Sommaire – Maternelle

Apprendre à écrire, c'est un jeu

.....p. 2 à 7

Collection Les Petits Cahiers

https://www.editions-retz.com/parascolaire/apprendre-a-ecrire-c-est-un-jeu-9782725625270.html

Des jeux visuels pour se préparer à lire

.....p. 8 à 11

Collection Les Petits Cahiers

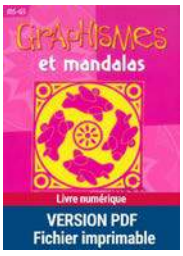
https://www.editions-retz.com/parascolaire/des-jeux-visuels-pour-se-preparer-a-lire-4-5-ans-9782725639949.html

Des jeux avec les mots pour commencer à lire

.....p. 12 à 17

Collection Les Petits Cahiers

https://www.editions-retz.com/parascolaire/des-jeux-avec-les-mots-pour-commencer-a-lire-5-7-ans-9782725640464.html



Graphismes et mandalas

.....p. 18 à 21

Collection Graphismes

https://www.editions-retz.com/numerique/graphismes/graphismes-et-mandalas-9782725662459.html

Graphismes et Moyen-Âge

.....p. 22 à 25

Collection Graphismes

https://www.editions-retz.com/pedagogie/graphismes/graphismes-et-moyen-age-9782725624532.html

© Editions Retz

J'écris le a

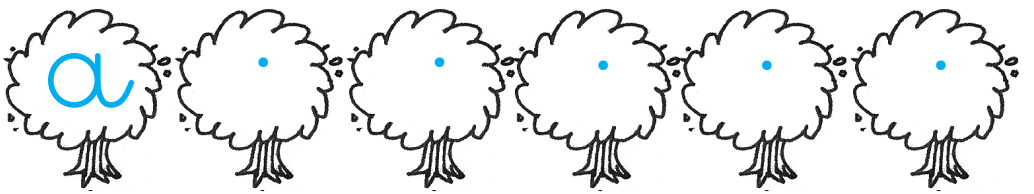
1 Repasse au doigt le a dans le cygne.
Puis reconnais et entoure la lettre a dans sa traîne.

a a a a o i a u o u a

2 Trace des a de toutes les tailles dans le nuage.

a a a a a a

3 Trace une lettre par arbre.



Apprendre à écrire, c'est un jeu © Editions Retz

4

Repasse le mot au feutre.

ananas

5

Écris des a entre les fils, puis entre les lignes.

a

a a

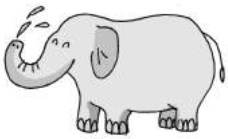
a a

6

Complète les mots en écrivant la lettre a.

r_t

_vion



éléph_nt

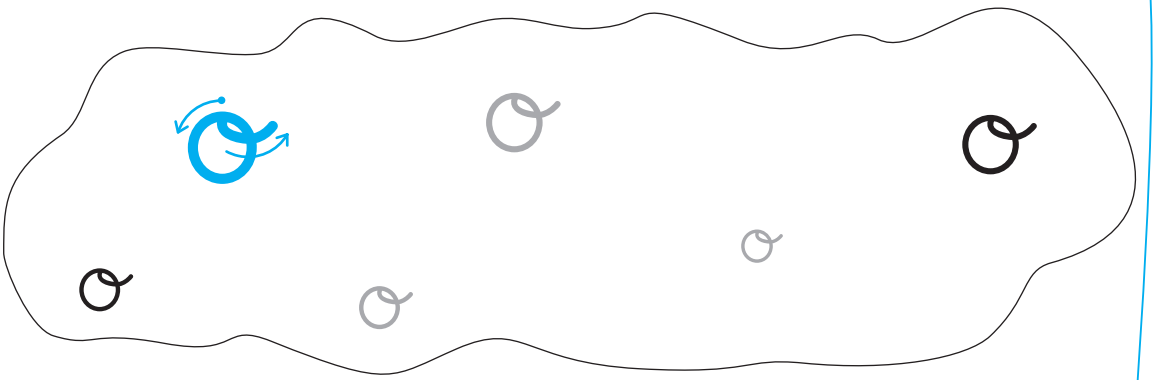
Apprendre à écrire, c'est un jeu © Editions Retz

J'écris le o

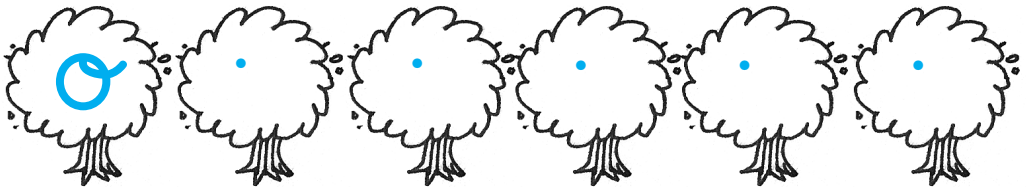
1 Repasse au doigt le o dans le cygne.
Puis reconnais et entoure la lettre o dans sa traîne.

o aouioaoeo

2 Trace des o de toutes les tailles dans le nuage.



3 Trace une lettre par arbre.



Apprendre à écrire, c'est un jeu © Editions Retz

4 Repasse le mot au feutre.

horloge

5 Écris des ơ entre les fils, puis entre les lignes.

