UN DIPLÔME À LA CLÉ !

minimonde

+4 ANS

CAHIER D'ACTIVITÉS

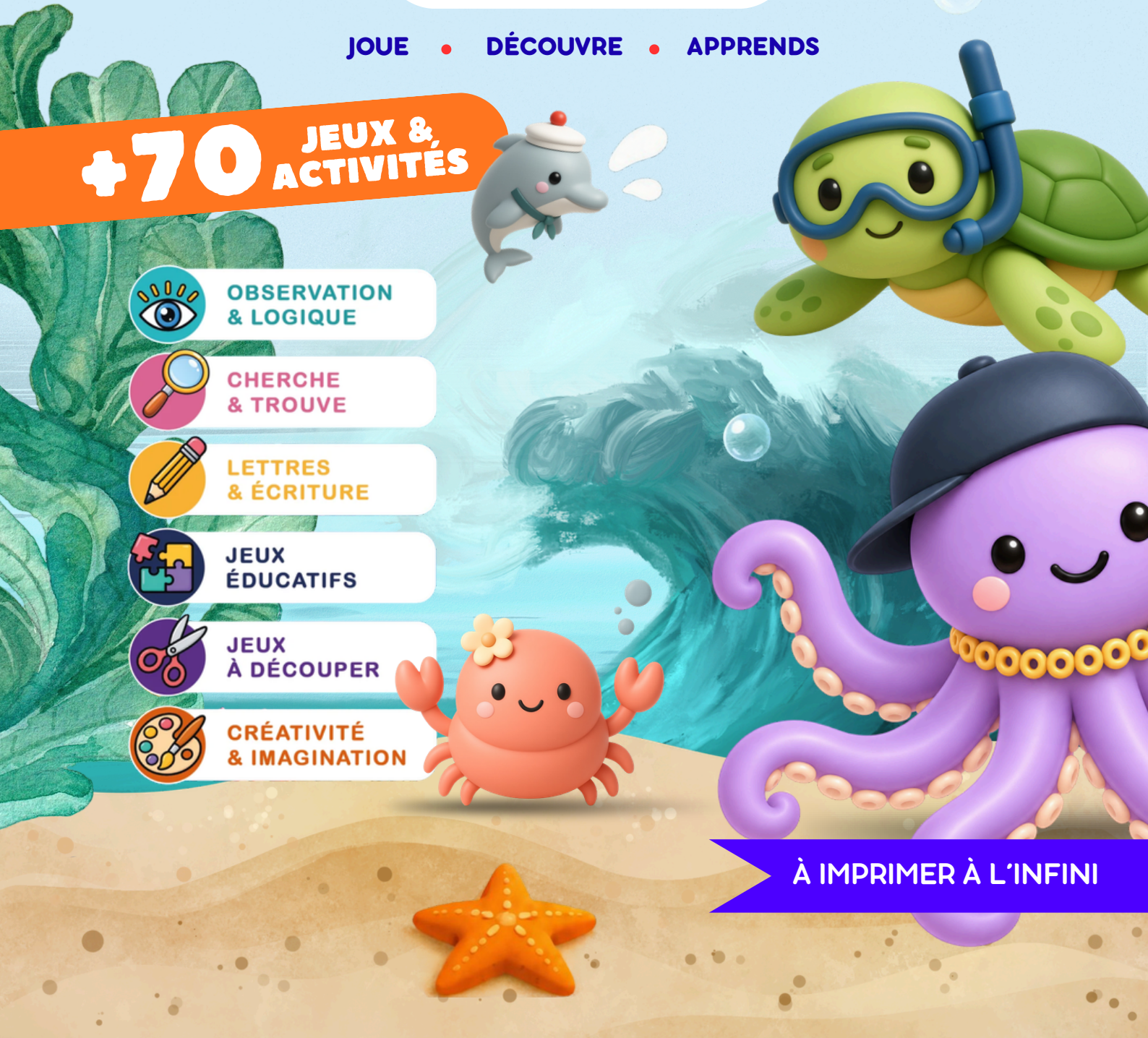
LE MONDE MARIN

APPRENDRE EN S'AMUSANT !

JOUE • DÉCOUVRE • APPRENDS

+70 JEUX & ACTIVITÉS

- OBSERVATION & LOGIQUE
- CHERCHE & TROUVE
- LETTRES & ÉCRITURE
- JEUX ÉDUCATIFS
- JEUX À DÉCOUPER
- CRÉATIVITÉ & IMAGINATION



À IMPRIMER À L'INFINI

BIENVENUE !

PETIT EXPLORATEUR

Voici ta toute *première aventure* au cœur de l'**océan** !

Ici, on explore, on joue, on observe et surtout... on apprend en s'amusant.

Au fil des pages, **de drôles de petits personnages vont t'accompagner** dans différents défis : *jeux d'observation, mémoire, logique, coloriage, réflexion et bien plus encore.*

Chaque activité est une petite mission à relever pour aider nos amis à avancer dans leur aventure.

ALORS, PRÊT À PLONGER DANS CE PREMIER MONDE ?

Ouvre grand les yeux,
attrape ton imagination…
et que l'aventure commence !



OBTIENS TON PREMIER DIPLÔME !

Ton aventure commence !

Chaque activité terminée
te permet de gagner une étoile. ⭐

Colorie-la dans ton passeport de l'aventurier
à la fin de ce cahier d'activité !

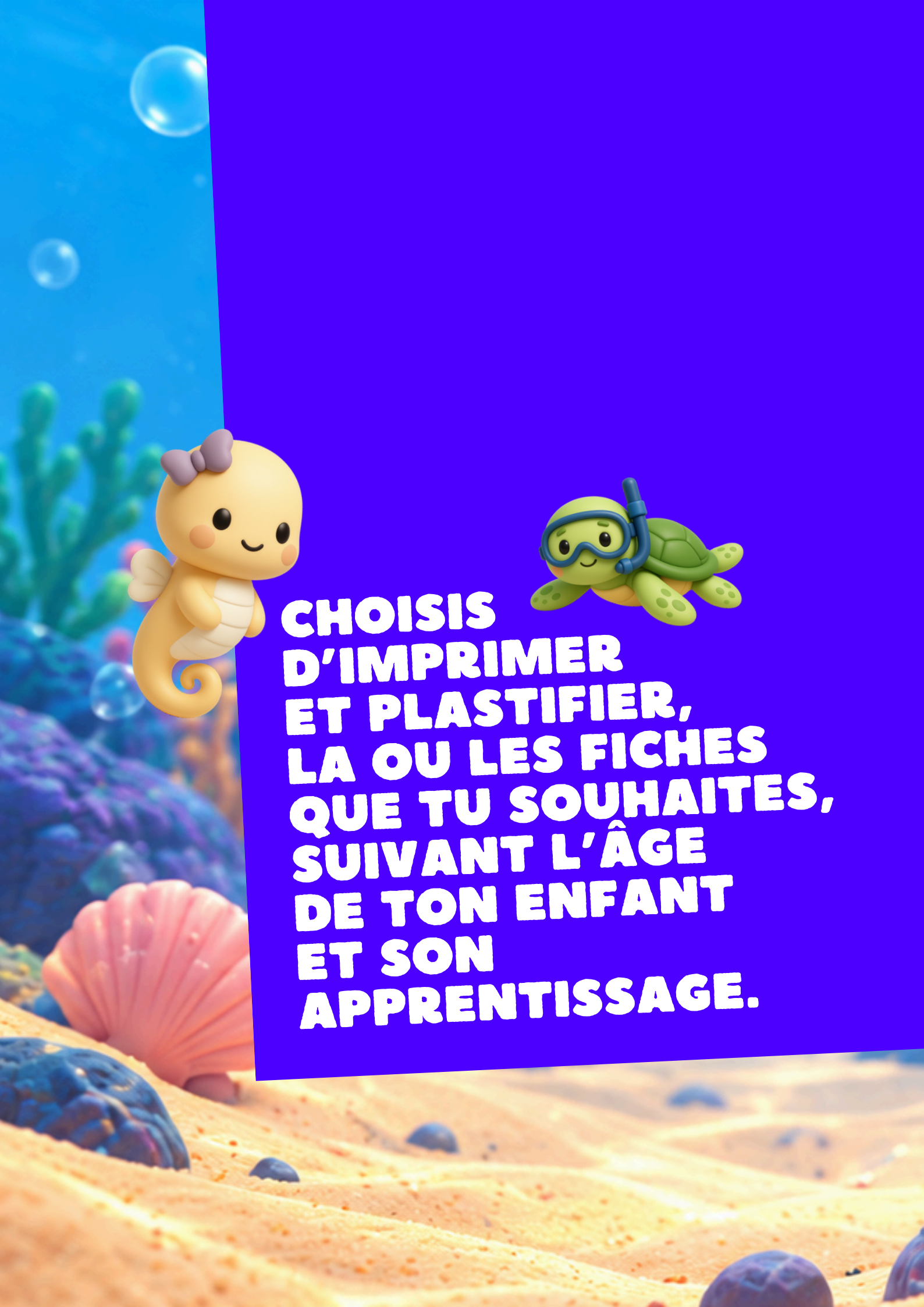
MAIS PAS DE COURSE ICI !

Tu peux avancer à ton propre rythme, selon ton âge, ton niveau et tes envies. Le cahier peut être réalisé sur plusieurs semaines ou même plusieurs mois.

Le plus important est de prendre son temps, essayer et s'amuser ! Lorsque toutes les étoiles sont récoltées, une belle récompense t'attend…



TON DIPLÔME DE FIN D'AVENTURE !


CHOISIS
D'IMPRIMER
ET PLASTIFIER,
LA OU LES FICHES
QUE TU SOUHAITES,
SUIVANT L'ÂGE
DE TON ENFANT
ET SON
APPRENTISSAGE.

1

LES 7 DIFFÉRENCES

Observe bien les deux images et trouve les 7 différences.



2

LES 5 DIFFÉRENCES

Observe bien les deux images et trouve les 5 différences.





3

TROUVER L'INTRUS

Entoure l'intrus dans chaque ligne.




























4

TROUVER L'INTRUS

Entoure l'intrus dans chaque ligne.



5 APPRENDRE À COMPTER

Combien y a-t-il de personnages par ligne ?



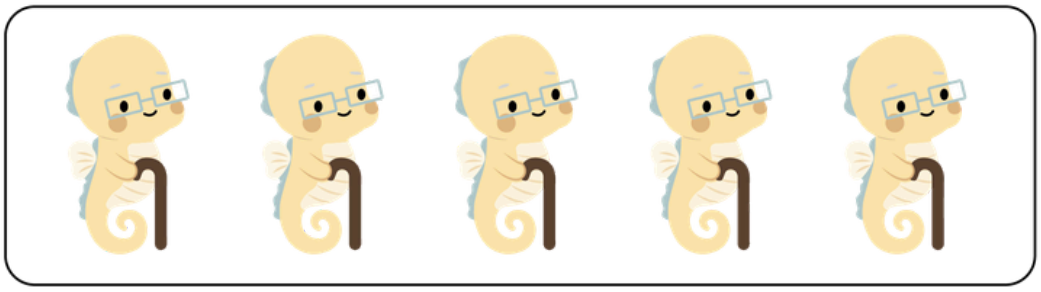


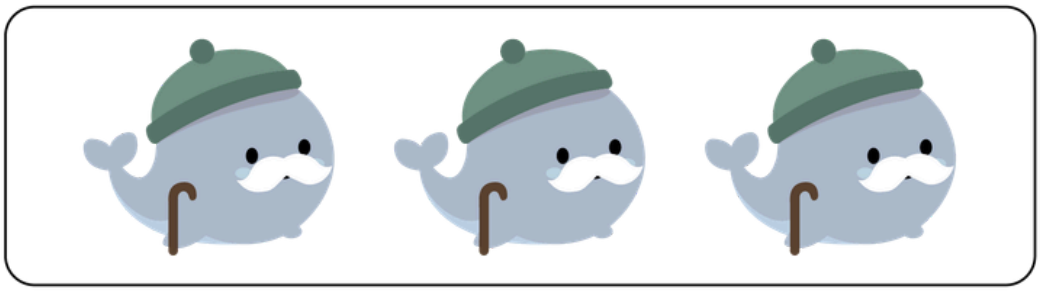


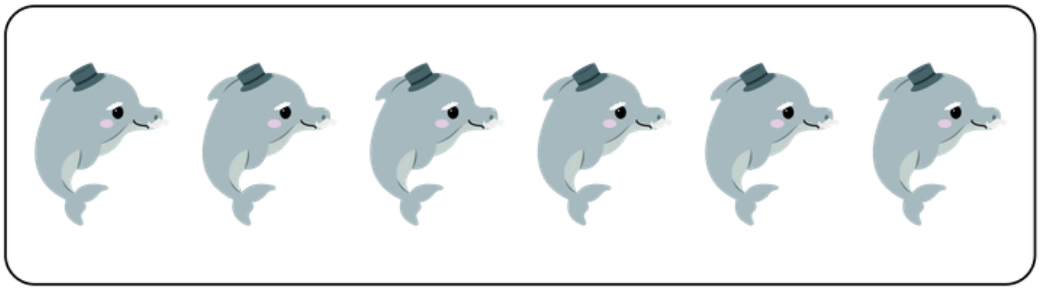


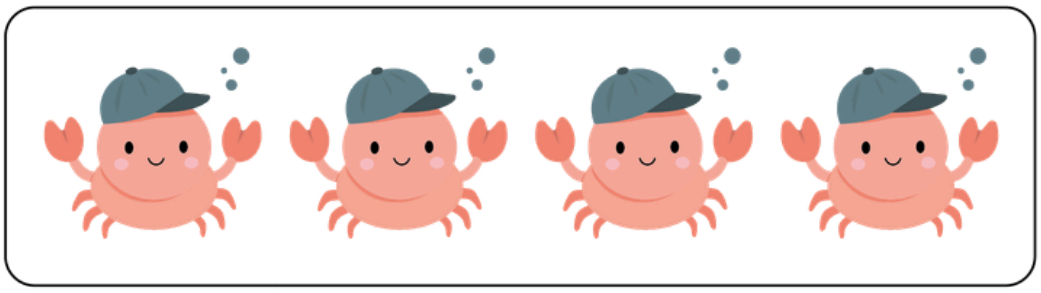
6 APPRENDRE À COMPTER

Combien y a-t-il de personnages par ligne ?









7

LES OMBRES

Associe chaque personnage à son ombre.

























8

LES OMBRES

Associe chaque personnage à son ombre.

























9

OBSERVATION

Retrouve les 3 paires identiques, et entoure-les.



10

OBSERVATION

Retrouve les 2 paires identiques, et entoure-les.



11

OBSERVATION

Combien y a t-il de poissons, de pieuvres et de tortues ?

…… …… ……



12

OBSERVATION

Combien y a t-il de crabes ?

……



13

OBSERVATION

Combien y a t-il de poissons avec un papillon ?

……



14

MÉMOIRE

Observe l'image pendant 30 secondes,
cache-la et réponds aux questions.

Attention, tous les animaux sur cette image comptent.



Combien de tortues vois-tu ?	1	2	3
De quelle couleur est l'étoile de mer ?	BLEU	JAUNE	ORANGE
Combien vois-tu de pieuvres ?	1	2	3
Y-a t'il un dauphin avec un noeud ?	OUI	NON	

15

MÉMOIRE

Observe les deux images qui ne sont pas identiques,
et trouve le personnage qui a disparu sur la seconde.



Quel personnage a disparu ?

LE CRABE | LE POISSON | L'HIPPOCAMPE | LA BALEINE

LA PIEUVRE | LA TORTUE | LE DAUPHIN

16

MÉMOIRE

Observe les deux images qui ne sont pas identiques,
et trouve le personnage qui a disparu sur la seconde.





Quel personnage a disparu ?

LE CRABE | LE POISSON | L'HIPPOCAMPE | LA BALEINE

LA PIEUVRE | LA TORTUE | LE DAUPHIN

17

OBSERVATION

Relie chaque personnage à sa famille.

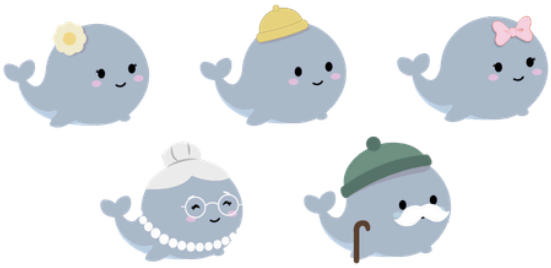












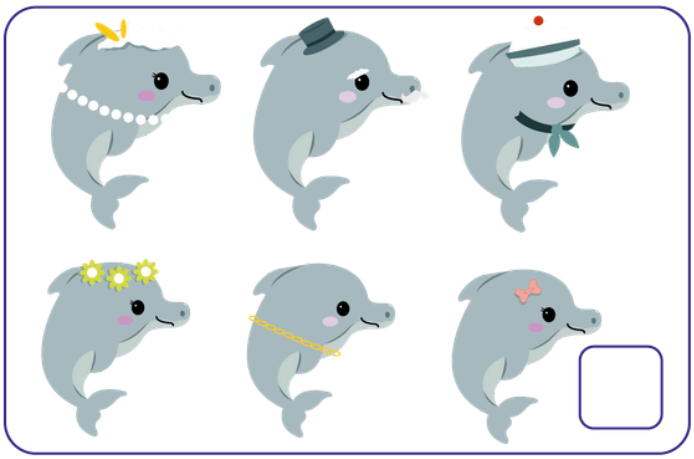


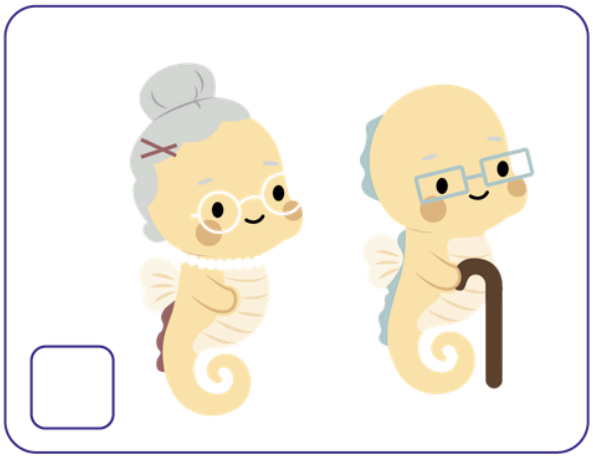


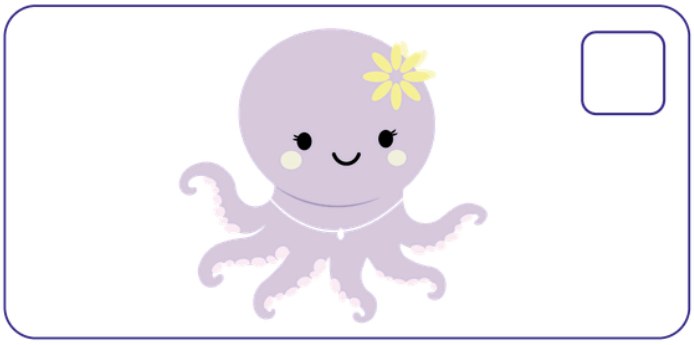
18

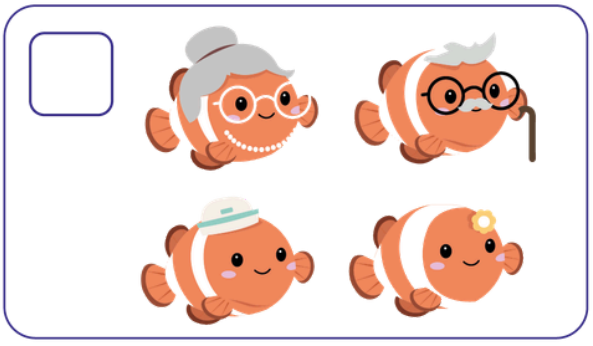
APPRENDRE À COMPTER

Coche le groupe où tu vois le plus de personnages.





