DIPLÔME À LA CLÉ !

4+ ANS

CAHIER D'ACTIVITÉS

LA FORÊT

APPRENDRE EN S'AMUSANT !

JOUE • DÉCOUVRE • APPRENDS

+90 JEUX & ACTIVITÉS

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



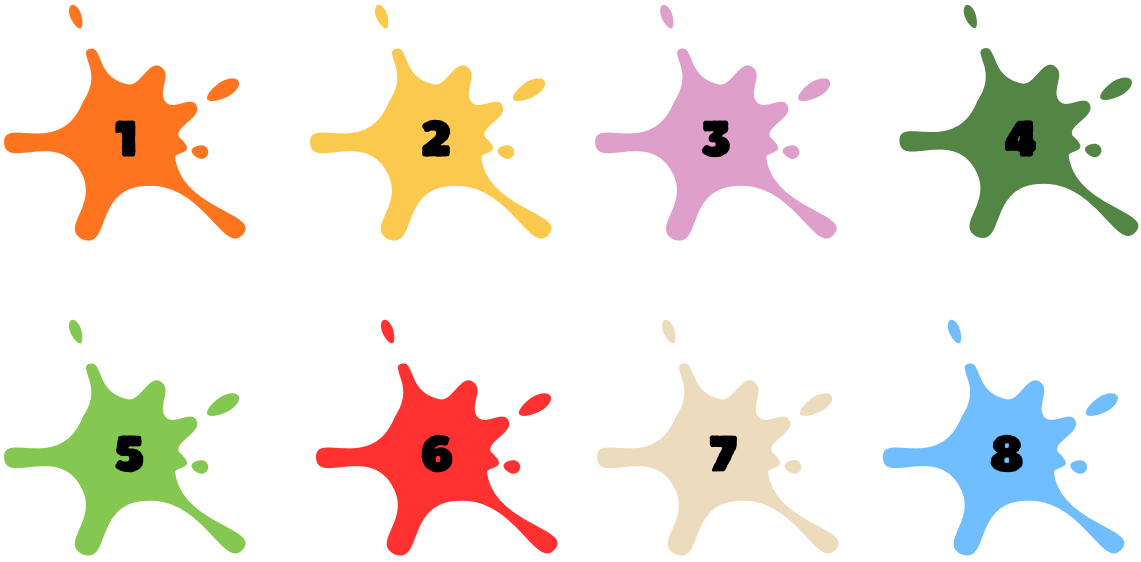
À IMPRIMER À L'INFINI

1

COLORIAGE

Utilise le code couleur pour colorier le dessin.



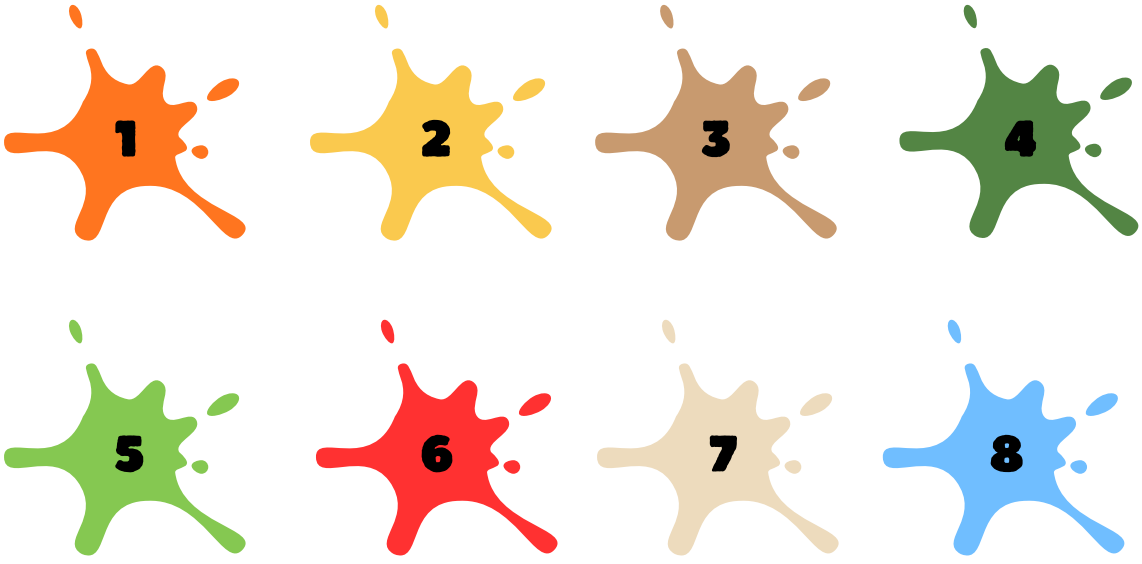


2

COLORIAGE

Utilise le code couleur pour colorier le dessin.