ơ

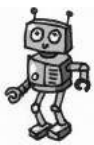
ơ ơ

ơ ơ

6 Complète les mots en écrivant la lettre ơ.

_s

m_t_



r_b_t

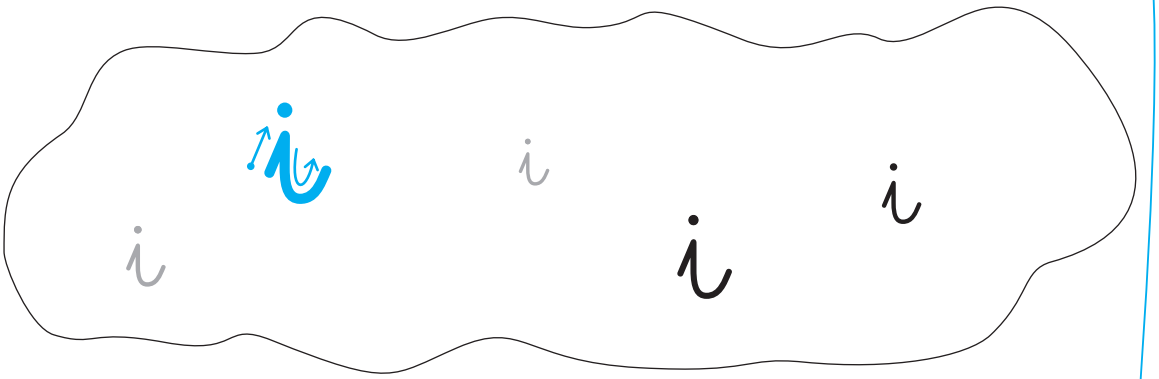
Apprendre à écrire, c'est un jeu © Editions Retz

J'écris le i

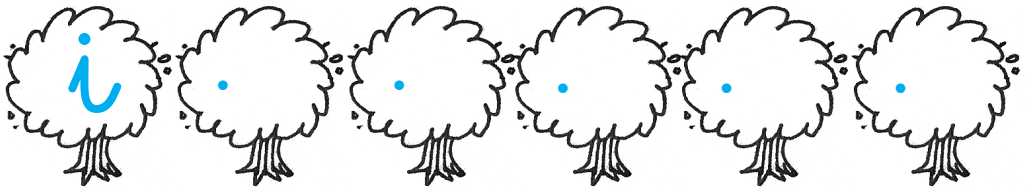
1 Repasse au doigt le i dans le cygne.
Puis reconnais et entoure la lettre i dans sa traîne.

i uuieieuu

2 Trace des i de toutes les tailles dans le nuage.



3 Trace une lettre par arbre.



Apprendre à écrire, c'est un jeu © Editions Retz

4 Repasse le mot au feutre.

igloo

5 Écris des i entre les fils, puis entre les lignes.

i

i i

i i

6 Complète les mots en écrivant la lettre i.

cer_se

abr_cot

mandar_ne

Apprendre à écrire, c'est un jeu © Editions Retz

Morceaux de mots (1)

Sur chaque ligne, entoure la suite de lettres identique au modèle dans les mots.

ca	cadeau	décalage	carotte
di	dimanche	endive	mardi
ma	démarrage	machine	lama
no	noël	note	anonyme
fu	fusil	parfumé	funambule
ba	baleine	cabane	babouin
ge	mage	genou	bagage

Des jeux visuels pour se préparer à lire © Editions Retz

Morceaux de mots (2)

Sur chaque ligne, entoure la suite de lettres identique au modèle dans les mots.

mi	mimosa	ami	domino
ra	radis	ravin	betterave
pé	pétale	trompé	opération
lu	lunette	aluminium	lutin
so	sottise	insolent	soleil
na	nature	canapé	natation
ti	tilleul	matinée	tartine

Des jeux visuels pour se préparer à lire © Editions Retz

Les majuscules (1)

Sur chaque ligne, entoure les lettres identiques au modèle.

A	H	A	E	A	K	H
E	E	H	N	E	N	Z
K	N	K	Z	K	E	N
F	F	E	F	E	L	L
T	L	T	T	F	L	F
H	H	H	A	E	T	A
L	H	F	L	F	T	L

Des jeux visuels pour se préparer à lire © Editions Retz

Les majuscules (2)

Sur chaque ligne, entoure les lettres identiques au modèle.