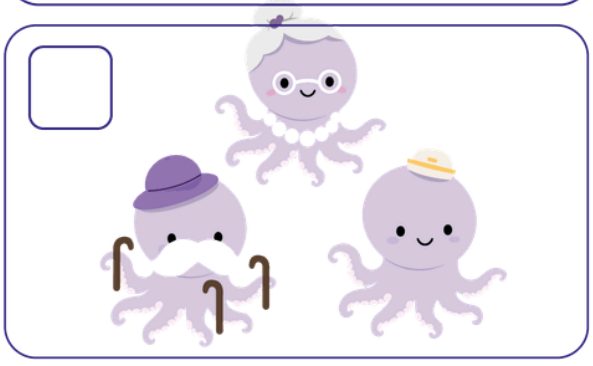


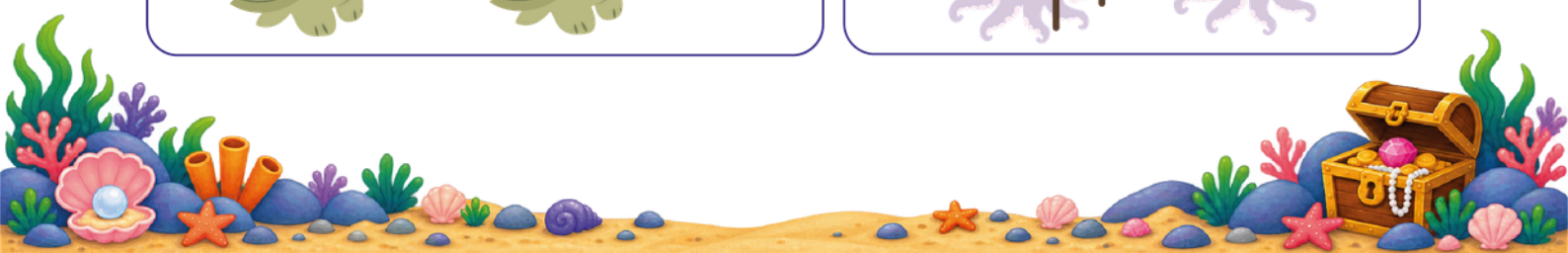










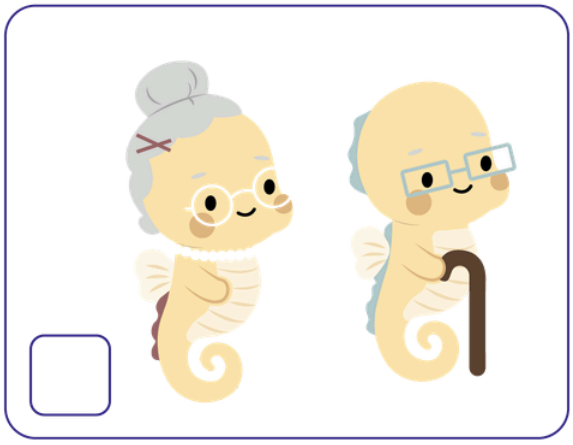


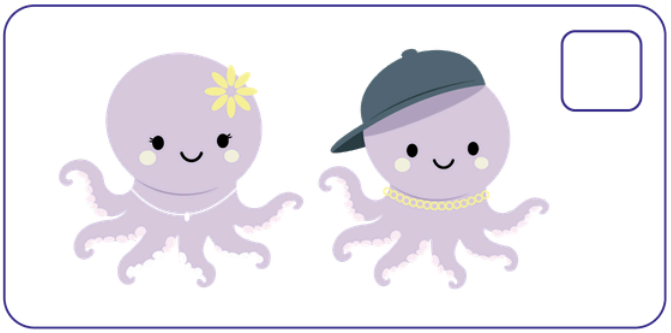
19

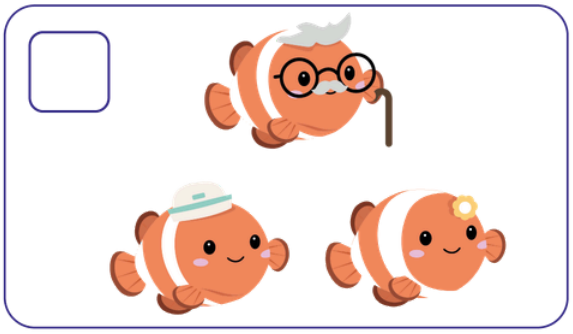
APPRENDRE À COMPTER

Coche le groupe où tu vois le moins de personnages.





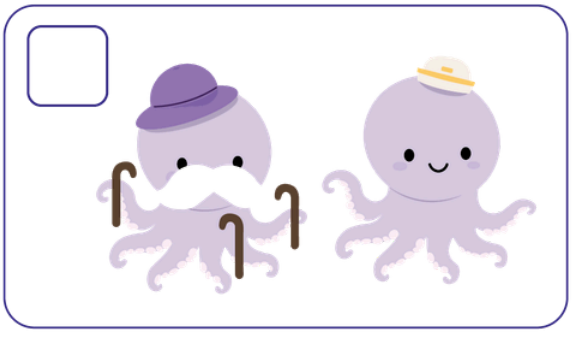


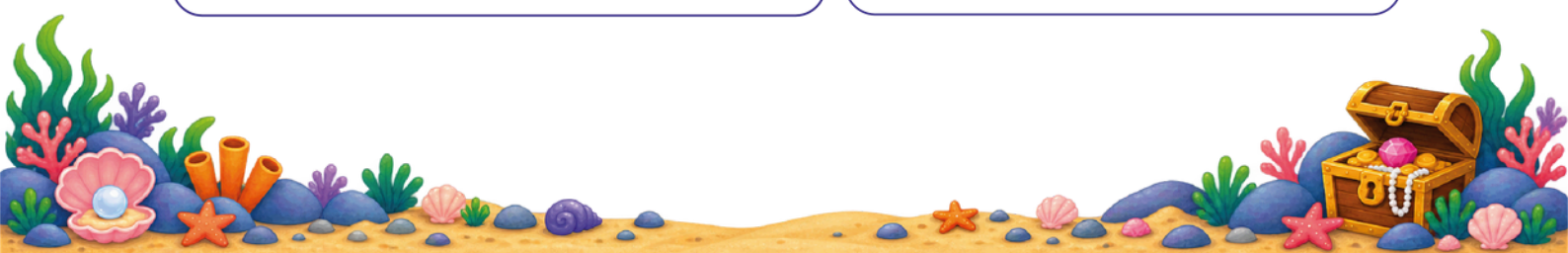












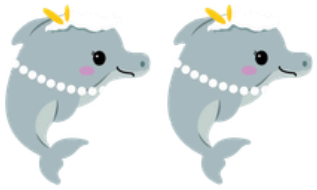
20

APPRENDRE À COMPTER

Compte et associe chaque personnage au chiffre correspondant.



1



3



5



2



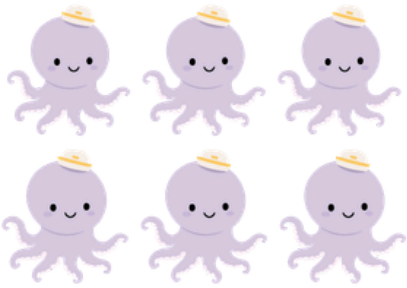
4



21

APPRENDRE À COMPTER

Compte et associe chaque personnage au chiffre correspondant.



7



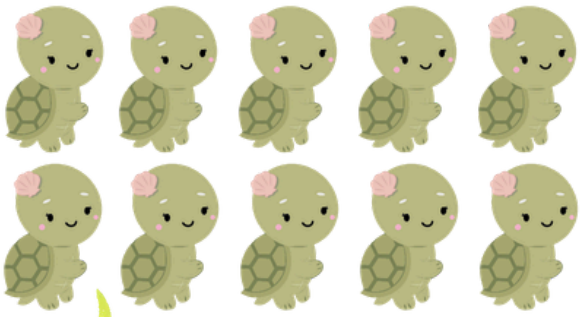
6



9



8



10

22

LA SUITE LOGIQUE

Prends le feutre qui correspond à la couleur de l'animal,
et colorie les cases pour compléter chaque suite.

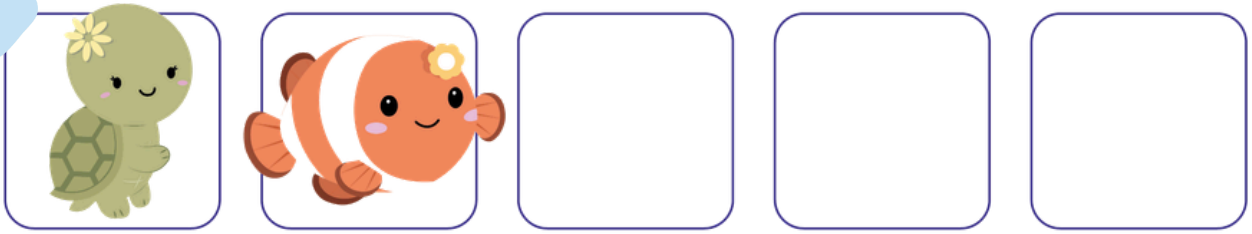
1



2



3



4



TORTUE DAUPHIN CRABE POISSON PIEUVRE

À TOI DE JOUER !

23

APPRENDRE À COMPTER

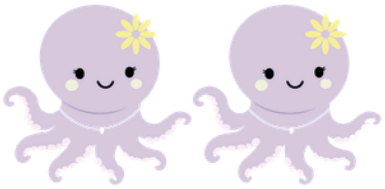
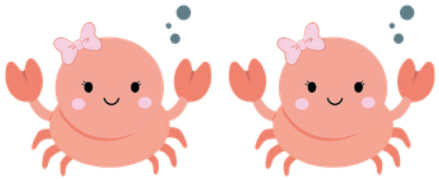
Compte les personnages et écris le résultat.


+

=

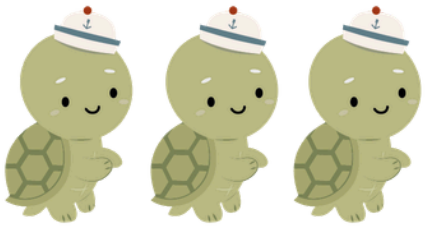

+

=


+

=


+

=

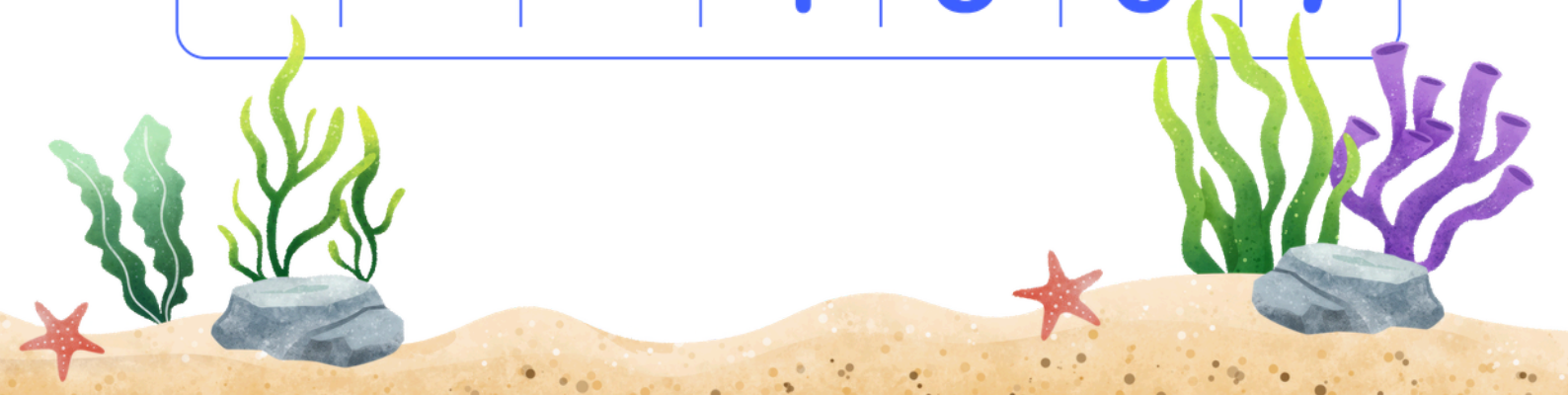

+

=

24

LA SUITE LOGIQUE

Complète la suite de chiffre.

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

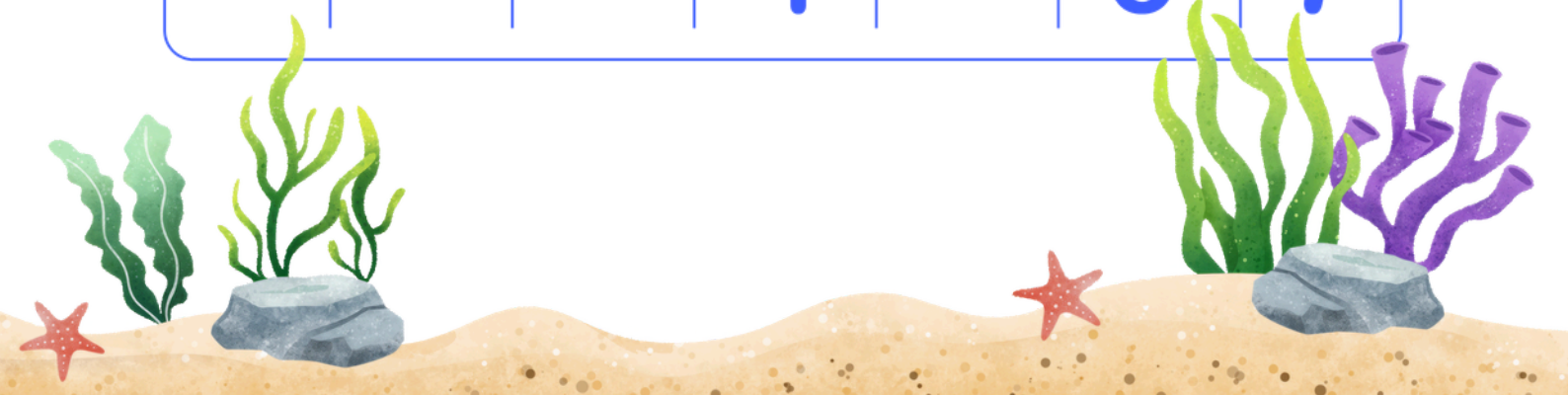


25

LA SUITE LOGIQUE

Complète la suite de chiffre.

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



26

SUDOKU MARIN

Chaque animal doit apparaître une seule fois par ligne verticale et horizontale. Fais le point de couleur qui correspond à l'animal manquant, dans les cases vides.





27

MINI SUDOKU MARIN

Chaque animal doit apparaître une seule fois par ligne verticale.
Fais le point de couleur qui correspond à l'animal manquant,
dans les cases vides.





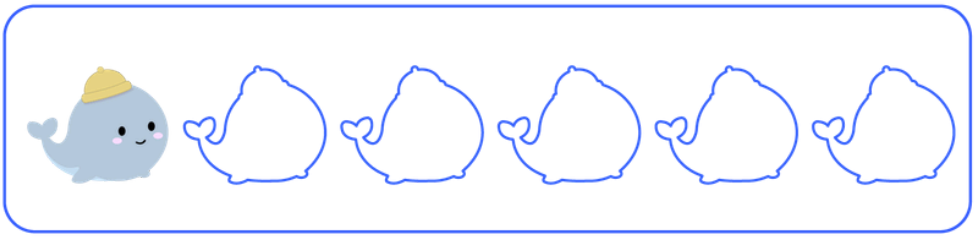
28

APPRENDRE À COMPTER

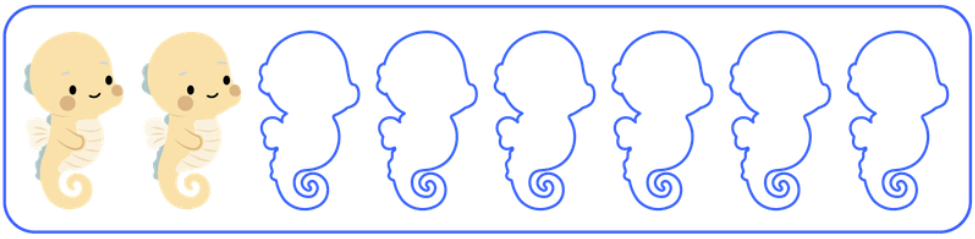
Regarde le chiffre et colorie les personnages manquants.



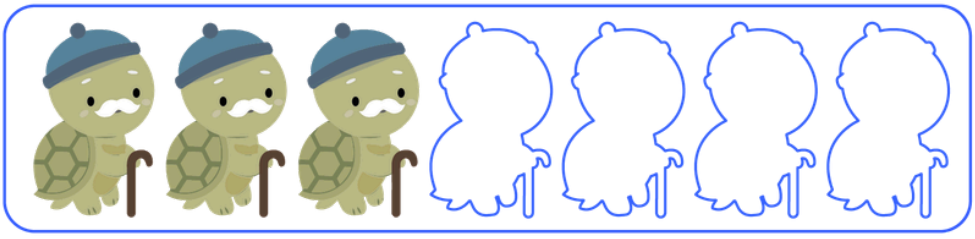
2



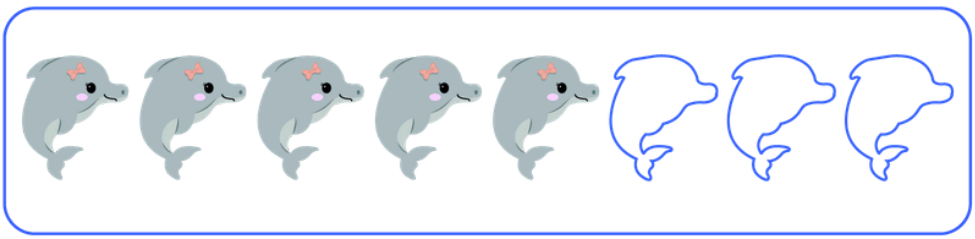
4



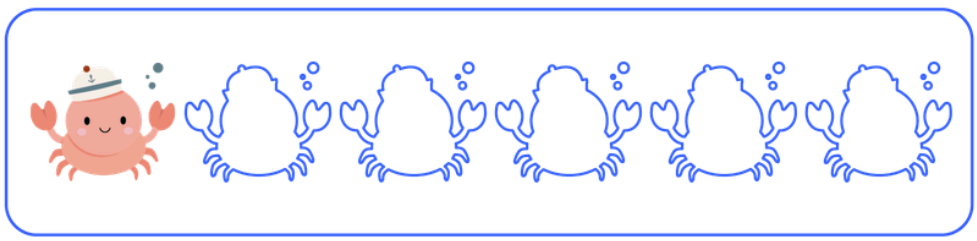
6



8



5



29

APPRENDRE À COMPTER

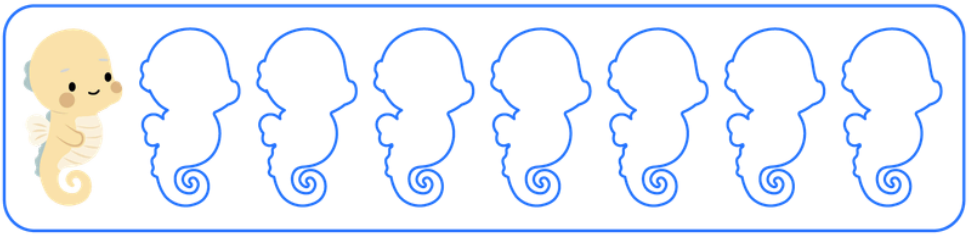
Regarde le chiffre et colorie les personnages manquants.



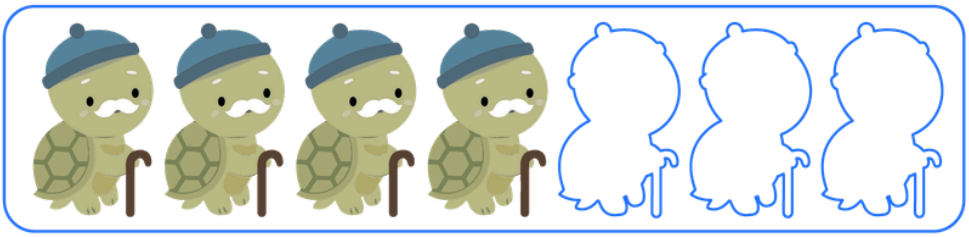
1



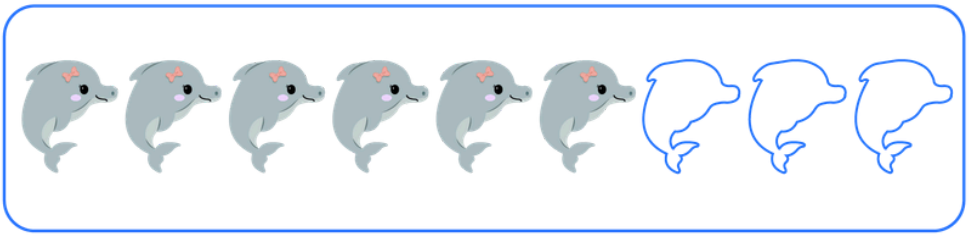
3



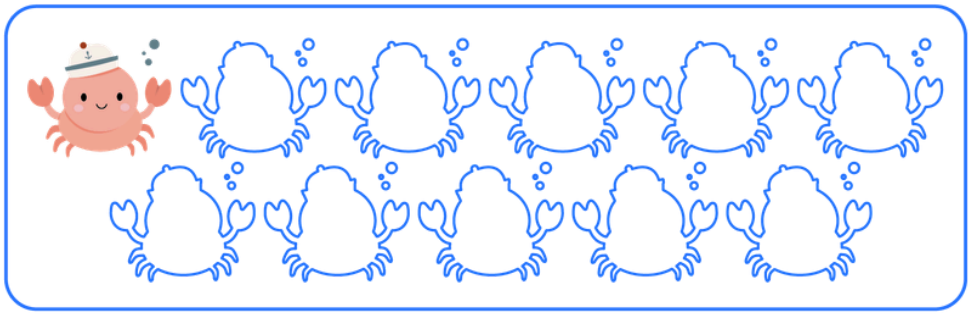
7



9



10



30

ORGANISATION

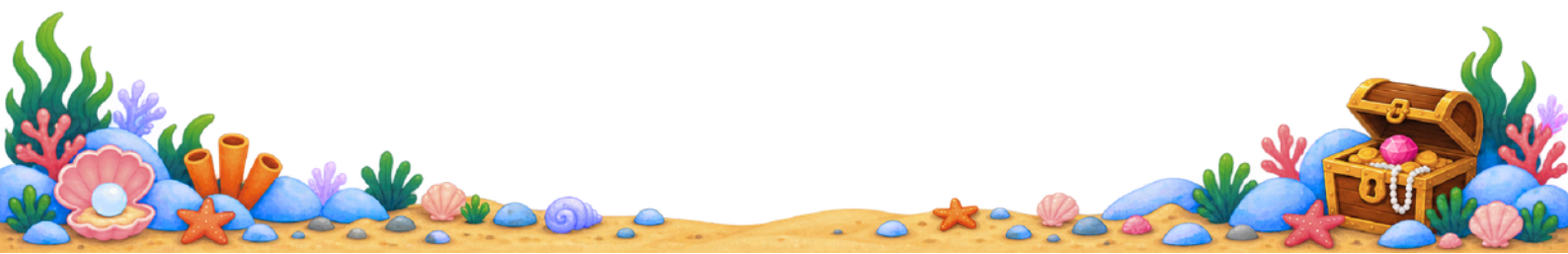
Remets les chiffres dans l'ordre croissant et décroissant.