3 APPRENDRE À COMPTER

Compte chaque élément et note le chiffre dans les cases.





4

LES 7 DIFFÉRENCES

Observe bien les deux images et trouve les 7 différences.





5

OBSERVATION

Relie les personnages identiques !














6

OBSERVATION

Combien vois-tu de lapins ?



.....

7

OBSERVATION

Combien vois-tu de renards ?

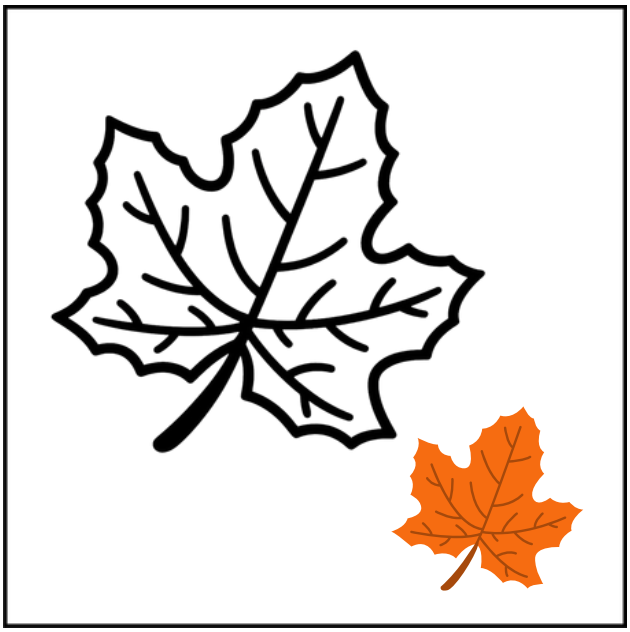


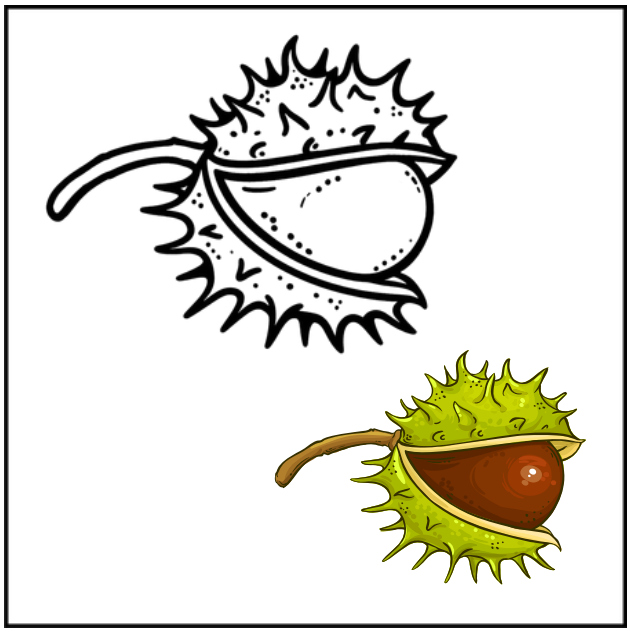
.....

