisons, il aperçoit la niche dans laquelle Médor c'est réfugié depuis le début de la tempête.



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

Où est l'ours Teddy ?

Commence par effectuer les calculs. Ensuite, à partir de l'étoile au centre du quadrillage, déplace-toi dans la direction indiquée du nombre de nœuds que tu as trouvé (cases grises). A la fin, entoure le bon ours.



Réalisé à partir de : www.worksheetworks.com
www.limboz.fr

1	vers la droite :	9	-	3	=	6
2	vers le haut :	9	-		=	6
3	Vers la gauche :	12	-		=	4
4	Vers le haut :	5	-		=	2
5	Vers la droite :	13	-		=	6
6	Vers le bas :	10	-	3	=	
7	Vers la gauche :	14	-		=	6
8	Vers le bas :	9	-	5	=	
9	Vers la gauche :	18	-	8	=	
10	Vers le haut :	5	-	2	=	

11	vers la droite :	6	-	3	=	
12	vers le bas :	7	-		=	3
13	Vers la droite :	10	-	5	=	
14	Vers le haut :	4	-		=	2
15	Vers la gauche :	12	-	10	=	
16	Vers le haut :	19	-	10	=	
17	Vers la droite :	15	-	7	=	
18	Vers le bas :	9	-	5	=	
19	Vers la droite :	17	-	10	=	
20	Vers le haut :	5	-	2	=	

Labyrinthe