CROISSANT

2	1	5	3	4

DÉCROISSANT

5	2	1	3	4



LES LETTRES

Relie chaque animal à la première lettre de son nom.













H

C

B

P

T

P

32

LA SUITE LOGIQUE

Écris les lettres manquantes pour compléter
le nom de chaque animal en suivant les lignes.



C R A B E



T O R T U E



B A L E I N E



P I E U V R E



P O I S S O N



D A U P H I N

33

LA SUITE LOGIQUE

Écris les lettres manquantes pour compléter
le nom de chaque animal, sans les lignes précédentes.



C R _ _ E



T O _ T _ E



B A _ _ I N E



P I E _ _ _ E



P _ _ S S O N



D _ _ P H _ N

34

LETTRES & ÉCRITURE

Réecris sur chaque ligne, les noms des animaux grâce à l'exemple.



CRABE



TORTUE



BALEINE



PIEUVRE



POISSON



DAUPHIN

35

LETTRES & ÉCRITURE

Relie chaque mot à l'animal qui correspond.

CRABE

TORTUE

BALEINE

PIEUVRE

POISSON

DAUPHIN













36

LETTRES & ÉCRITURE

Retrouve et entoure le nom de chaque animal dans la grille.

CRABE
PIEUVRE

TORTUE
POISSON

BALEINE
DAUPHIN

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

MON DICO MARIN

Te souviens-tu de l'orthographe de chaque animal ?



P



B



T

MON DICO MARIN

Te souviens-tu de l'orthographe de chaque animal ?



P



D

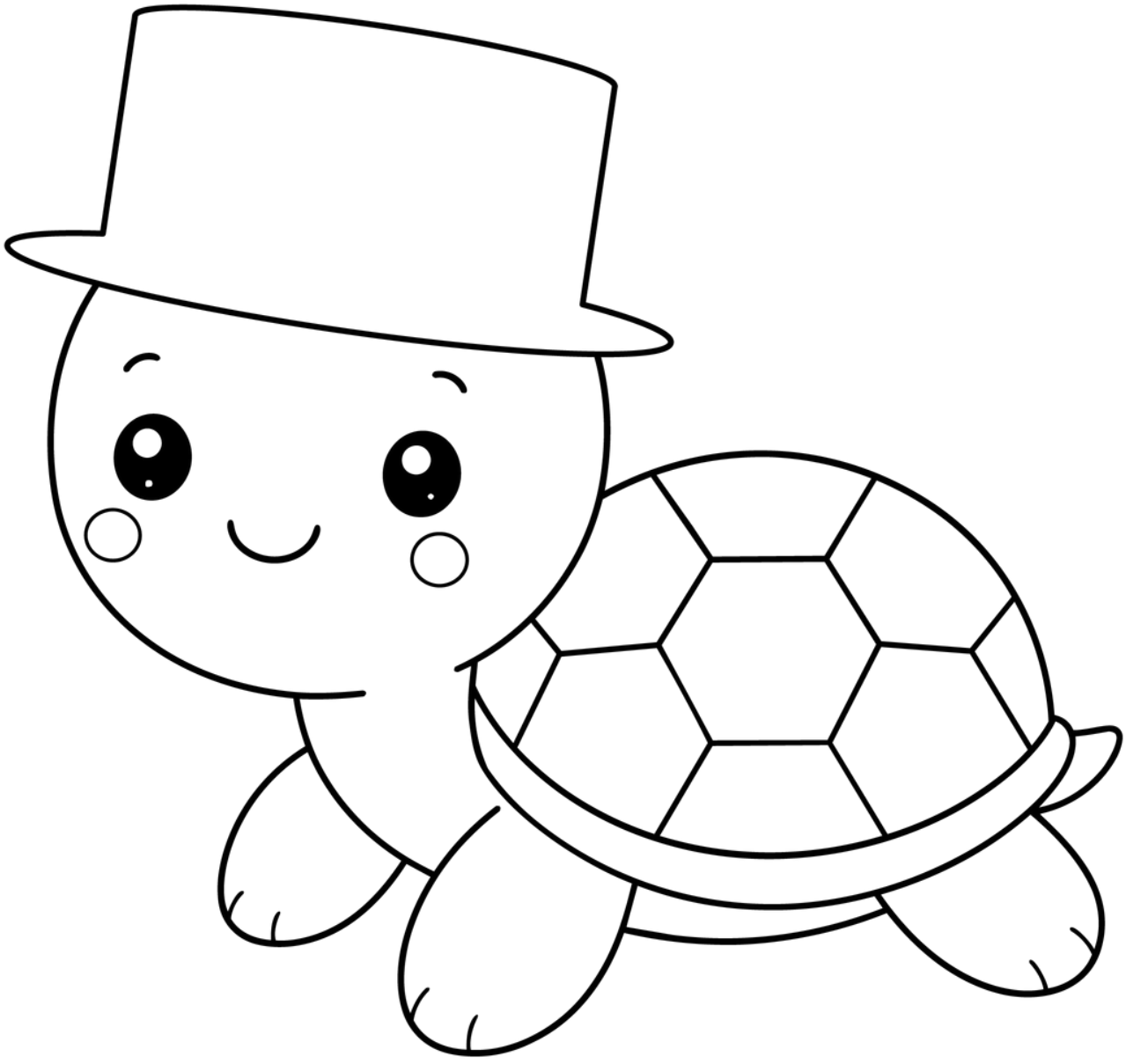


C

39

IMAGINATION

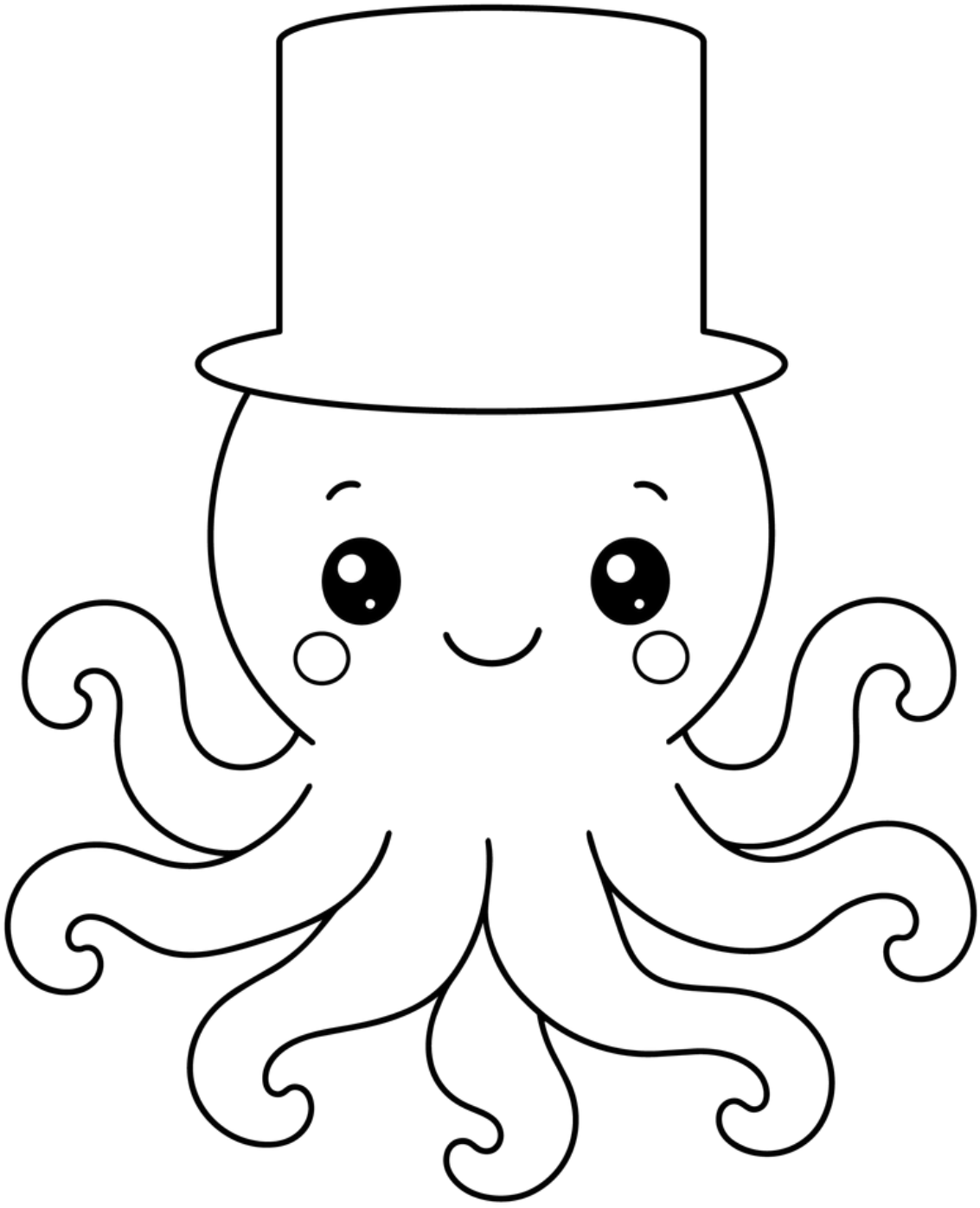
Prends tes meilleurs feutres et imagine un chapeau fleuri ainsi que le paysage autour de la tortue !



40

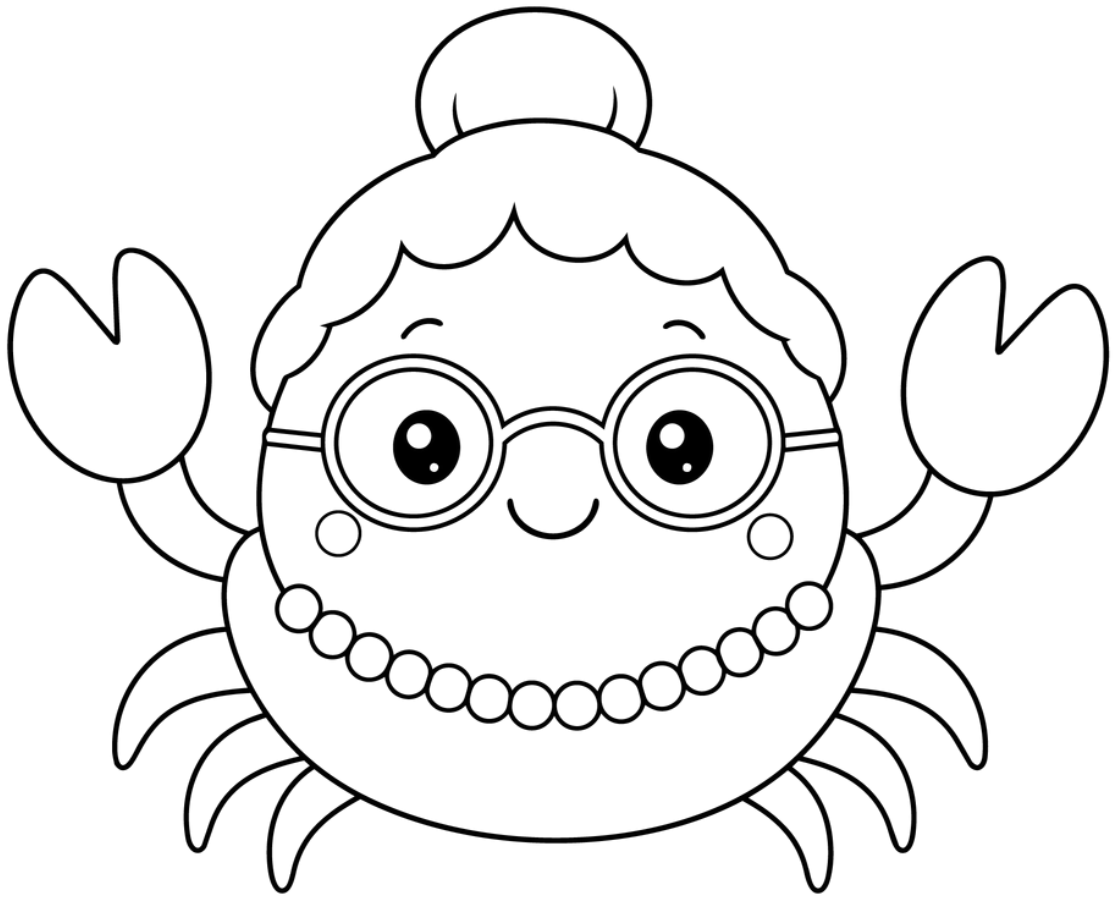
IMAGINATION

Prends tes meilleurs feutres et imagine un chapeau fleuri ainsi que le paysage autour de la pieuvre !



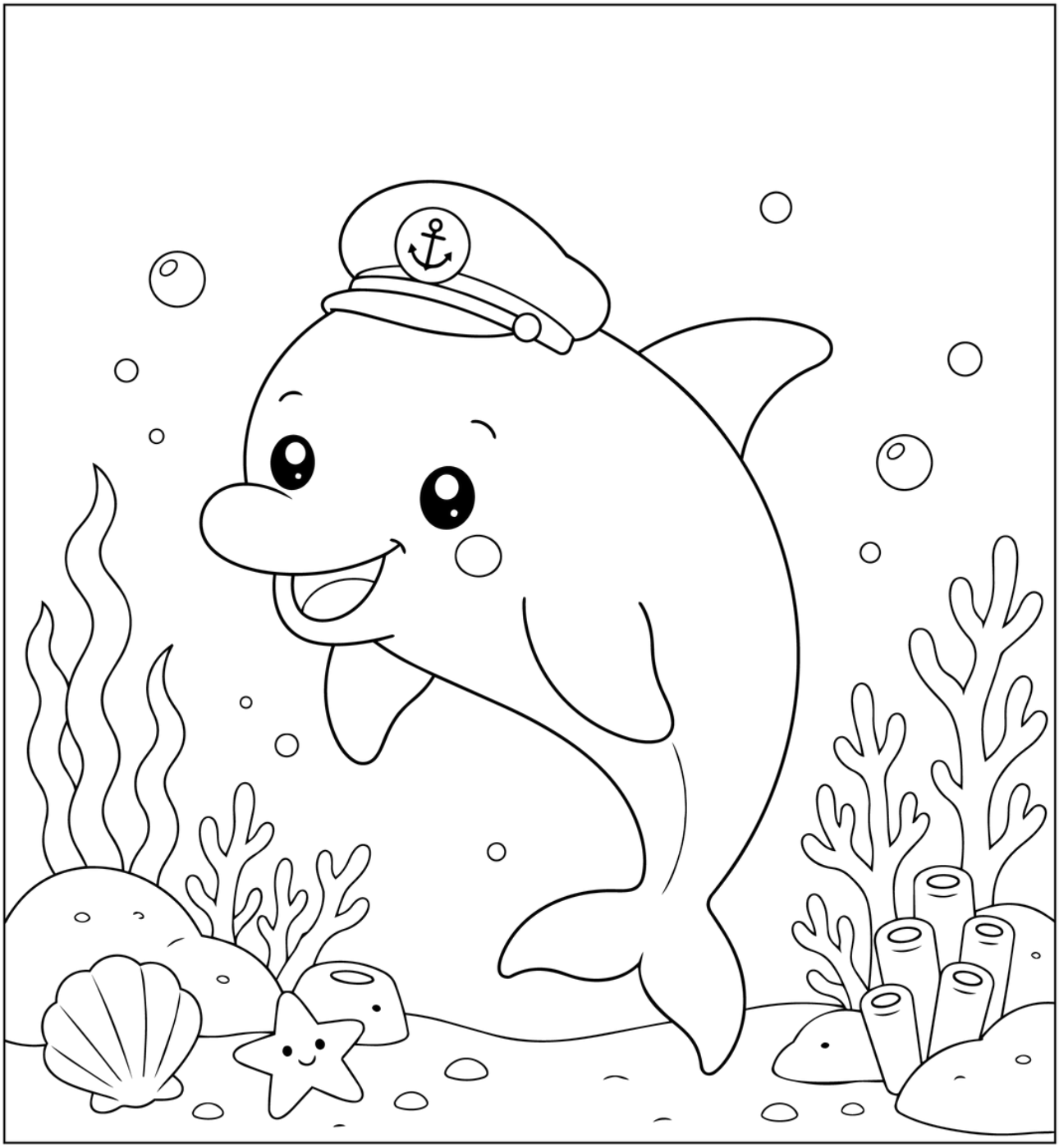
IMAGINATION

Prends tes meilleurs feutres et imagine un paysage marin autour de mamie crabe.



IMAGINATION

Ce dessin manque de couleurs, à toi de jouer !



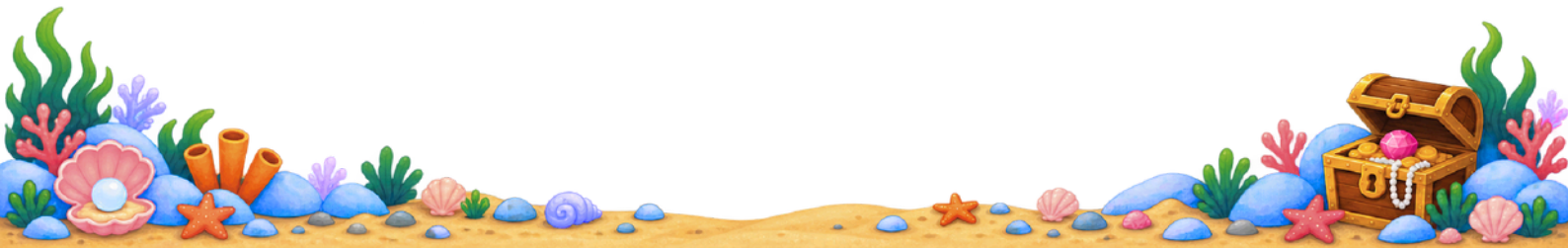
43

IMAGINATION

Invente ton propre animal marin, il doit être drôle !