G	O	Q	G	O	G	Q
Q	D	Q	Q	D	G	Q
M	M	H	M	N	Z	N
N	Z	N	N	M	H	Z
R	N	R	B	R	B	R
D	B	D	G	D	O	B
B	B	E	D	E	B	D

Des jeux visuels pour se préparer à lire © Editions Retz

De toutes les couleurs !

1 Entoure les noms des couleurs à chaque fois que tu les vois.

ROUGE	ORANGE	VERT	JAUNE	BLEU
RONDE	ORANGE	VERT	JAUNE	BLEU
ROUGE	GARAGE	NERF	JAMBE	BANC
ROUTE	GRANGE	VERT	JANTE	BLEU
ROUGE	ORANGE	VERT	JAUNE	BLOC

2 Écris le nom de la couleur avec un feutre de la même couleur.

.....

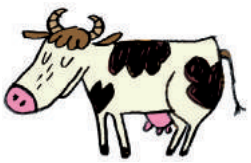
.....

.....

.....

.....

3 Colorie V si c'est vrai, F si c'est faux.



L'ananas est jaune. V F

La vache est rouge. V F

Des jeux avec les mots pour commencer à lire © Editions Retz

4 Relie chaque dessin à sa couleur et écris le nom de la couleur en attaché.

- orange .....
- vert .....
- rouge .....
- jaune .....
- bleu .....

5 Écris le nom de la couleur.

cerise

.....

cactus

.....

banane

.....

sapin

.....

carotte

.....

citron

.....

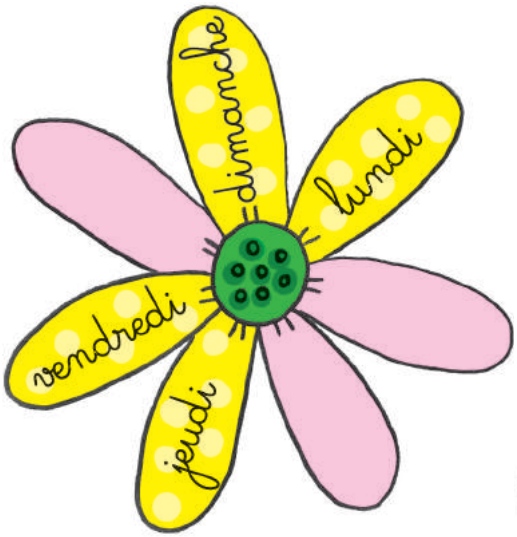
Des jeux avec les mots pour commencer à lire © Editions Retz

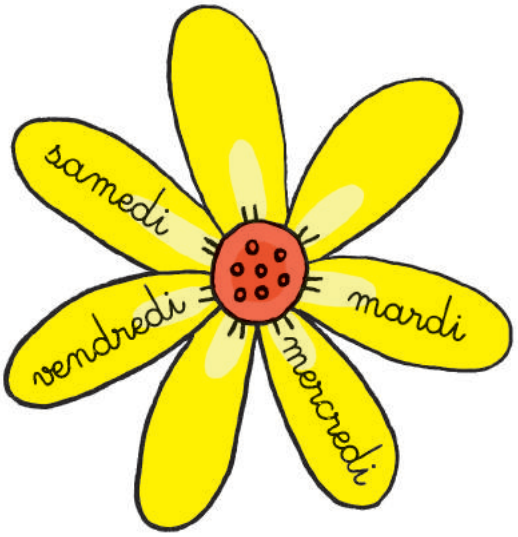
Lundi, mardi, mercredi...

1 Barre l'intrus.

lundi mardi dimanche samedi dinosaure

2 Écris les jours oubliés dans les pétales vides.





3 Lis ou écoute les mots. Colorie les cases selon le nombre de syllabes que tu entends.

lundi	mardi	samedi
vendredi	mercredi	jeudi

Des jeux avec les mots pour commencer à lire © Editions Retz

4 Écris chaque mot dans sa colonne.

lundi mardi mercredi jeudi vendredi samedi dimanche

5 lettres	6 lettres	8 lettres
lundi	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

5 Entoure la syllabe que tu retrouves dans chaque mot. Dis-la et écris-la dans le nuage.

lundi mercredi vendredi

mardi jeudi samedi

dimanche

6 Complète avec les jours de la semaine qui conviennent.

lundi ..... mercredi

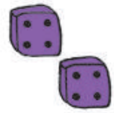
mardi ..... jeudi

jeudi ..... samedi

samedi ..... lundi

Des jeux avec les mots pour commencer à lire © Editions Retz

1, 2, 3... Comptez !