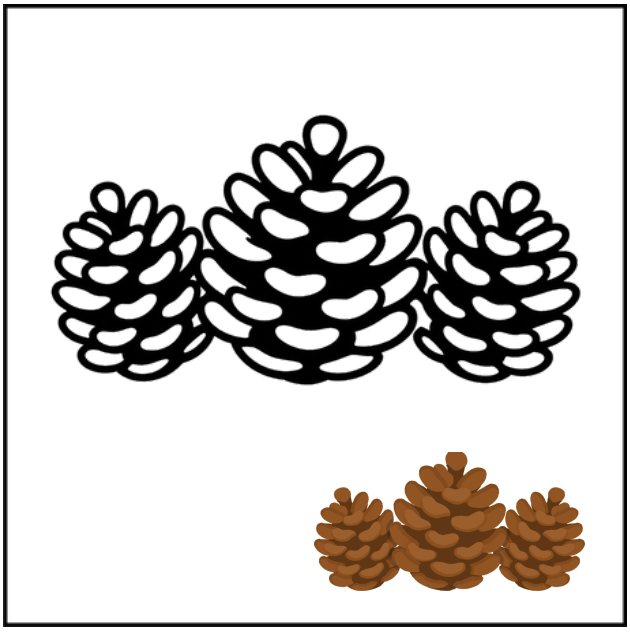
8

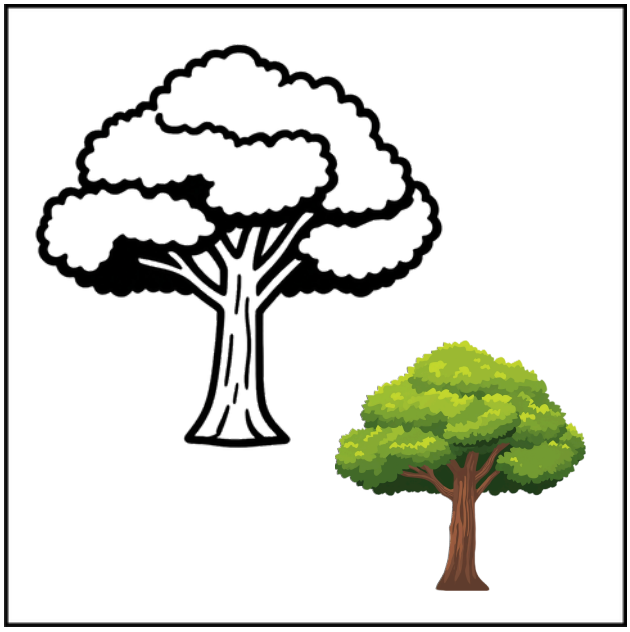
COLORIAGE

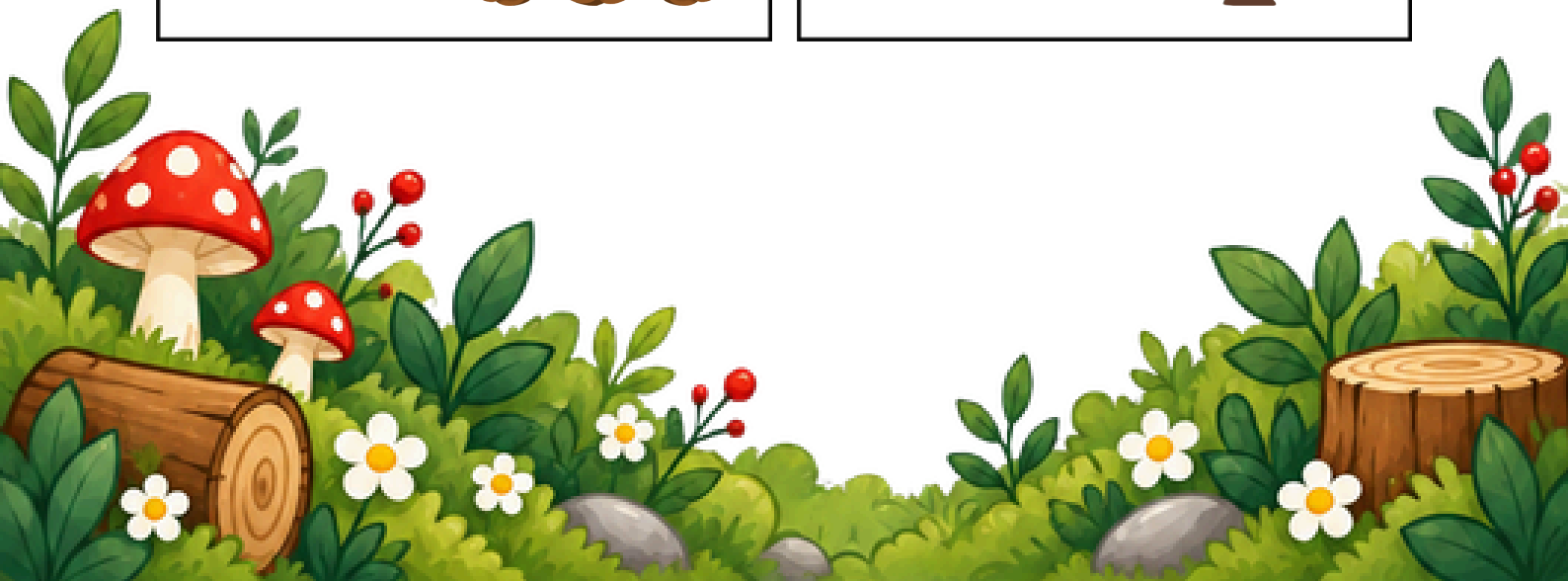
Colorie les images en suivant le modèle.











9

OBSERVATION

Observe bien chaque case et entoure
le plus petit en rouge, le moyen en bleu et le grand en vert.



1



2



3



4

5



6



10

OBSERVATION

De 1 à 4, classe les biches dans l'ordre croissant,
et les renards dans l'ordre décroissant.