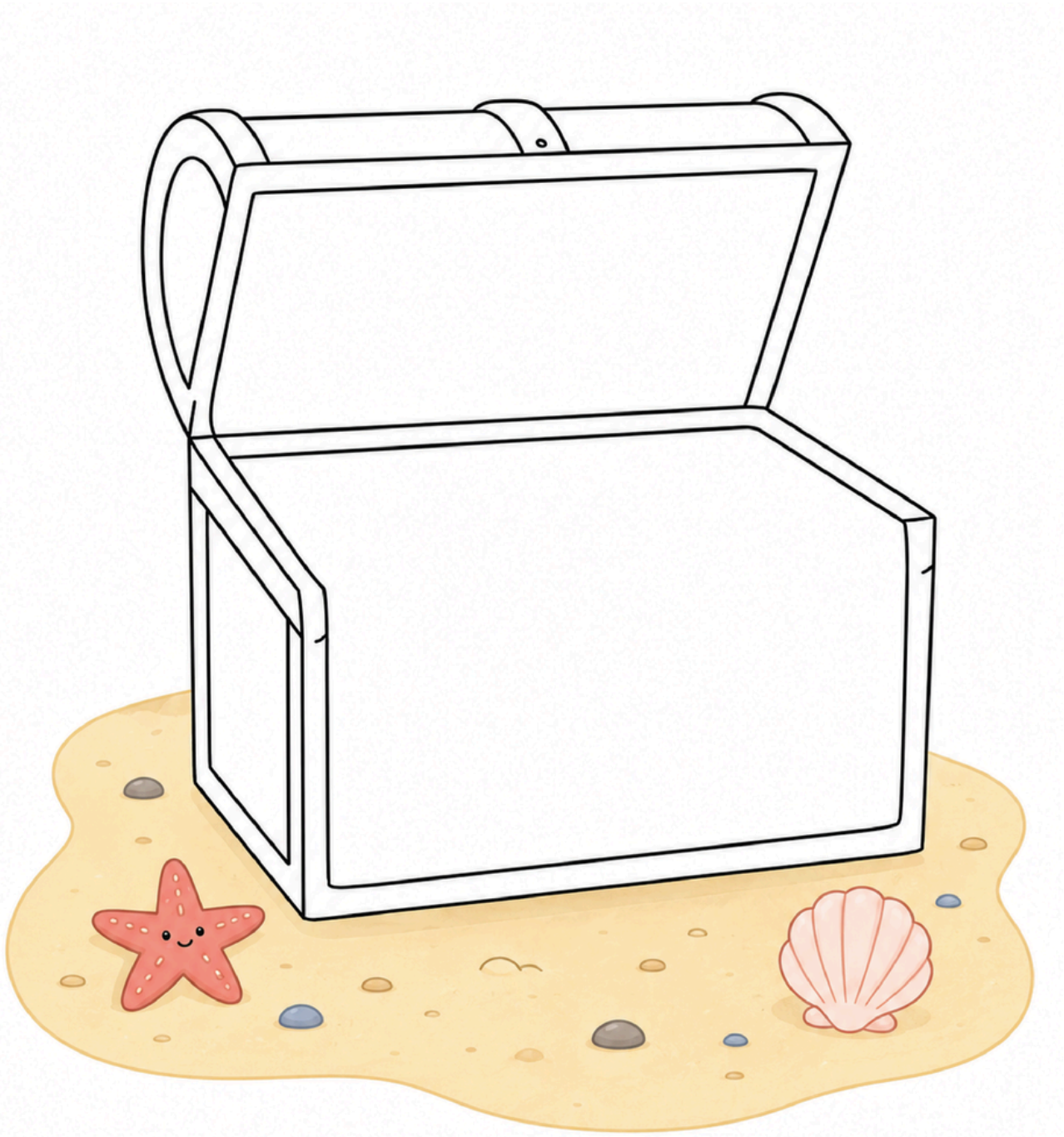
Son prénom :

.....



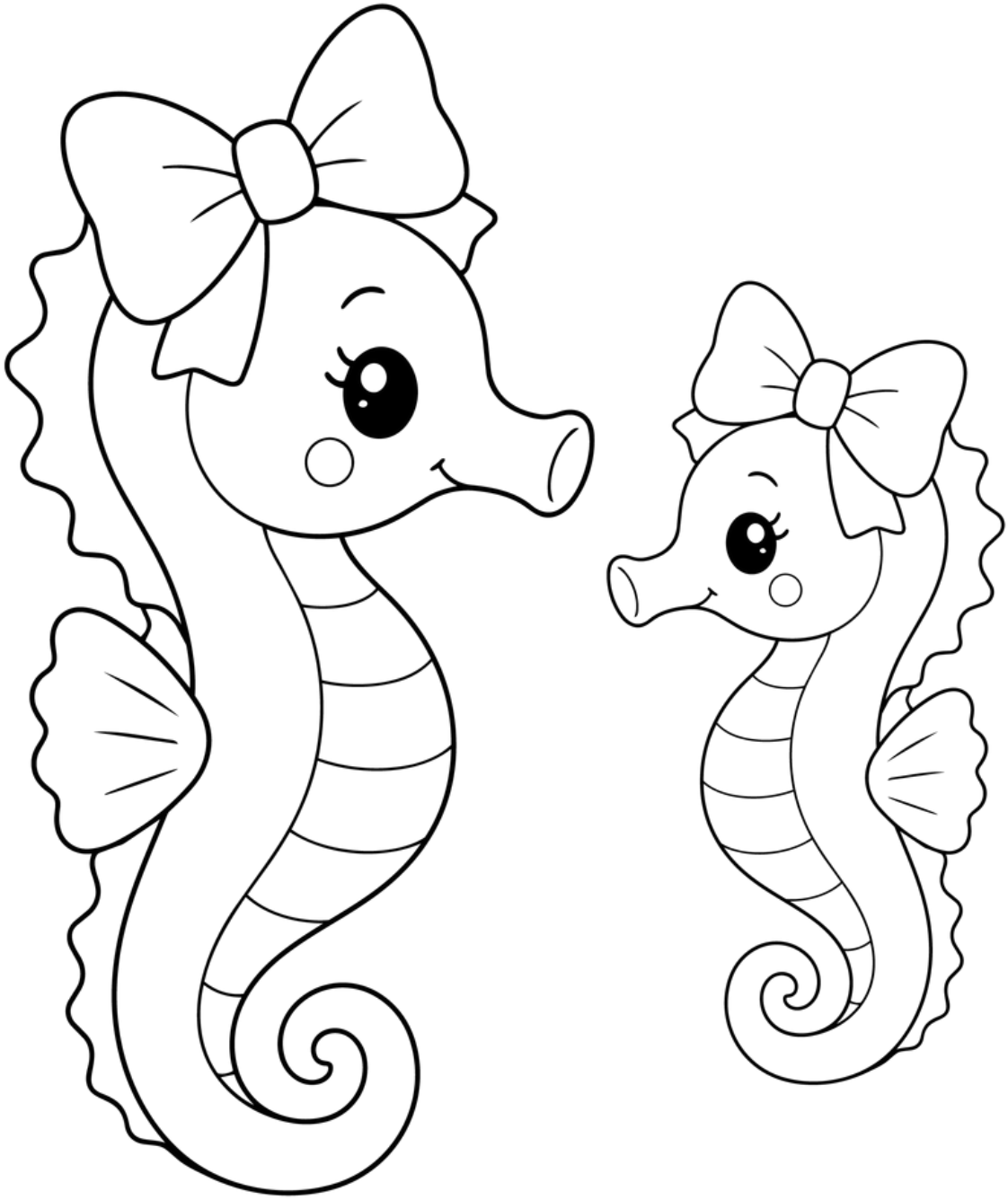
IMAGINATION

Imagine l'intérieur du coffre à trésor !



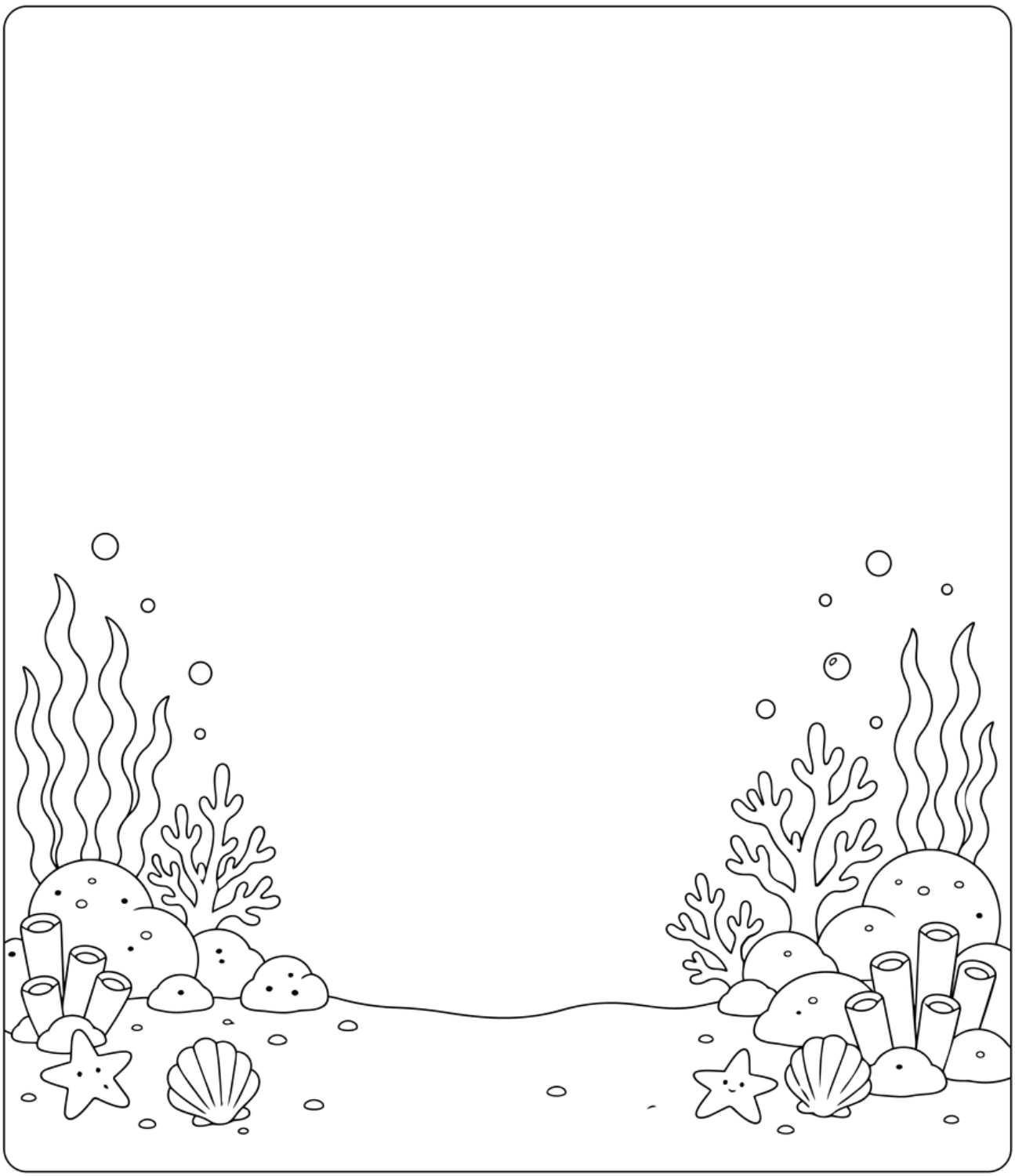
IMAGINATION

Colorie les hippocampes !
Tu peux également faire les motifs de ton choix dans les noeuds.



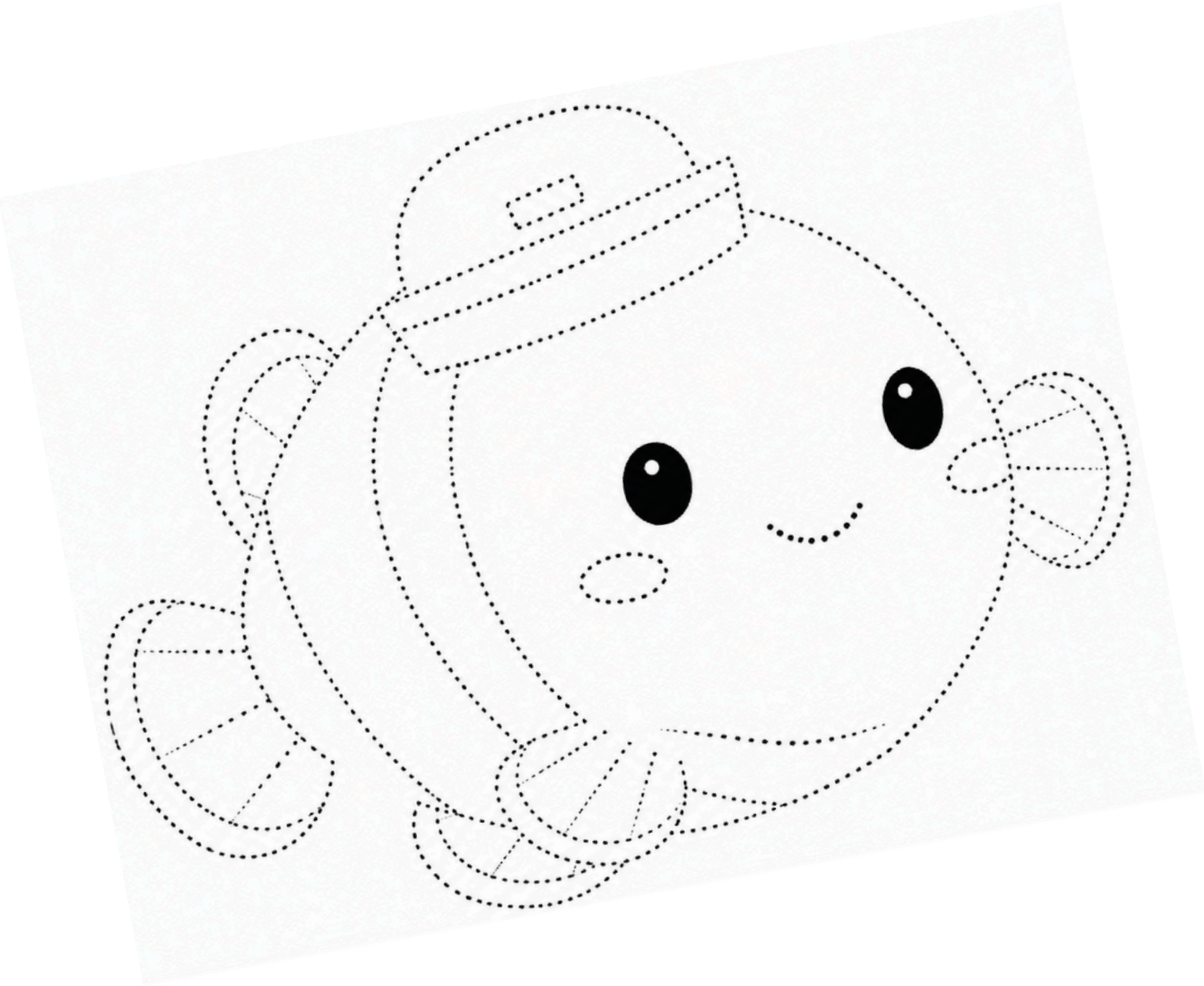
IMAGINATION

Qu'est-ce que tu as envie de créer dans ce fond marin ?



IMAGINATION

Dessine le poisson en repassant sur les pointillés.
Tu peux ensuite colorier le dessin de la couleur de ton choix.



IMAGINATION

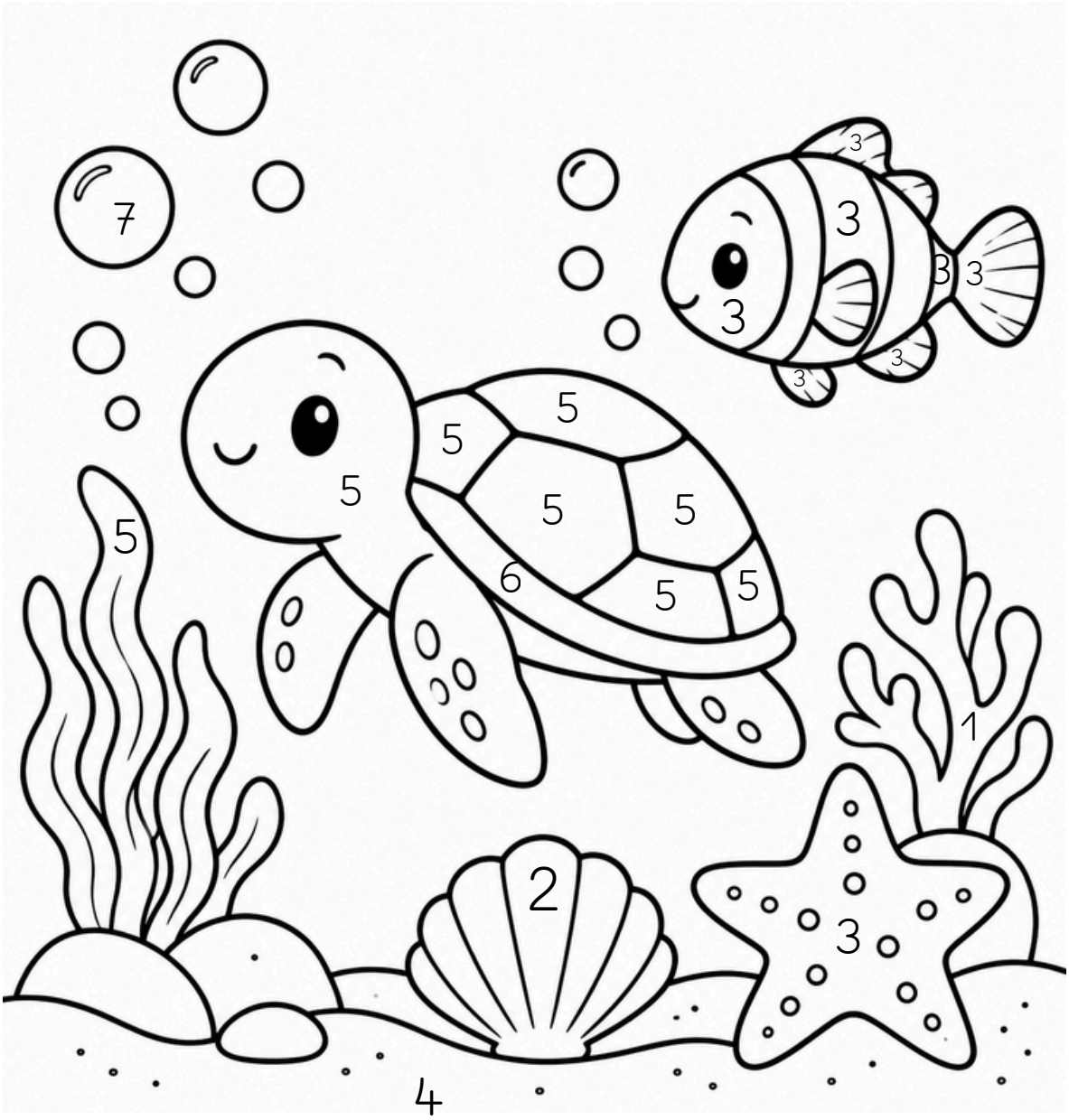
Dessine la tortue en repassant sur les pointillés.
Tu peux ensuite colorier le dessin de la couleur de ton choix.



49

COLORIAGE

Colorie le dessin en suivant les codes couleurs !



PRÉNOM :

DATE :

1 2 3 4 5 6 7

50

DESSIN MARIN

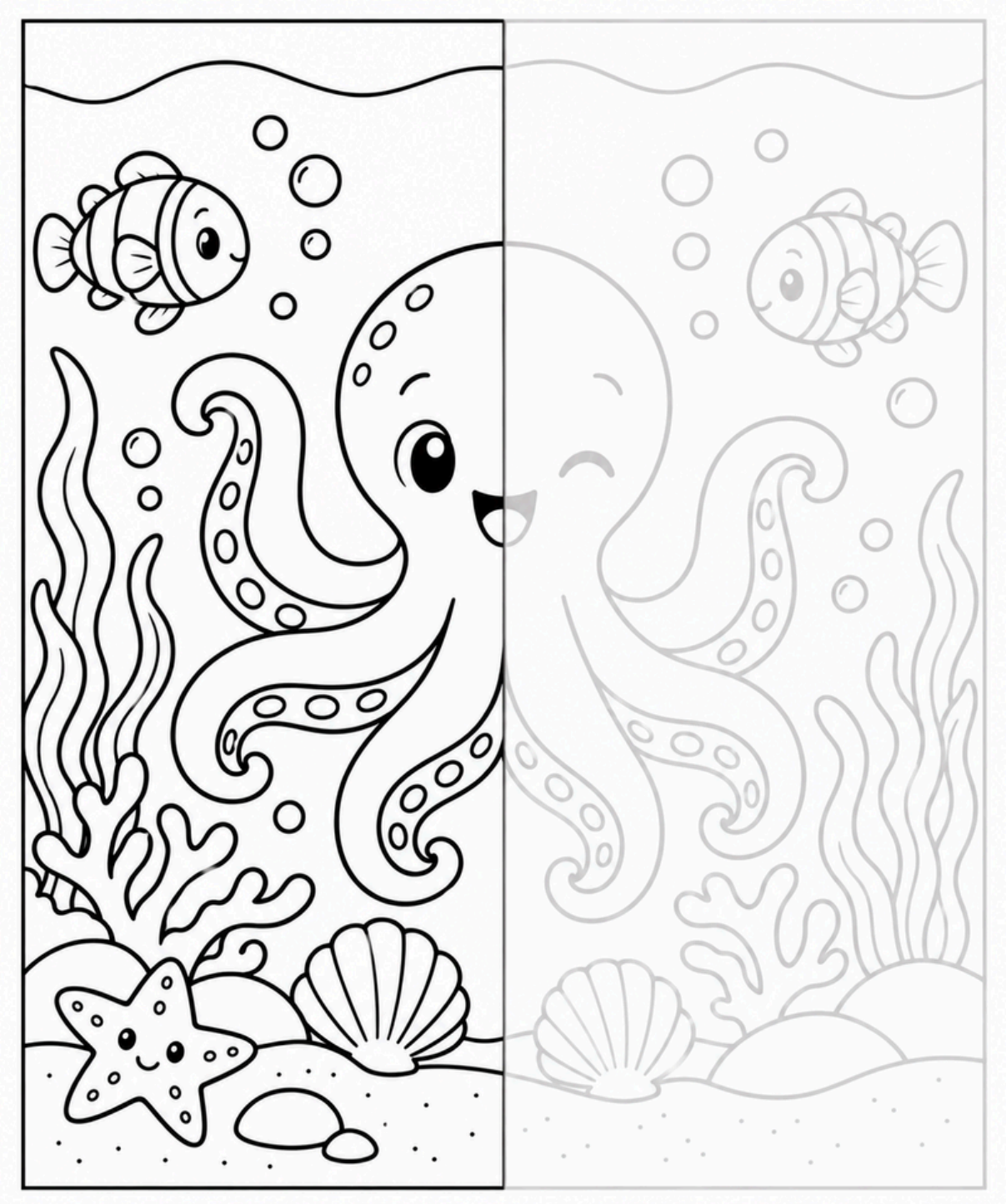
Reproduis ce dessin en repassant sur les traits gris.