1	2	3	4	5	6	7	 8	9
un	deux	trois	quatre	cinq	six	sept	huit	neuf

1 Relie les mains aux nombres en lettres, puis écris-les dans les cases.

un — un

deux

trois — ....

quatre

cinq — ....

six

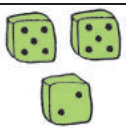
sept — ....

huit

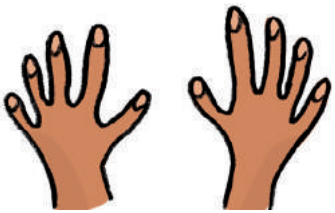
neuf

dix — ....

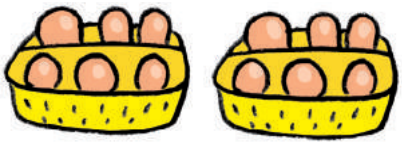
Des jeux avec les mots pour commencer à lire © Editions Retz

10	11	 12	13	14	15
dix	onze	douze	treize	quatorze	quinze

2 Compte, puis écris les nombres en toutes lettres correspondant aux dessins.



..... doigts



..... oeufs

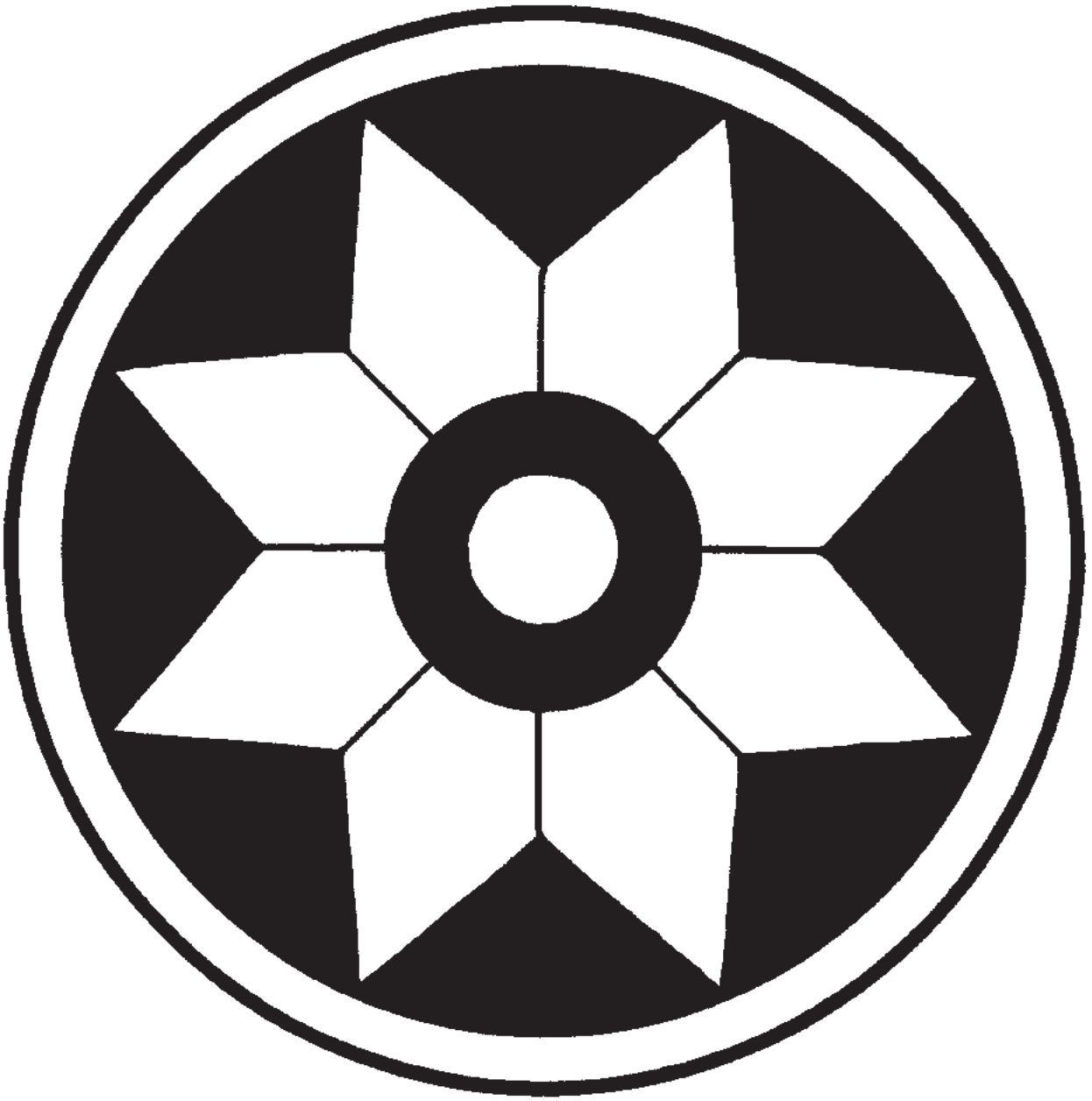
..... chocolats

..... fleurs

Des jeux avec les mots pour commencer à lire © Editions Retz

NOM :

La roue 2



Graphismes et mandalas MS-GS · © RETZ/S.E.J.E.R.