51

DESSIN MARIN

Reproduis ce dessin en repassant sur les traits gris.



52

DESSIN MARIN

Reproduis ce dessin en repassant sur les traits gris.



53

MINI MEMORY MARIN

Découpe les cartes, mélange-les et joue au memory.














CONSEIL : Imprime sur du papier plus épais,
pour une meilleure qualité de jeu et une meilleure prise en mains.

54

MINI DOMINO MARIN

Découpe les dominos, et joue avec tes amis !

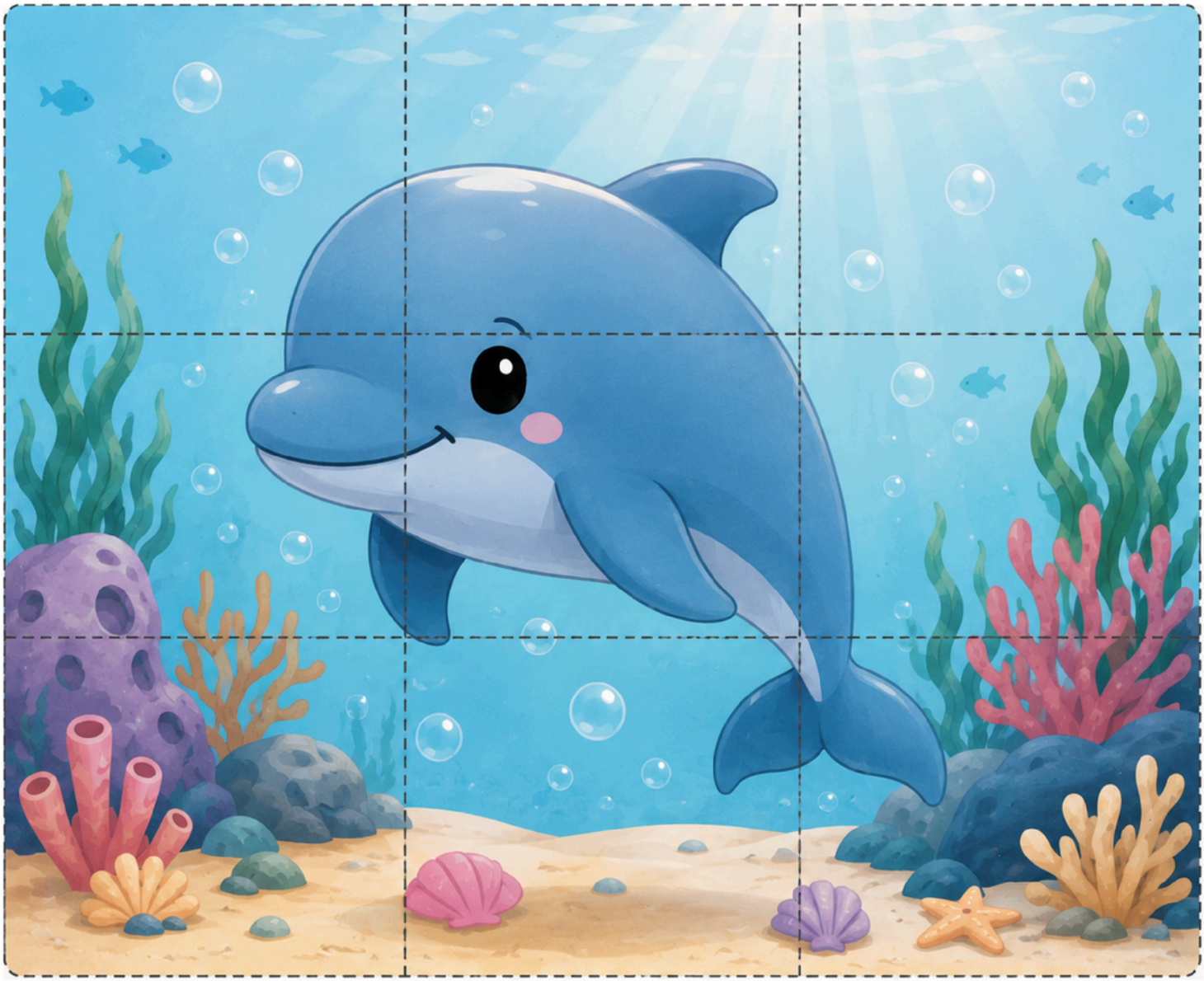


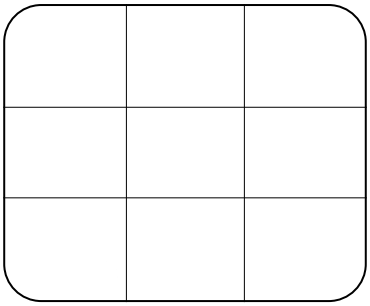
CONSEIL : Imprime sur du papier plus épais,
pour une meilleure qualité de jeu et une meilleure prise en mains.

55

PUZZLE MARIN 1/2

Découpe les pièces et recompose le puzzle en collant les pièces.

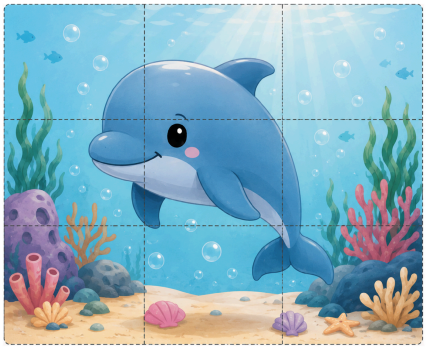




PAGE SUIVANTE

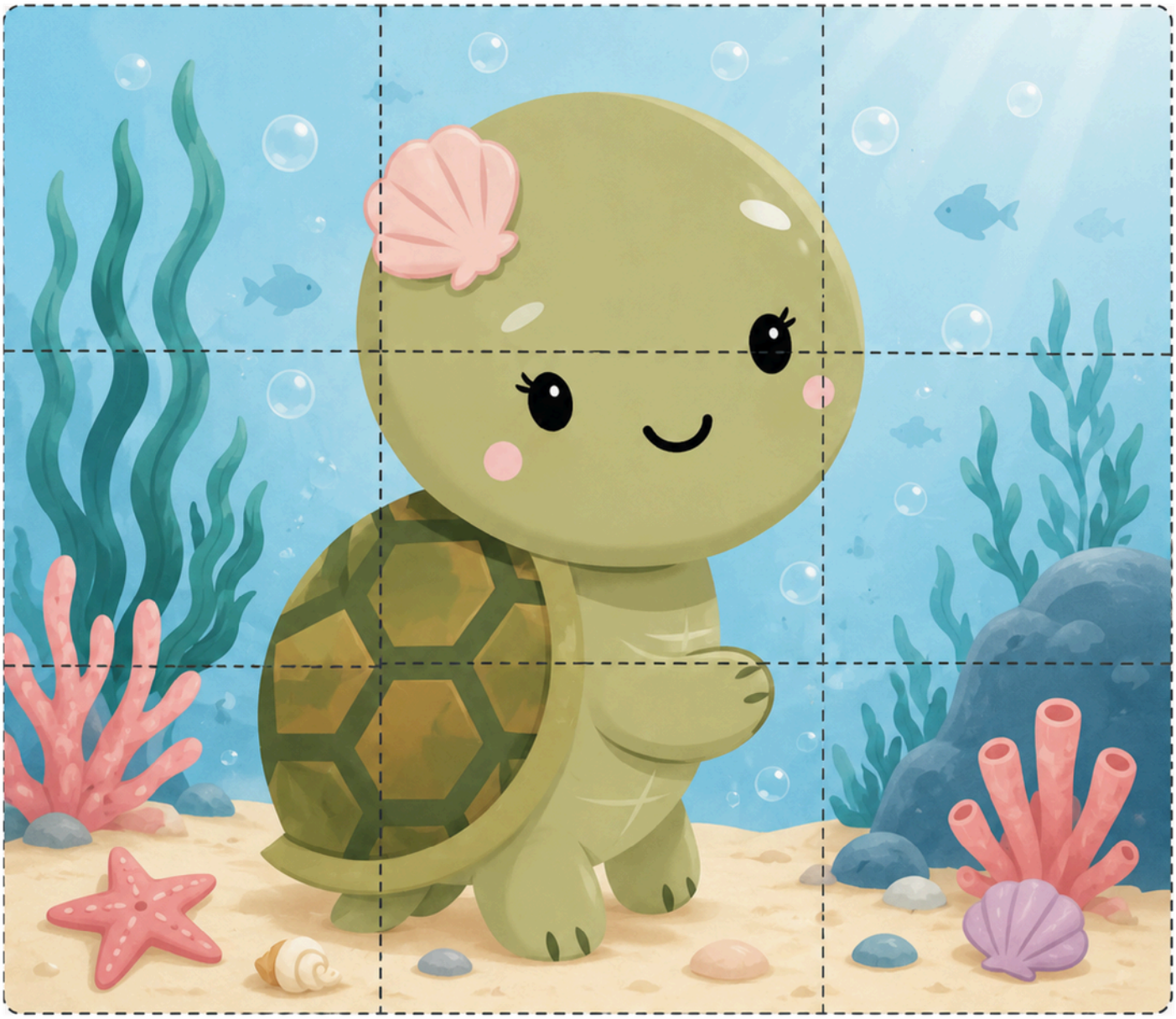
PUZZLE MARIN 2/2

Découpe les pièces et recompose le puzzle en collant les pièces.



PUZZLE MARIN

Découpe les pièces et recompose le puzzle.



PAGE SUIVANTE

PUZZLE MARIN 1/2

Découpe les pièces et recompose le puzzle en collant les pièces.



57

PUZZLE MARIN 1/2

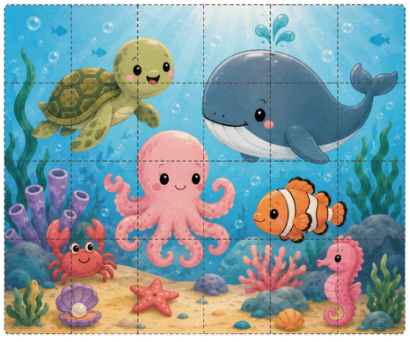
Découpe les pièces et recompose le puzzle.



PAGE SUIVANTE

PUZZLE MARIN 2/2

Découpe les pièces et recompose le puzzle en collant les pièces.



58

JOUEUR 1

BINGO MARIN 1/4

Découpe la grille et les jetons étoile de mer (p4).
Demande à un adulte de piocher une carte et coche sur ton Bingo !



CONSEIL : Imprime sur du papier plus épais,
pour une meilleure qualité de jeu et une meilleure prise en mains.

JOUEUR 2

BINGO MARIN 2/4

Découpe la grille et les jetons étoile de mer (p4).
Demande à un adulte de piocher une carte et coche sur ton Bingo !



CONSEIL : Imprime sur du papier plus épais,
pour une meilleure qualité de jeu et une meilleure prise en mains.

BINGO MARIN 3/4

Découpe les cartes, mélange-les et tirez au sort une carte, pour cocher ton Bingo avec les étoiles (p4).



BINGO MARIN 4/4

Jetons étoile de mer, à découper et à poser sur ta grille
chaque fois que tu vois le bon personnage tiré au sort !



GUIRLANDE

Découpe les éléments et accroche-les les uns avec les autres, avec une ficelle. Tu peux ensuite décorer ta chambre !



GUIRLANDE

Découpe les éléments et accroche-les les uns avec les autres, avec une ficelle. Tu peux ensuite décorer ta chambre !



GUIRLANDE

Découpe les éléments et accroche-les les uns avec les autres, avec une ficelle. Tu peux ensuite décorer ta chambre !



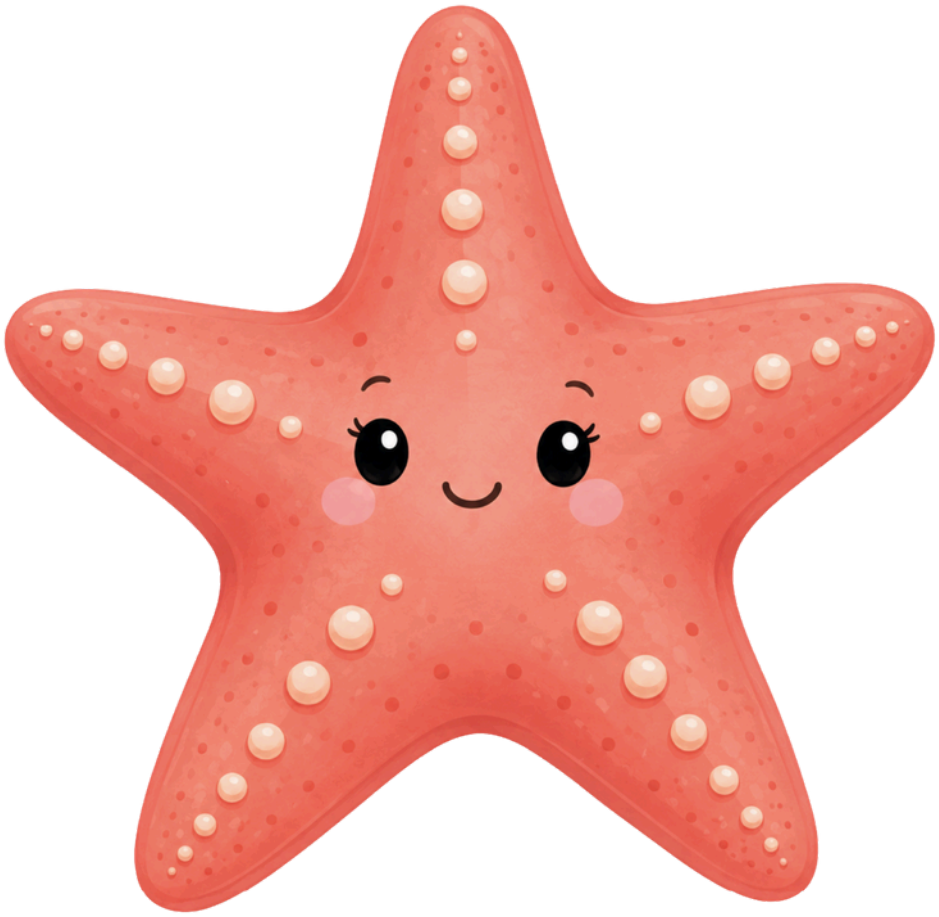
GUIRLANDE

Découpe les éléments et accroche-les les uns avec les autres, avec une ficelle. Tu peux ensuite décorer ta chambre !



GUIRLANDE

Découpe les éléments et accroche-les les uns avec les autres, avec une ficelle. Tu peux ensuite décorer ta chambre !



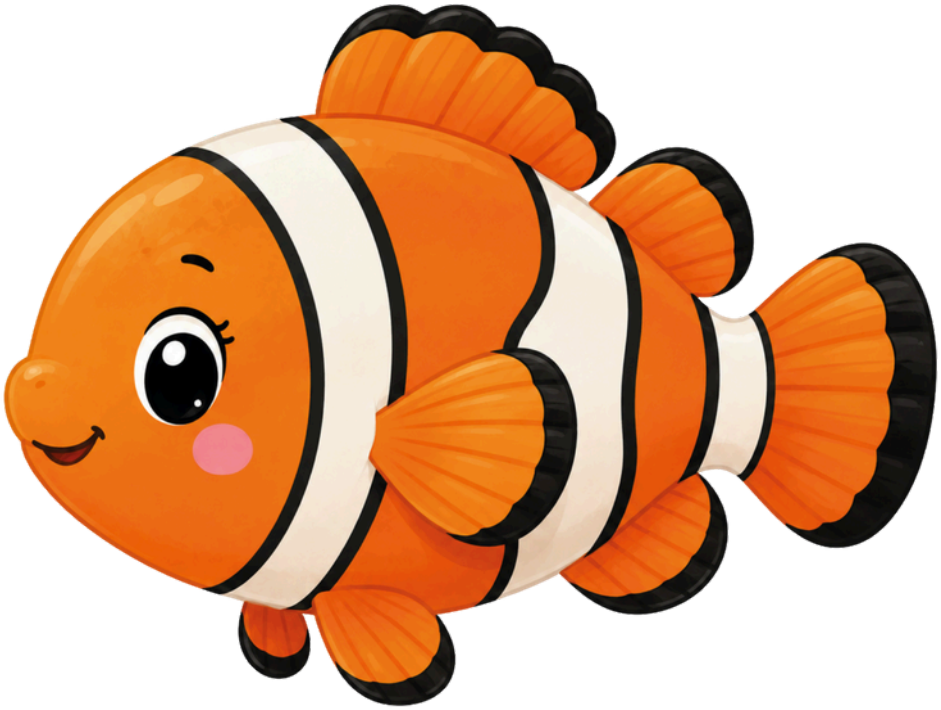
GUIRLANDE

Découpe les éléments et accroche-les les uns avec les autres, avec une ficelle. Tu peux ensuite décorer ta chambre !



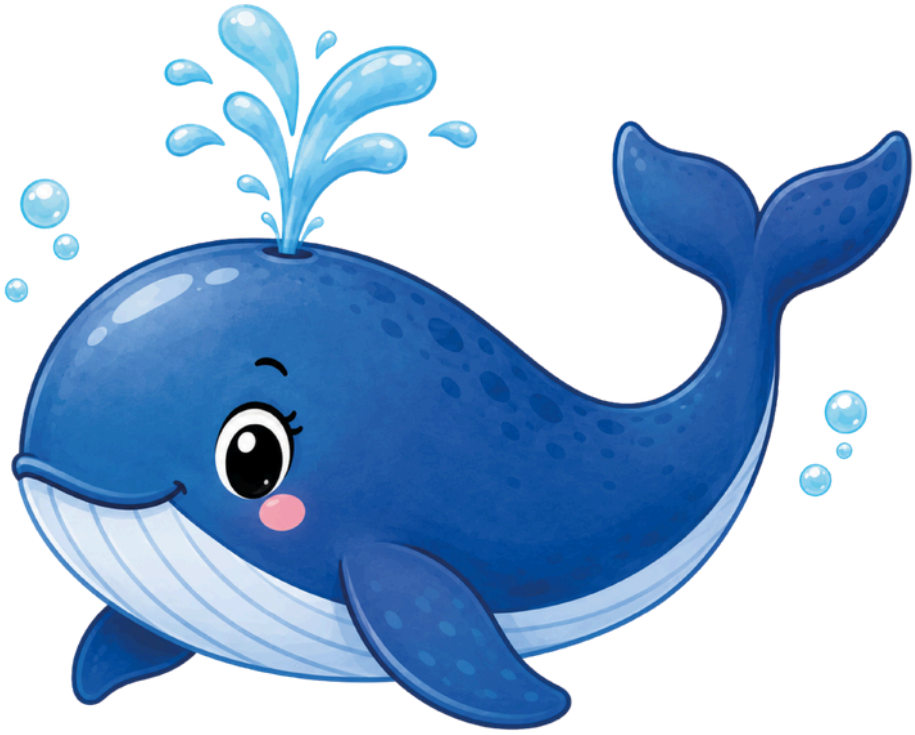
GUIRLANDE

Découpe les éléments et accroche-les les uns avec les autres, avec une ficelle. Tu peux ensuite décorer ta chambre !

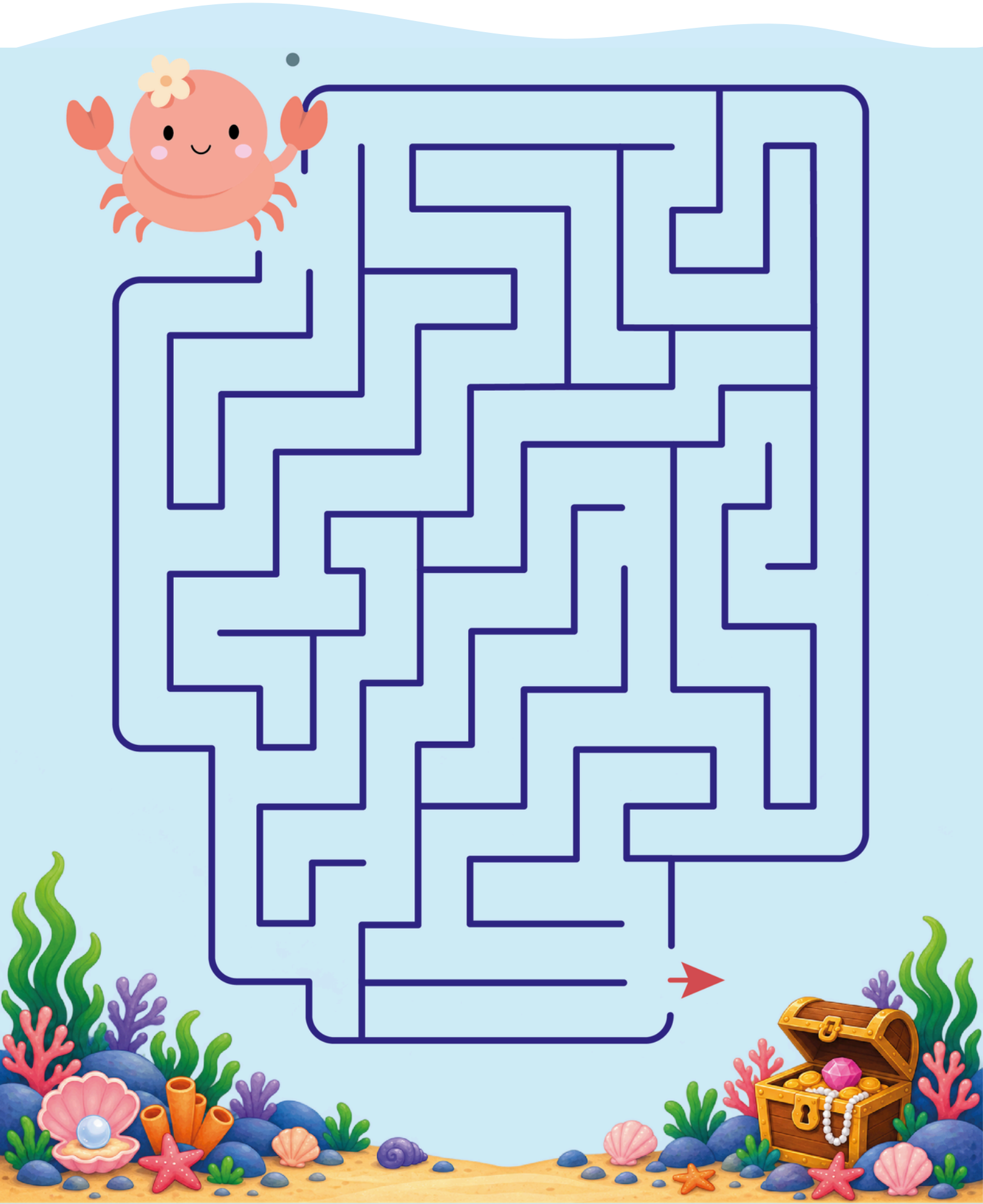


GUIRLANDE

Découpe les éléments et accroche-les les uns avec les autres, avec une ficelle. Tu peux ensuite décorer ta chambre !

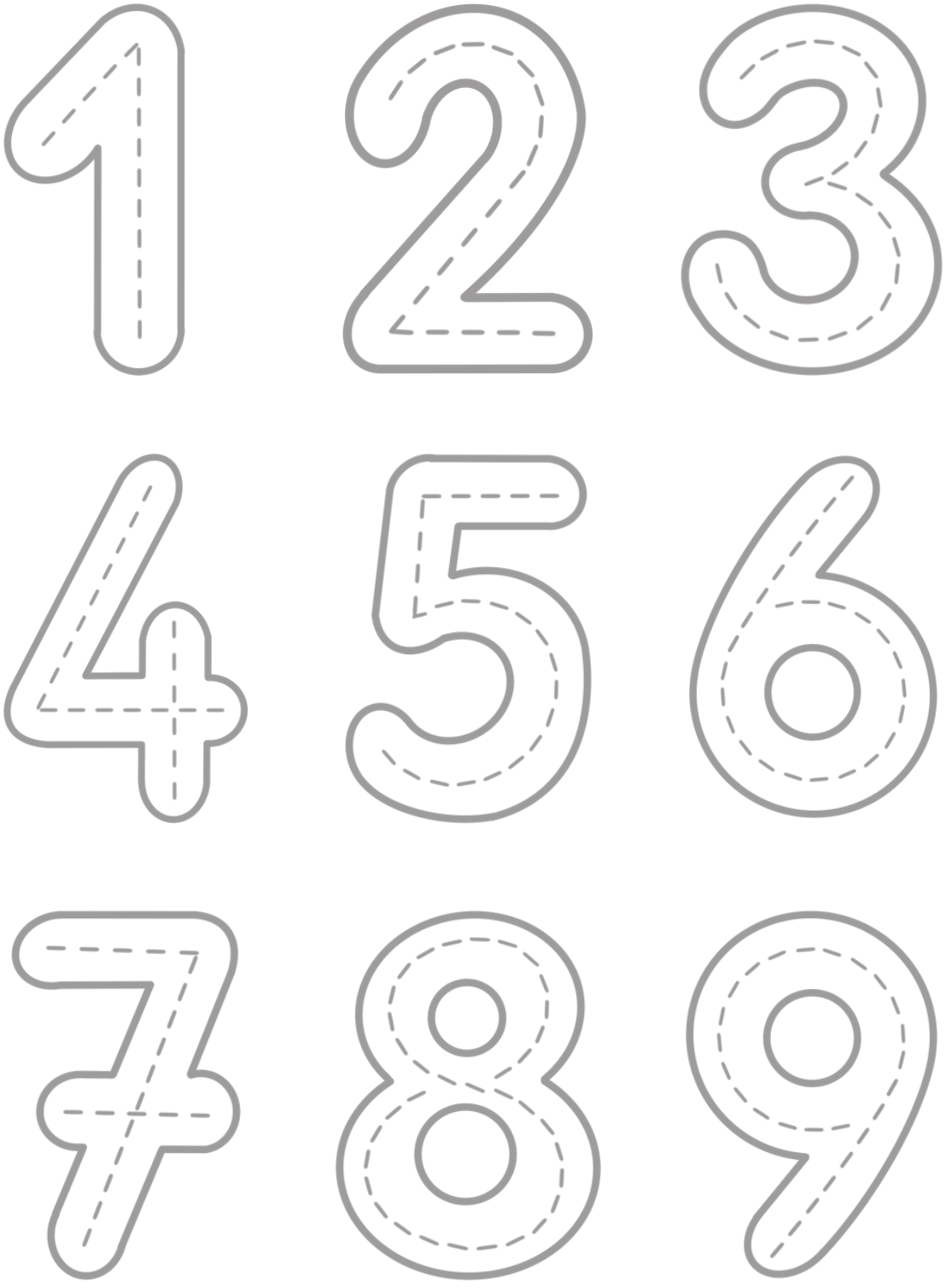


LABYRINTHE



CHIFFRES

Repasse sur les pointillés, pour écrire les chiffres.



LETTRES

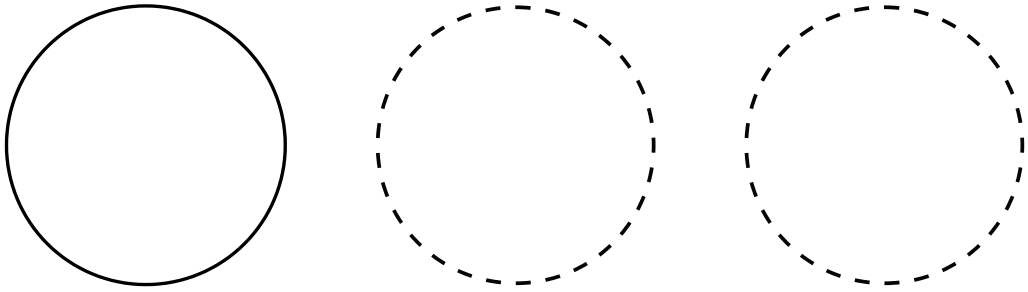
Repasse sur les pointillés, pour écrire chaque lettre.



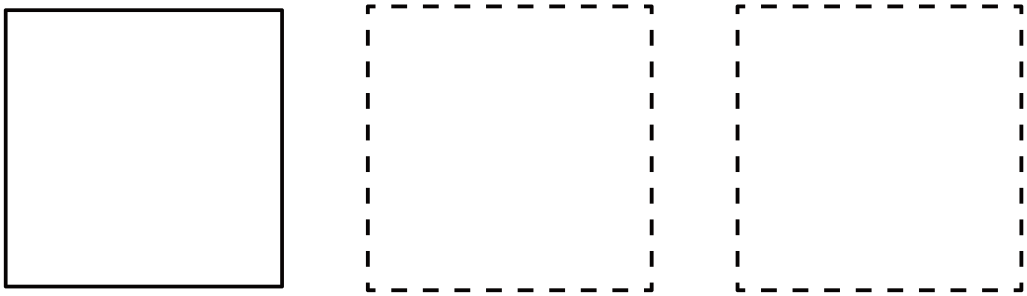
63

LES FORMES

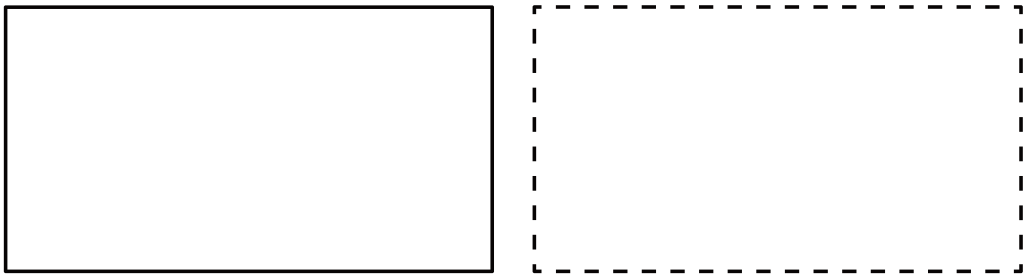
Redessine les formes en suivant les pointillés, colorie et découpe !



rond



carré



rectangle

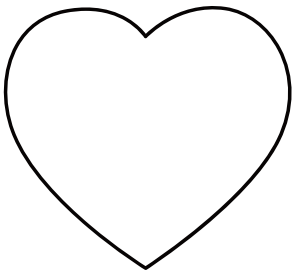


triangle

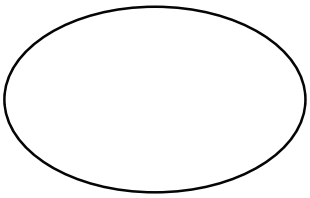
64

LES FORMES

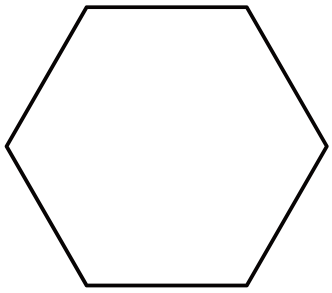
Redessine les formes en suivant les pointillés, colorie et découpe !



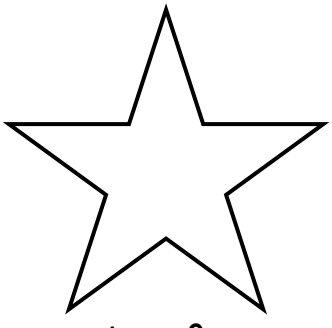
coeur



ovale



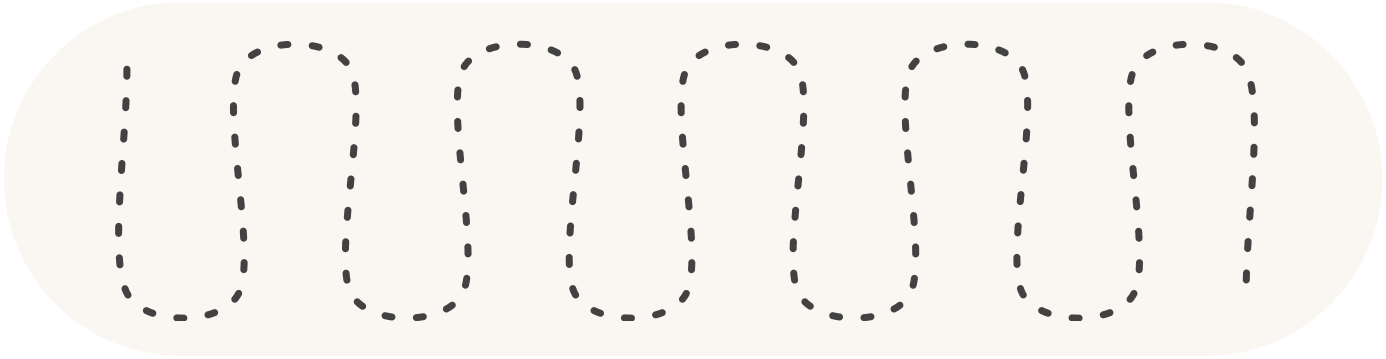
hexagone

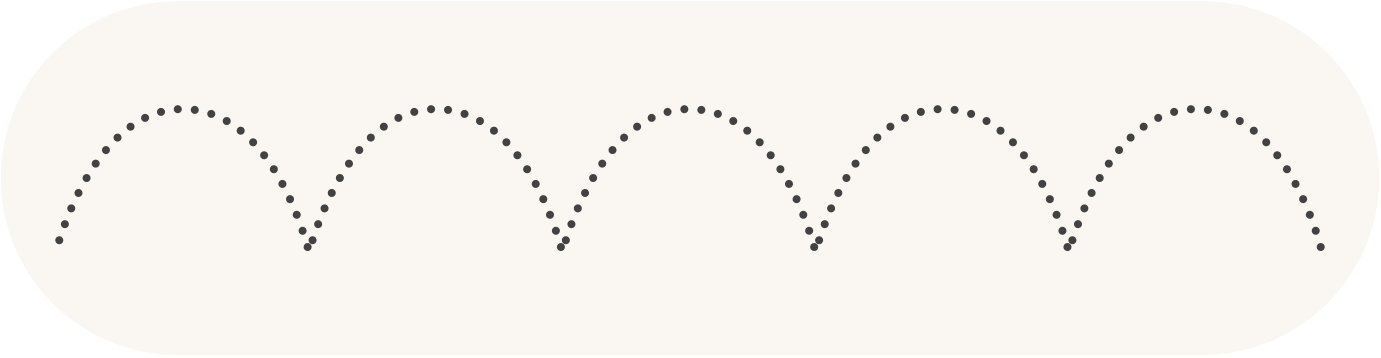


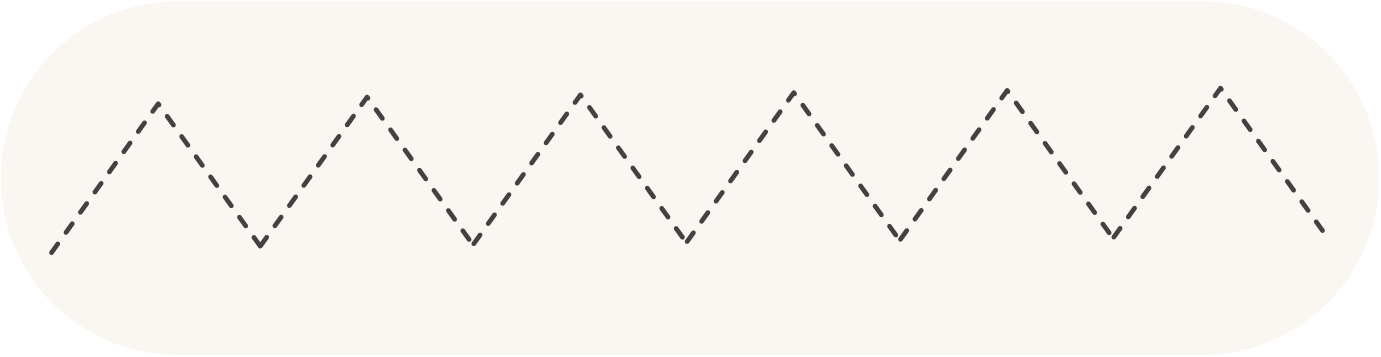
étoile

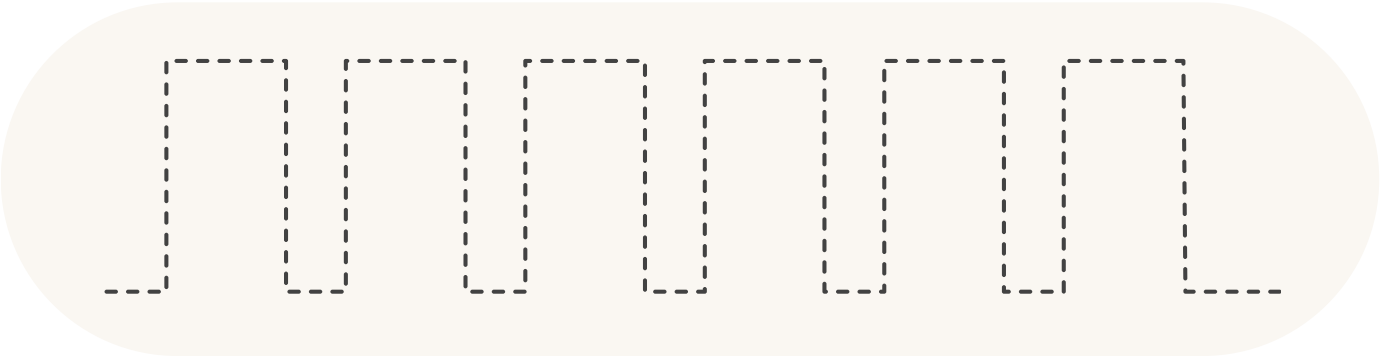
LES LIGNES

Redessine les formes en suivant les pointillés.



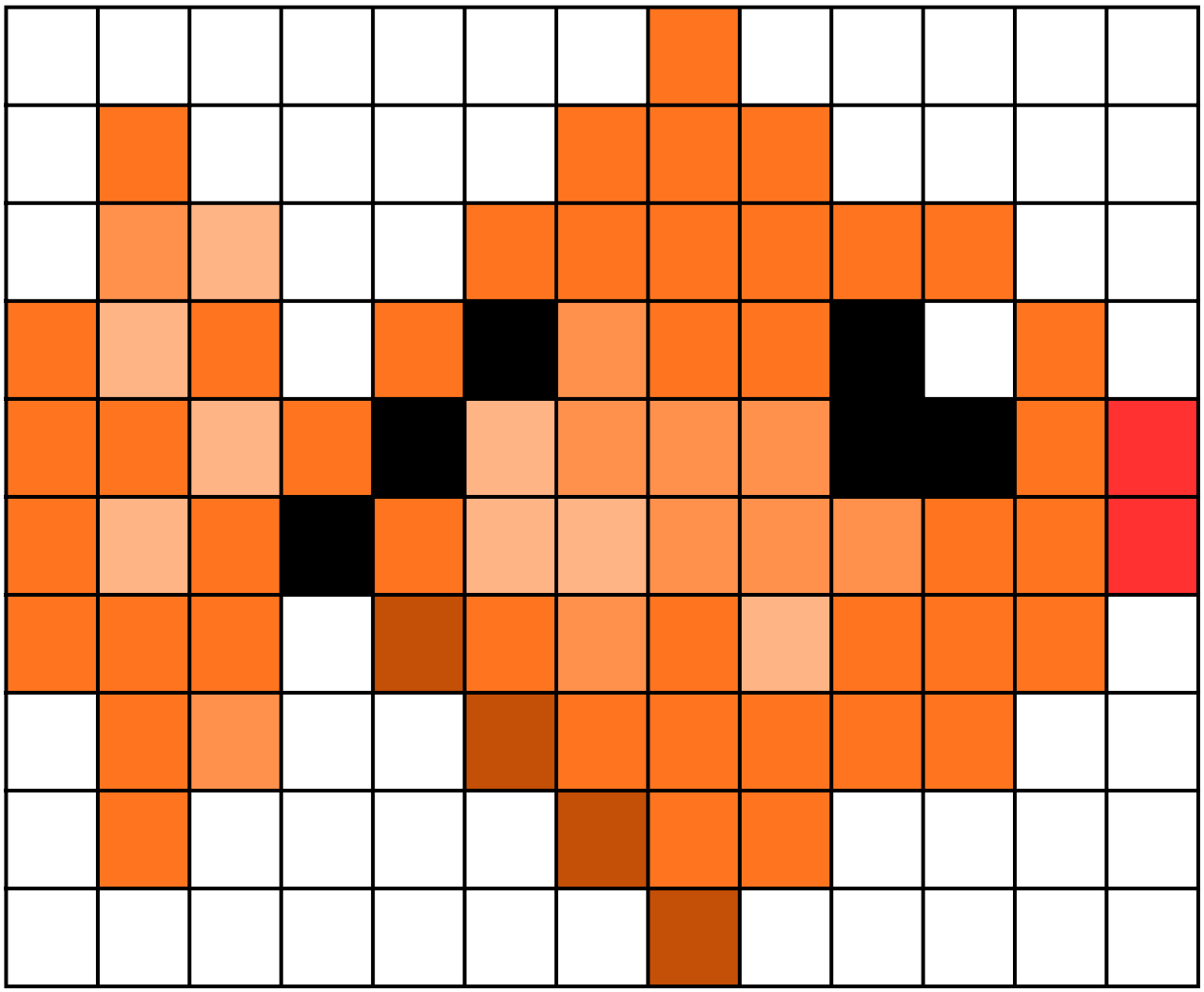






PIXEL ART 1/2

Reproduis ce dessin géométrique dans la grille vierge.