Photocopie autorisée pour une classe seulement.

Graphismes et mandalas © Editions Retz

NOM :

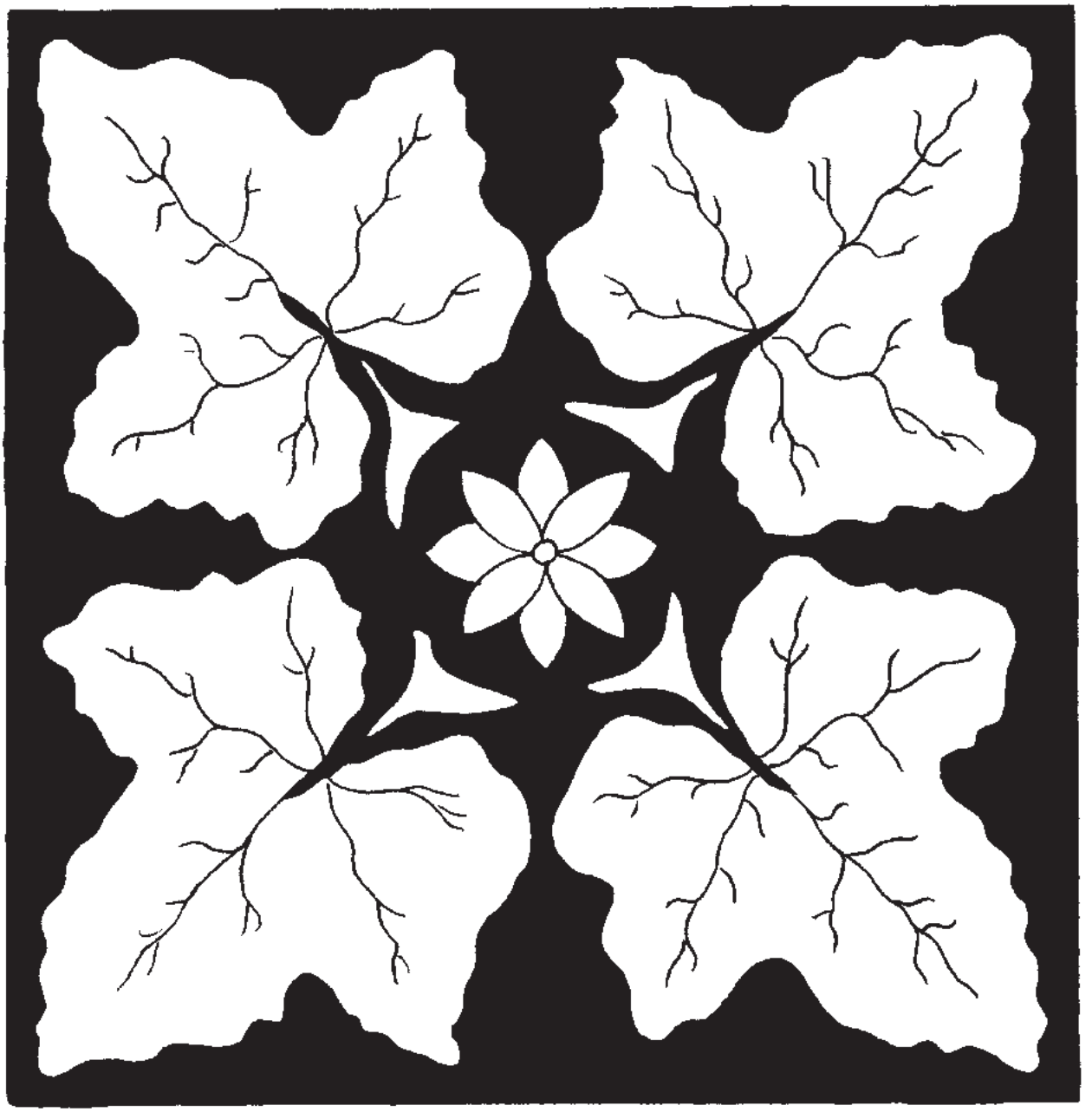
Le triskel 3

Photocopie autorisée pour une classe seulement.