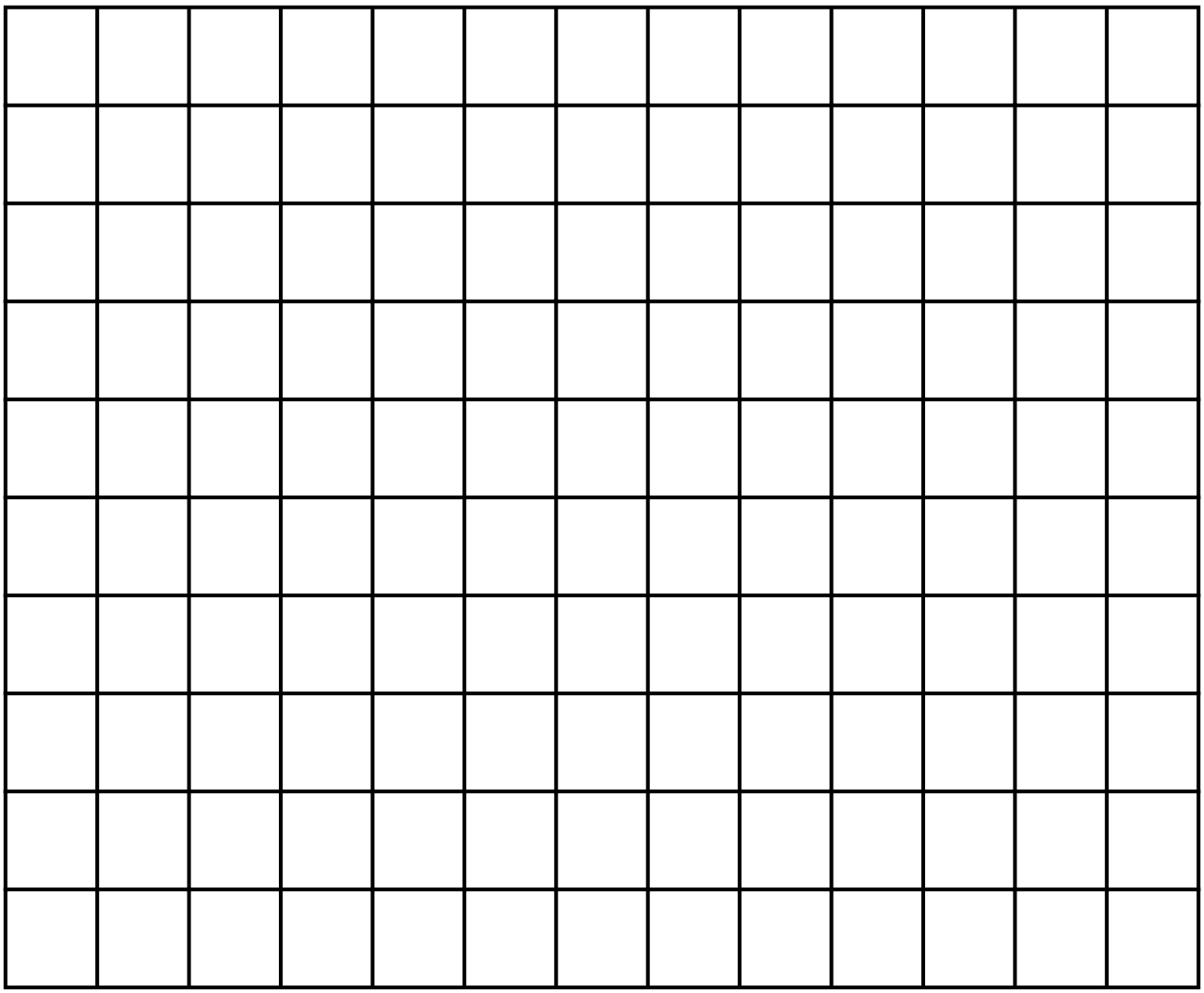


DEVINE L'ANIMAL :

.....

PIXEL ART 2/2

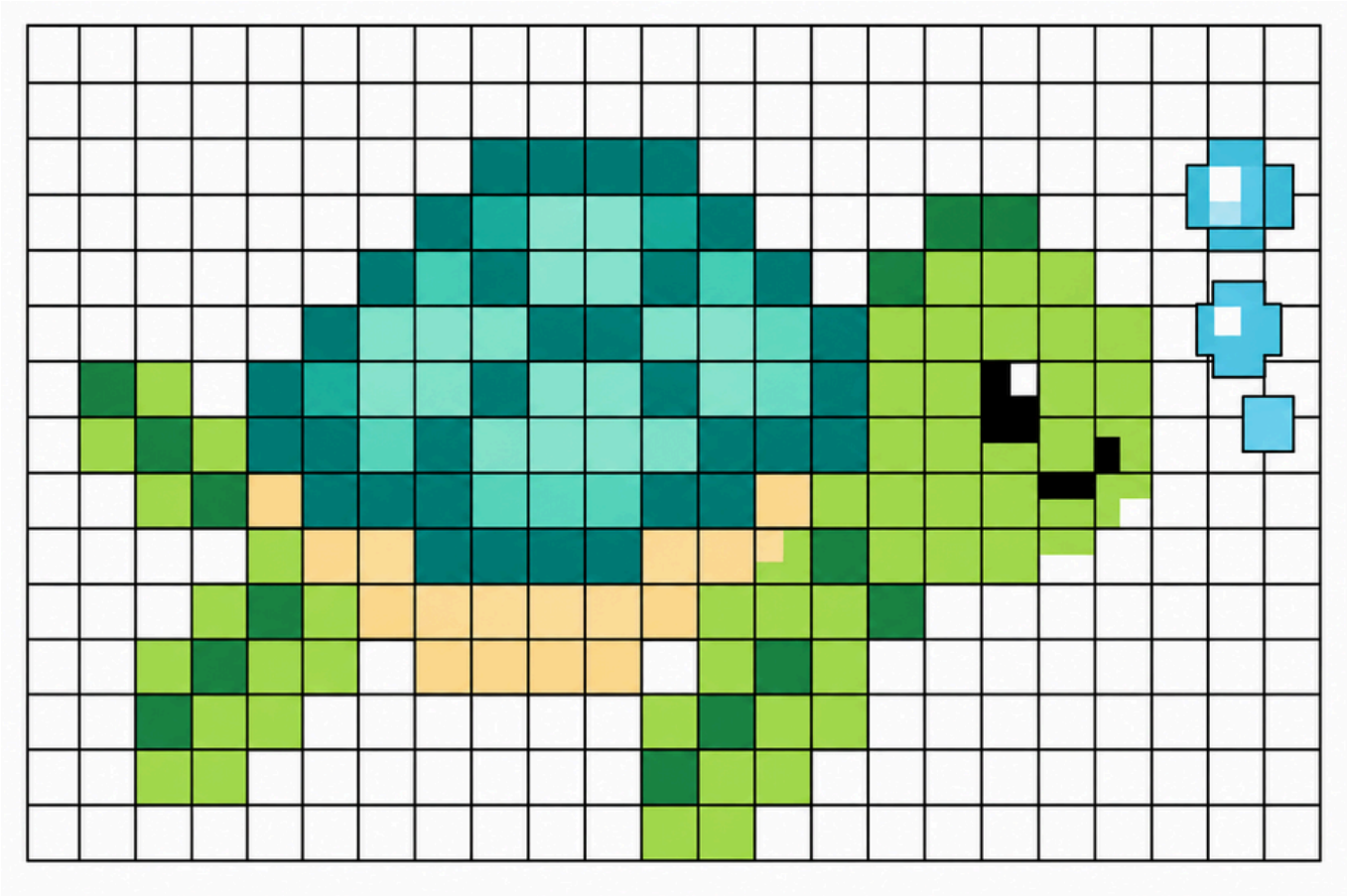
Reproduis ce dessin géométrique dans la grille vierge.



67

PIXEL ART 1/2

Reproduis ce dessin géométrique dans la grille vierge.

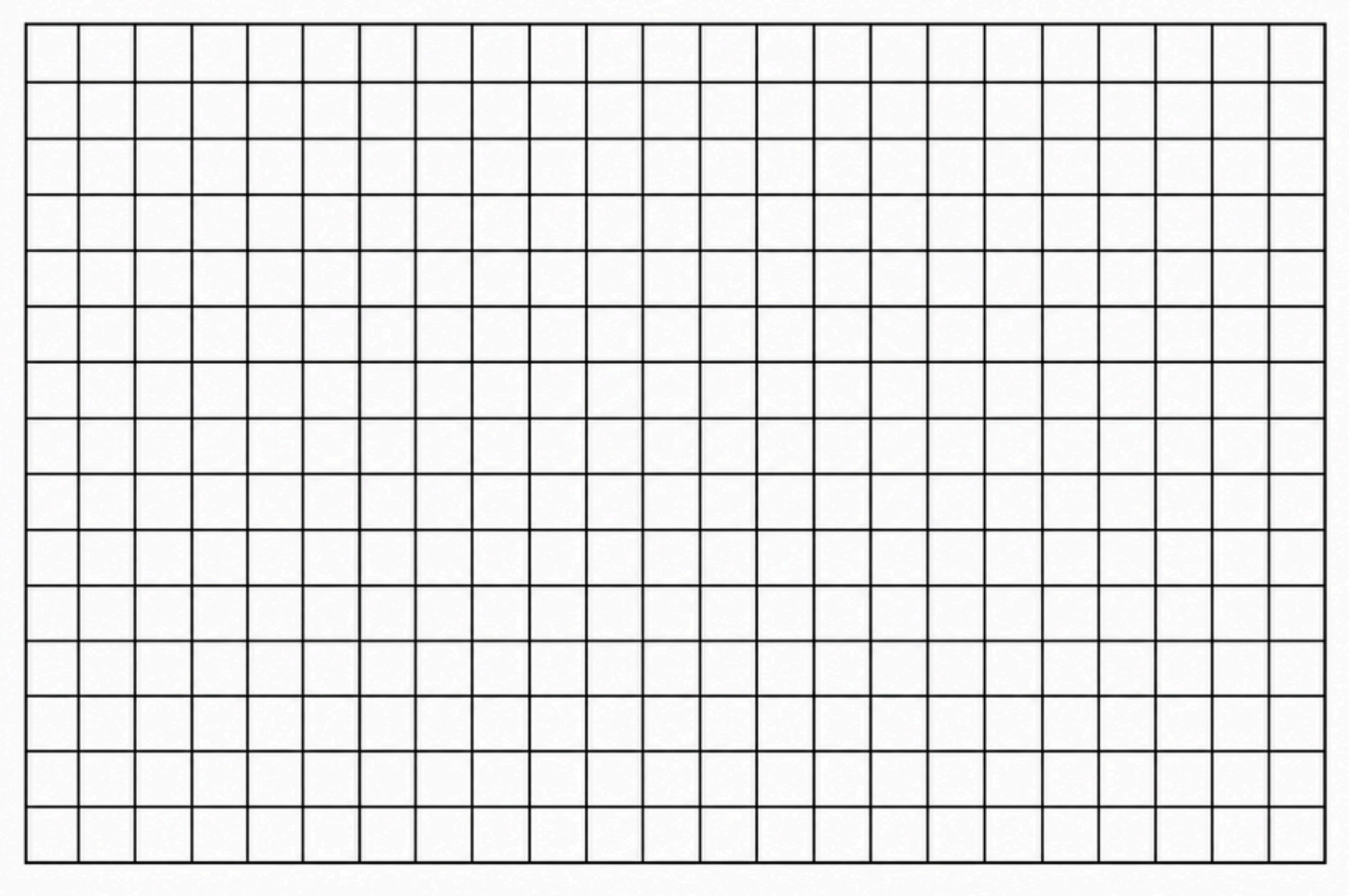


DEVINE L'ANIMAL :

.....

PIXEL ART 2/2

Reproduis ce dessin géométrique dans la grille vierge.



68

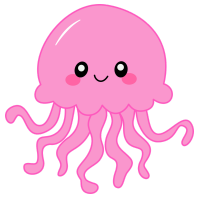
CHERCHE & TROUVE

Coche les cases des objets ou animaux
que tu retrouves sur l'image.





☐



☐



☐



☐



☐



☐

69

CHERCHE & TROUVE 1/2

Coche les cases des objets ou animaux
que tu retrouves sur l'image.



CHERCHE & TROUVE 2/2

Coche les cases des objets ou animaux
que tu retrouves sur l'image (p1).



☐ ☐ ☐ ☐ ☐



☐ ☐ ☐ ☐ ☐



☐ ☐ ☐ ☐ ☐

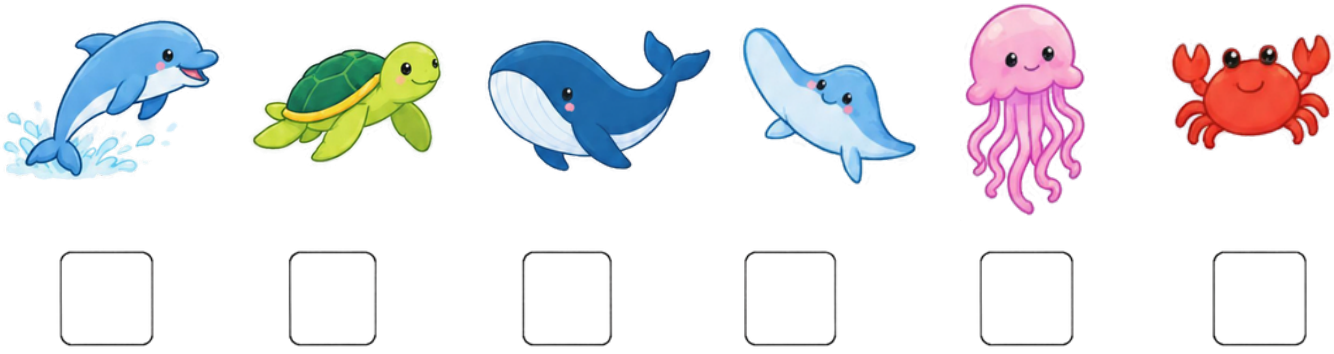
CHERCHE & TROUVE 1/2

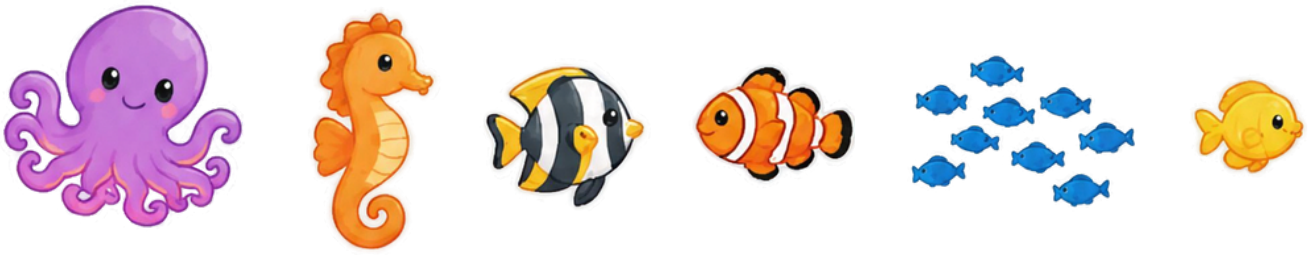
Coche les cases des objets ou animaux
que tu retrouves sur l'image.

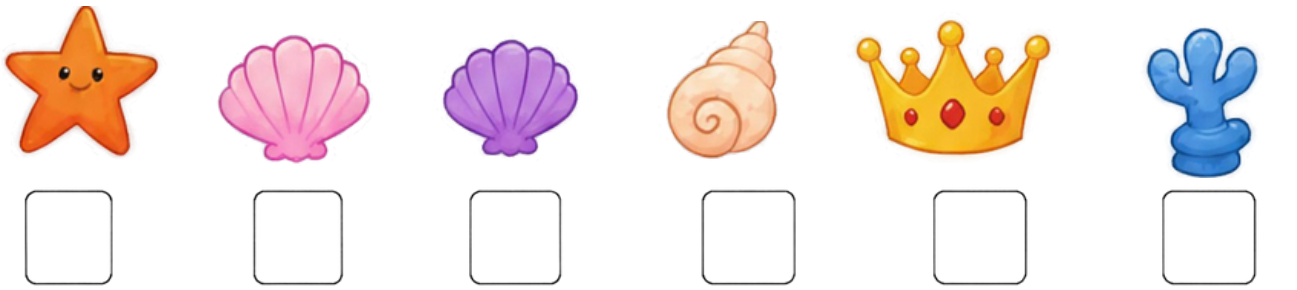


CHERCHE & TROUVE 2/2

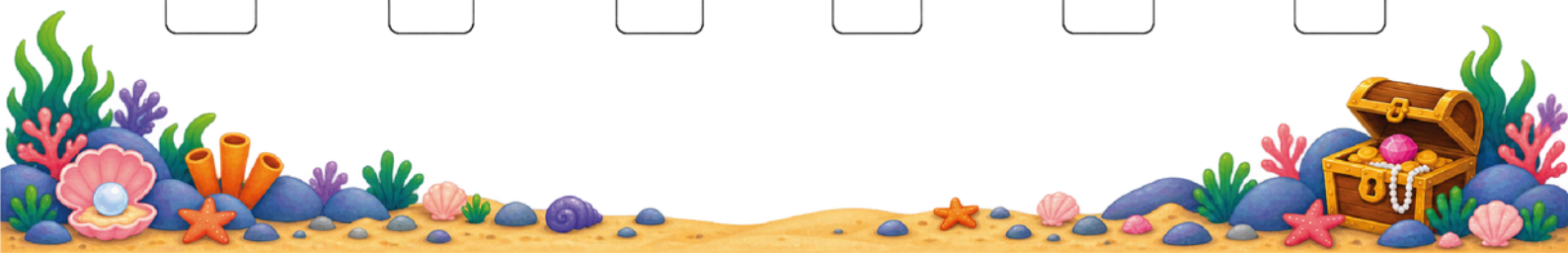
Coche les cases des objets ou animaux
que tu retrouves sur l'image (p1).











PASSEPORT

DU PETIT

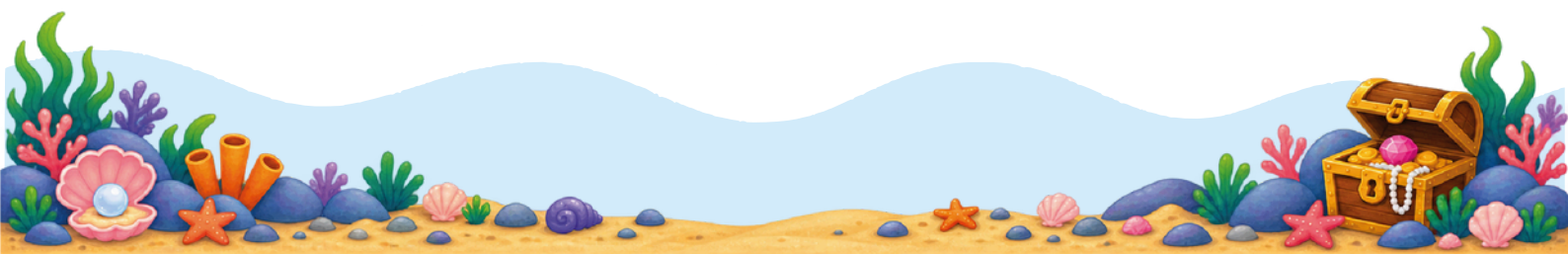
EXPLORATEUR MARIN

EXPLORE, JOUE, APPRENDS
ET GAGNE DES ÉTOILES !



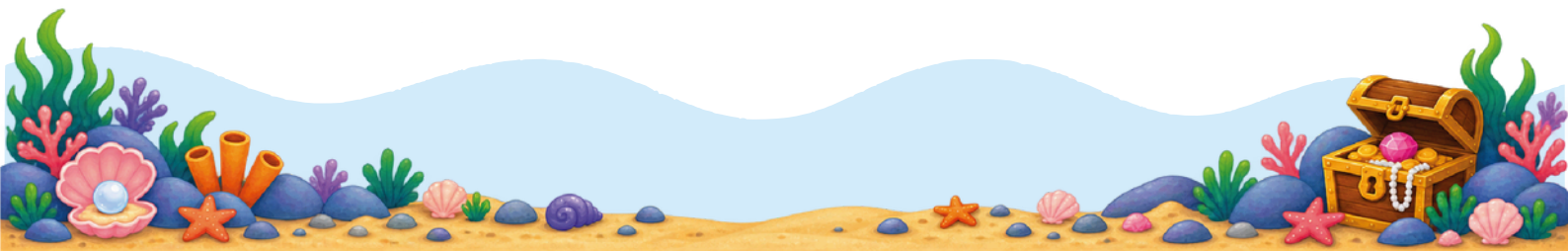
UNE ACTIVITÉ = 1 ÉTOILE GAGNÉE

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35



WOW, BIENTÔT LE DIPLÔME !

36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	62	63	64	65
66	67	68	69	70



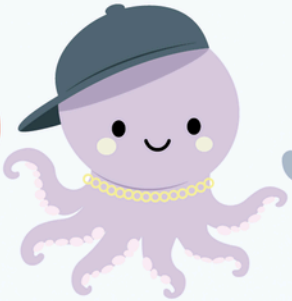
MON PERSONNAGE PRÉFÉRÉ :



LA TORTUE ☐



LE CRABE ☐



LA PIEUVRE ☐



LA BALEINE ☐



LE DAUPHIN ☐



LE POISSON ☐



L'HIPPOCAMPE ☐

CE QUE J'AI AIMÉ :


minimonde
Ton premier
Diplôme
CE DIPLÔME EST FIÈREMENT DÉCERNÉ À
POUR AVOIR RELEVÉ TOUS LES DÉFIS ET EXPLORÉ LES MERVEILLES DES OCÉANS
AVEC CURIOSITÉ, CRÉATIVITÉ ET BONNE HUMEUR !
Surtout, continue d'explorer,
de rêver et d'apprendre.
Capitaine
Monde

Joue
Découvre
Apprends

minimonde

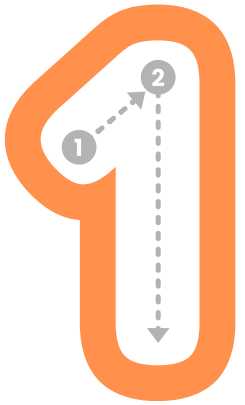
4+
ANS

J'apprends à écrire
LES CHIFFRES
de 1 à 9



PETITS EXPLORATEURS
GRANDS APPRENTISSAGES

Repasse sur les chiffres et entoure 1 pieuvre.

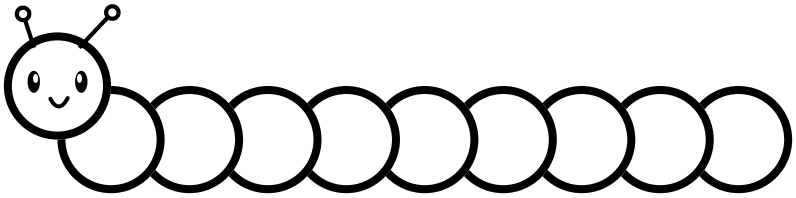


1 1 1

1 1 1



Colorie les ronds correspondant au chiffre.



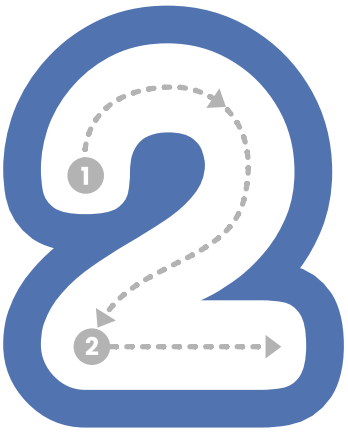
Trace le mot.

un un un un un un un

Colorie les cases qui correspondent au chiffre.

1	6	3	2	7	9	0	1	4	5	8	3	8
2	8	4	1	5	8	2	3	9	1	0	2	9
6	5	3	8	2	9	1	6	7	4	8	1	9

Repasse sur les chiffres et entoure 2 tortues.

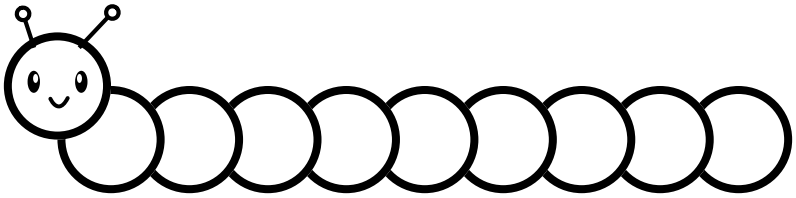


2 2 2

2 2 2



Colorie les ronds correspondant au chiffre.



Trace le mot.

deux deux deux deux

Colorie les cases qui correspondent au chiffre.

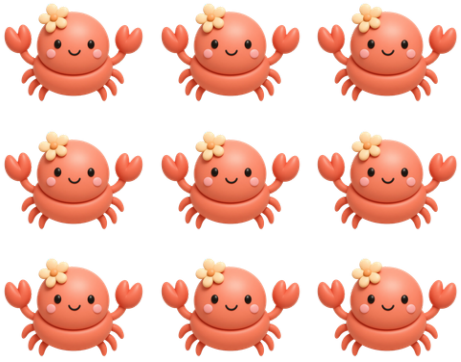
1	6	3	2	7	9	0	1	4	5	8	3	8
2	8	4	1	5	8	2	3	9	1	0	2	9
6	5	3	8	2	9	1	6	7	4	8	1	9

Repasse sur les chiffres et entoure 3 crabes.

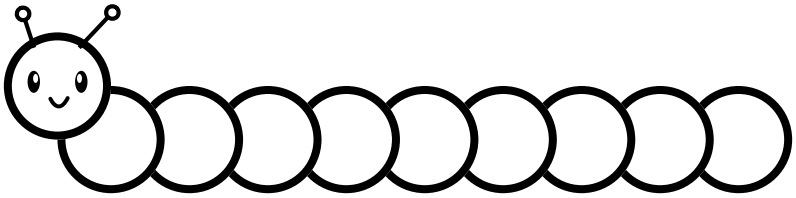


3 3 3

3 3 3



Colorie les ronds correspondant au chiffre.



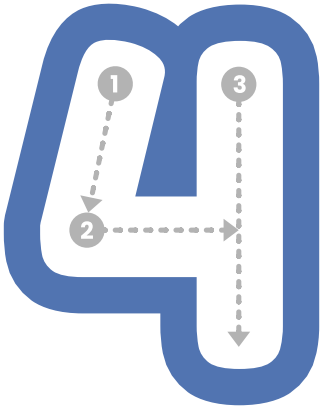
Trace le mot.

trois trois trois trois

Colorie les cases qui correspondent au chiffre.

1	6	3	2	7	9	0	1	4	5	8	3	8
2	8	4	1	5	8	2	3	9	1	0	2	9
6	5	3	8	2	9	1	6	7	4	8	1	9

Repasse sur les chiffres et entoure 4 baleines.

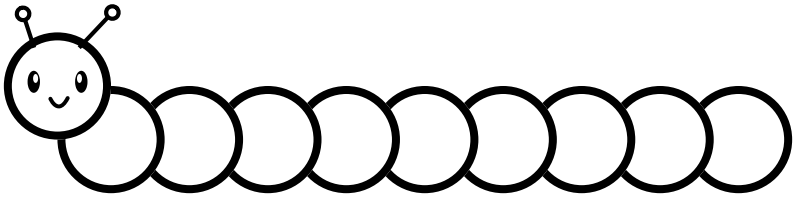


4 4 4

4 4 4



Colorie les ronds correspondant au chiffre.



Trace le mot.

quatre quatre quatre

Colorie les cases qui correspondent au chiffre.

1	6	3	2	7	9	0	1	4	5	8	3	8
2	8	4	1	5	8	2	3	9	1	0	2	9
6	5	3	8	2	9	1	6	7	4	8	1	9

Repasse sur les chiffres et entoure 5 dauphins.

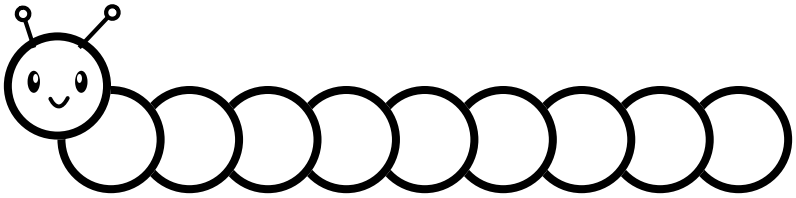


5 5 5

5 5 5



Colorie les ronds correspondant au chiffre.



Trace le mot.

cinq cinq cinq cinq

Colorie les cases qui correspondent au chiffre.

1	6	3	2	7	9	0	1	4	5	8	3	8
2	8	4	1	5	8	2	3	9	1	0	2	9
6	5	3	8	2	9	1	6	7	4	8	1	9

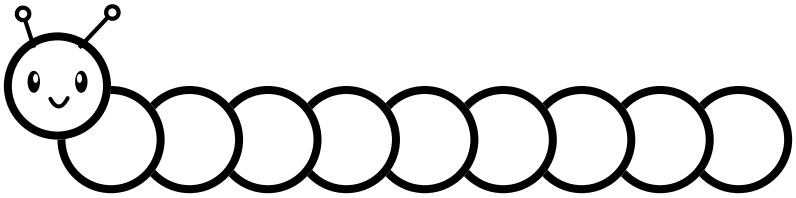
Repasse sur les chiffres et entoure 6 hippocampes.

6 6 6

6 6 6



Colorie les ronds correspondant au chiffre.



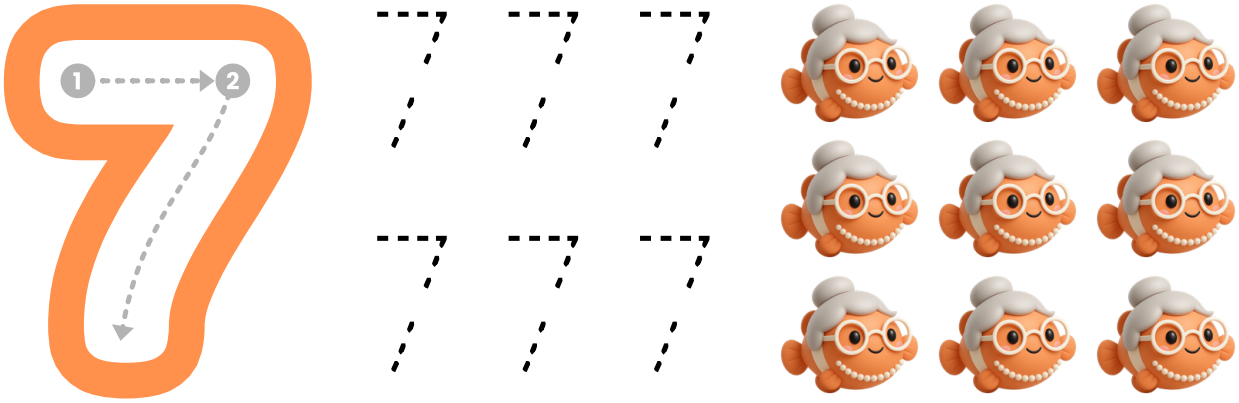
Trace le mot.

SIX SIX SIX SIX SIX SIX

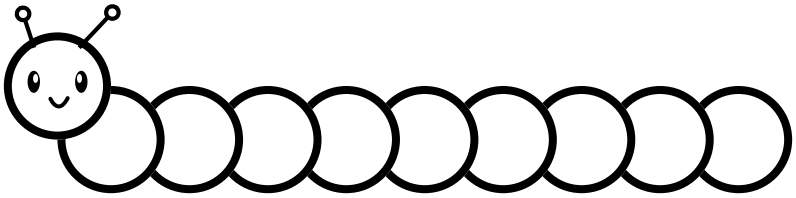
Colorie les cases qui correspondent au chiffre.

1	6	3	2	7	9	0	1	4	5	8	3	8
2	8	4	1	5	8	2	3	9	1	0	2	9
6	5	3	8	2	9	1	6	7	4	8	1	9

Repasse sur les chiffres et entoure 7 poissons.



Colorie les ronds correspondant au chiffre.



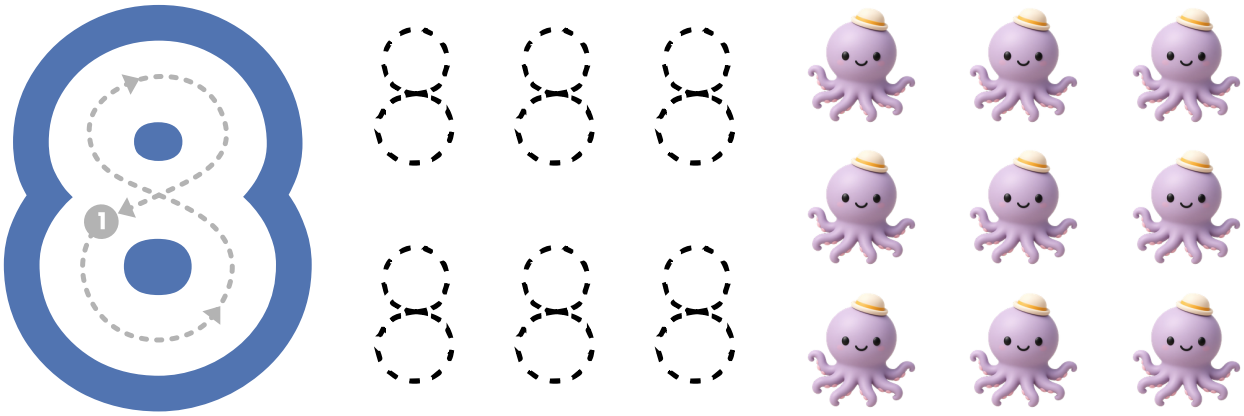
Trace le mot.

sept sept sept sept

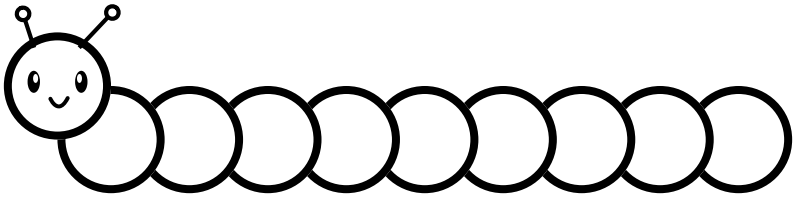
Colorie les cases qui correspondent au chiffre.

1	6	3	2	7	9	0	1	4	5	8	3	8
2	8	4	1	5	8	2	3	9	1	0	2	9
6	5	3	8	2	9	1	6	7	4	8	1	9

Repasse sur les chiffres et entoure 8 pieuvres.



Colorie les ronds correspondant au chiffre.



Trace le mot.

huit huit huit huit huit

Colorie les cases qui correspondent au chiffre.

1	6	3	2	7	9	0	1	4	5	8	3	8
2	8	4	1	5	8	2	3	9	1	0	2	9
6	5	3	8	2	9	1	6	7	4	8	1	9

Repasse sur les chiffres et entoure 9 tortues.



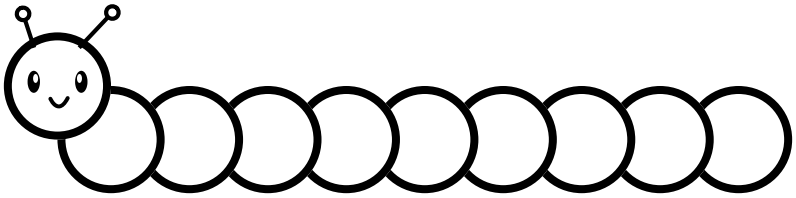
9 9 9

9 9 9



Colorie les ronds correspondant au chiffre.





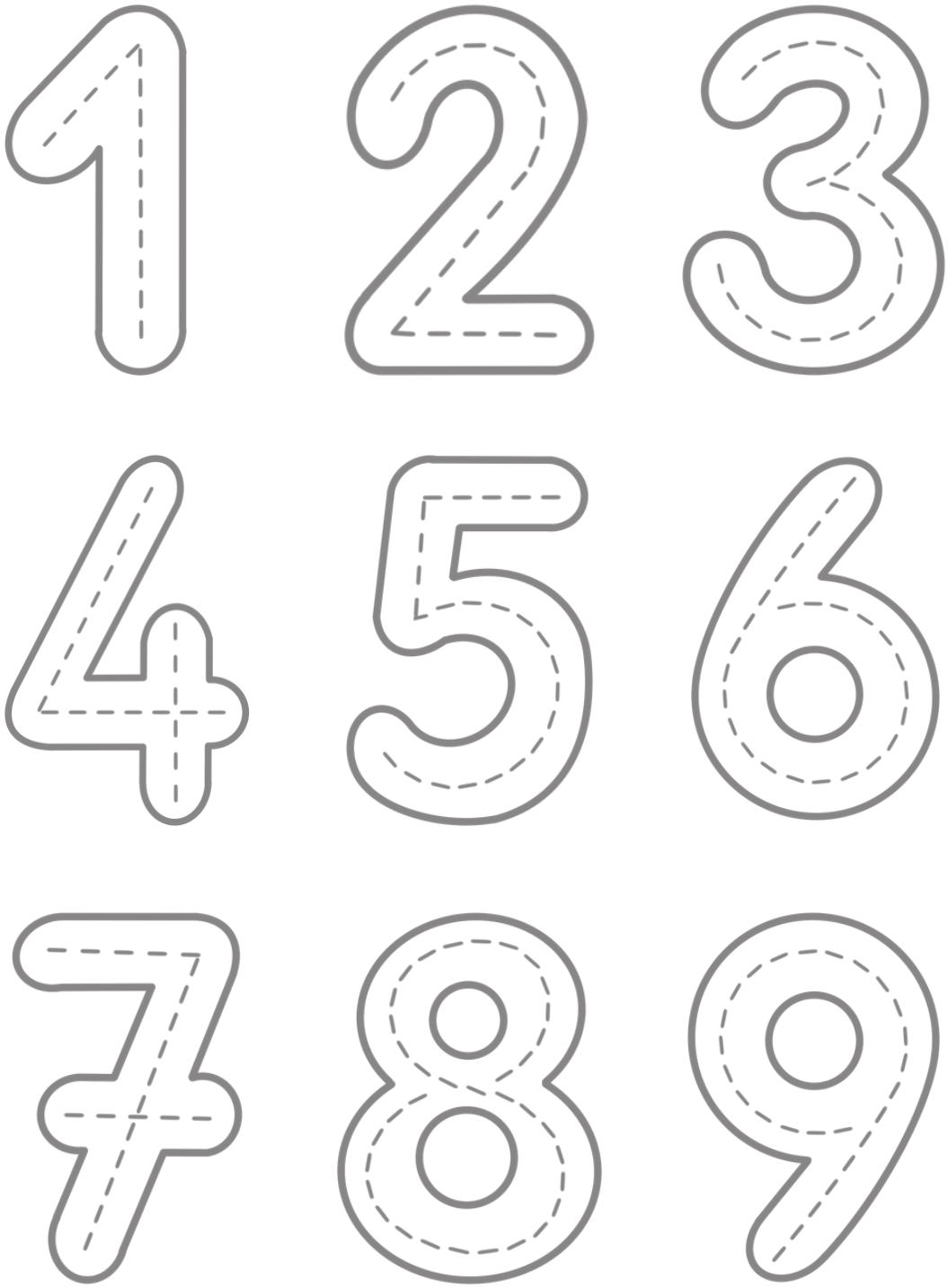
Trace le mot.

neuf neuf neuf neuf

Colorie les cases qui correspondent au chiffre.

1	6	3	2	7	9	0	1	4	5	8	3	8
2	8	4	1	5	8	2	3	9	1	0	2	9
6	5	3	8	2	9	1	6	7	4	8	1	9

Repasse sur les chiffres.




minimonde
Ton petit
Diplôme
CHIFFRES
CE DIPLÔME EST FIÈREMENT DÉCERNÉ À
POUR AVOIR RELEVÉ TOUS LES DÉFIS ET EXPLORÉ LES MERVEILLES DES OCÉANS
AVEC CURIOSITÉ, CRÉATIVITÉ ET BONNE HUMEUR !
Surtout, continue d'explorer,
de rêver et d'apprendre.
Capitaine
Monde