Graphismes et mandalas © Editions Retz

NOM :

Les feuilles 8

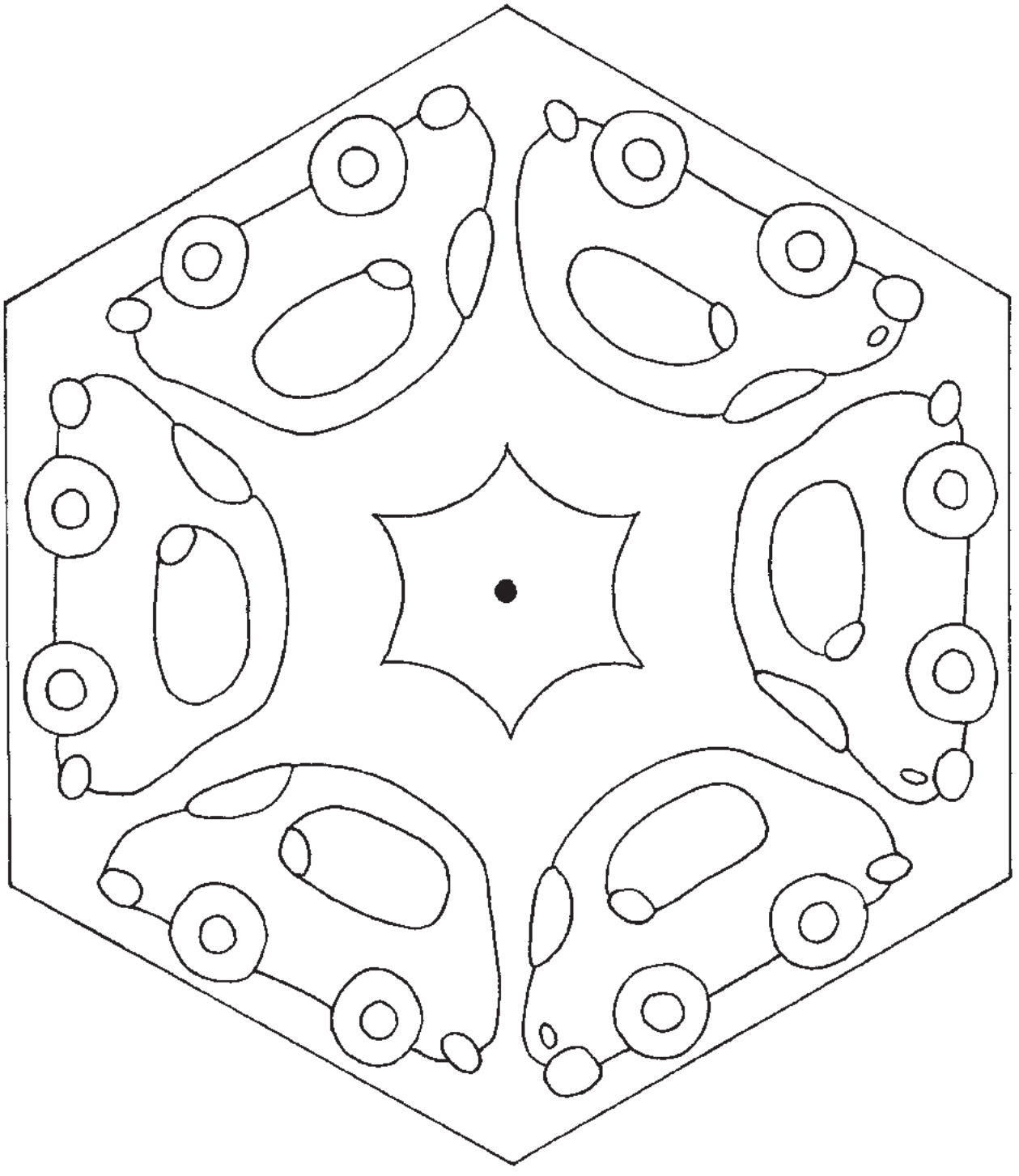


Graphismes et mandalas MS-GS · © RETZ/S.E.J.E.R.
Photocopie autorisée pour une classe seulement.

Graphismes et mandalas © Editions Retz

NOM :

Le manège 9



Photocopie autorisée pour une classe seulement.

Graphismes et mandalas © Editions Retz

Graphismes et Moyen-Âge © Editions Retz

Prénom .....

Les maisons médiévales

La construction de la maison n'est pas terminée. À toi de la finir sur le modèle de la maison voisine.

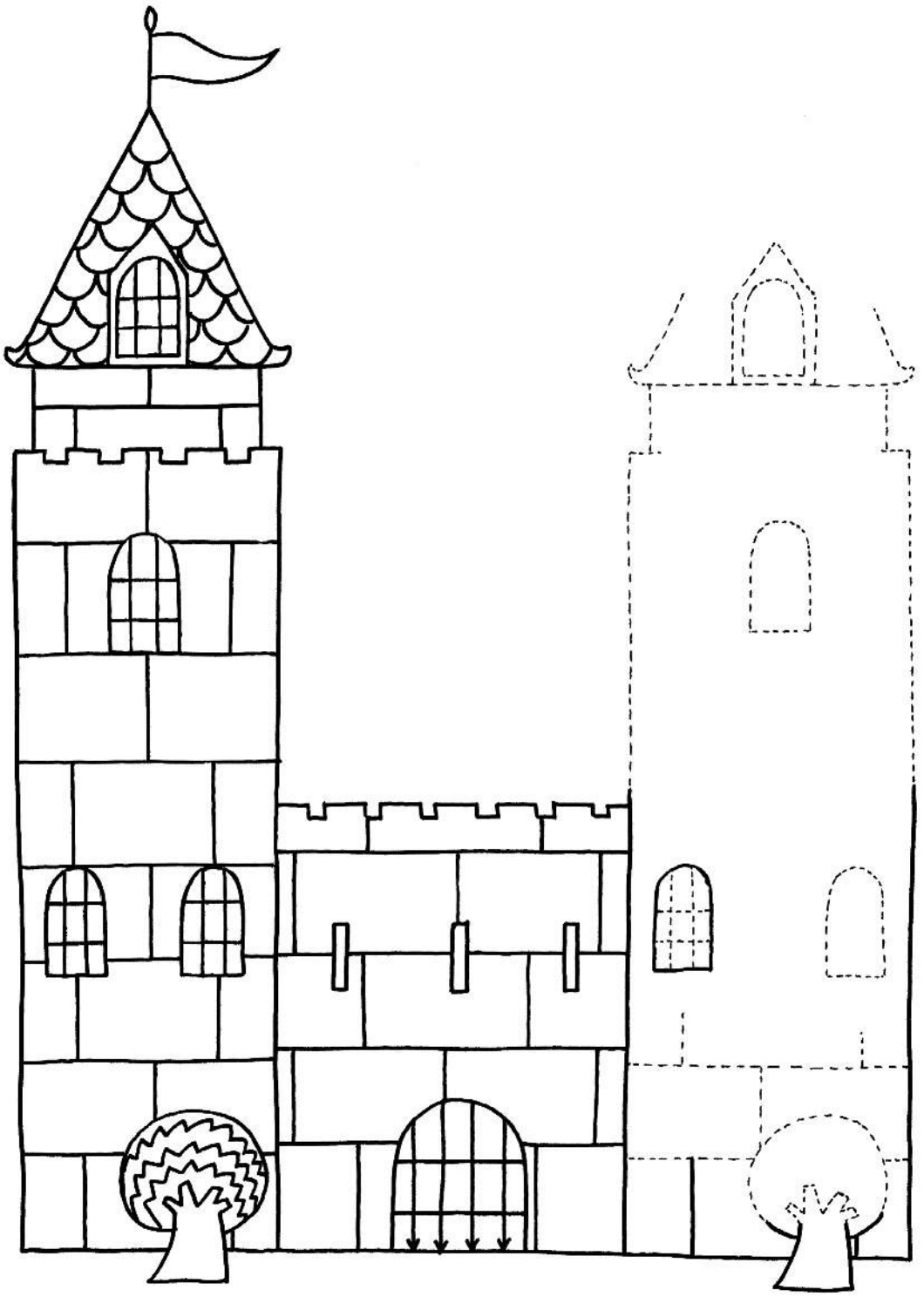
Graphismes et Moyen Âge © RETZ/S.E.J.E.R. - Photocopie autorisée pour une classe seulement

Prénom .....

4

La tour en ruine

La deuxième tour du château s'est effondrée.
Reconstruis-la en la dessinant. N'oublie pas les pierres !



Graphismes et Moyen Âge © RETZ/S.E.J.E.R. - Photocopie autorisée pour une classe seulement

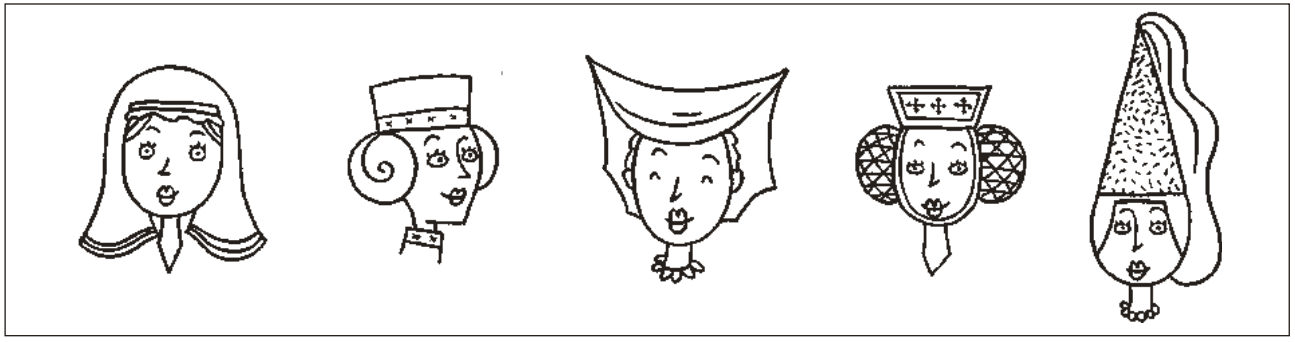
Graphismes et Moyen-Âge © Editions Retz

Graphismes et Moyen-Âge © Editions Retz

Prénom .....

Dames et coiffes

Les dames se font belles pour la fête. Dessine pour chacune d'elles la coiffe qui lui va en t'inspirant des modèles.



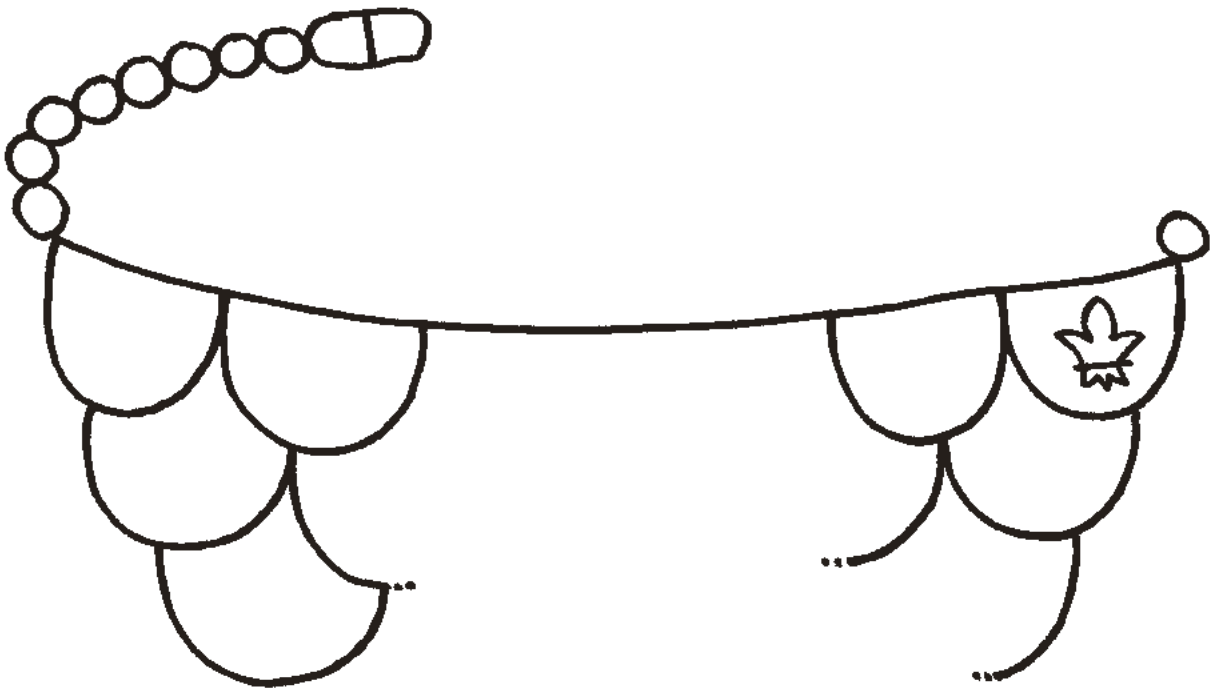
Graphismes et Moyen Âge © RETZ/S.E.J.E.R. - Photocopie autorisée pour une classe seulement

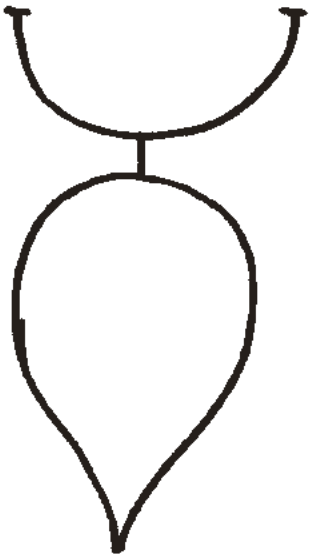
Prénom .....

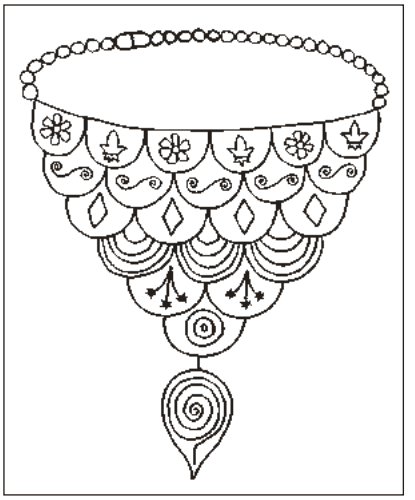
20

Le collier de la reine

Le bijoutier fabrique un collier.
À toi de le finir en respectant le modèle choisi par la reine.







Graphismes et Moyen Âge © RETZ/S.E.J.E.R. - Photocopie autorisée pour une classe seulement

Graphismes et Moyen-Âge © Editions Retz