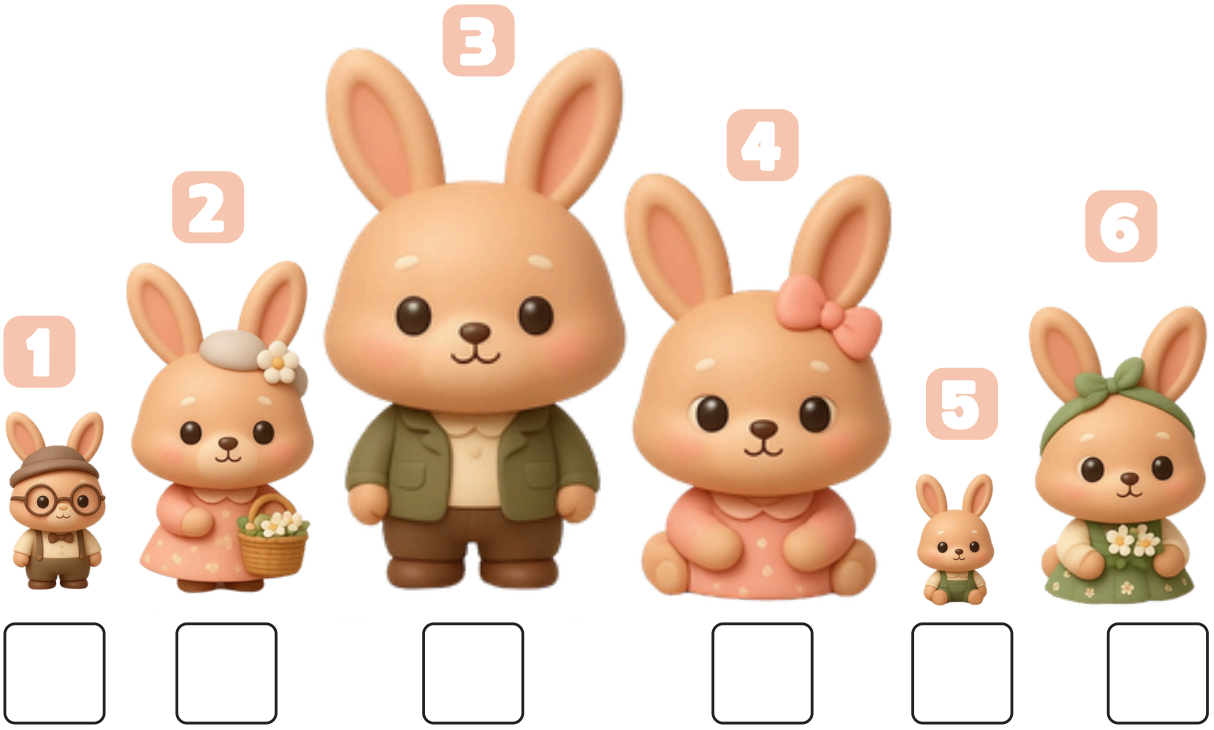




11

OBSERVATION

Écris dans les cases, les chiffres correspondant aux lapins,
pour les classer du plus petit au plus grand,
et du plus grand au plus petit pour les ratons-laveur.



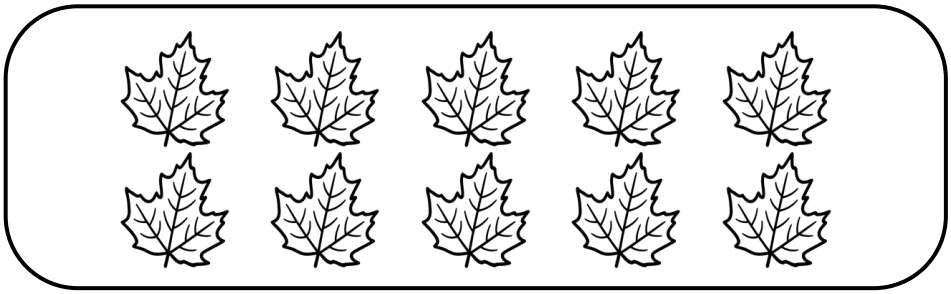


12

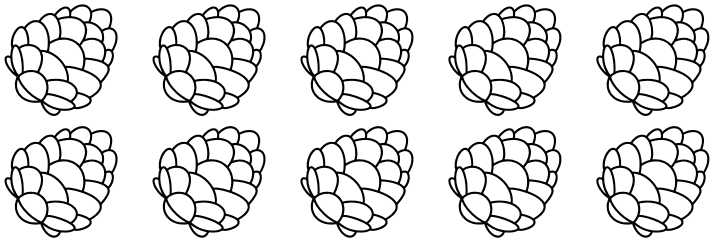
APPRENDRE À COMPTER

Regarde le chiffre et colorie le bon nombre d'éléments.

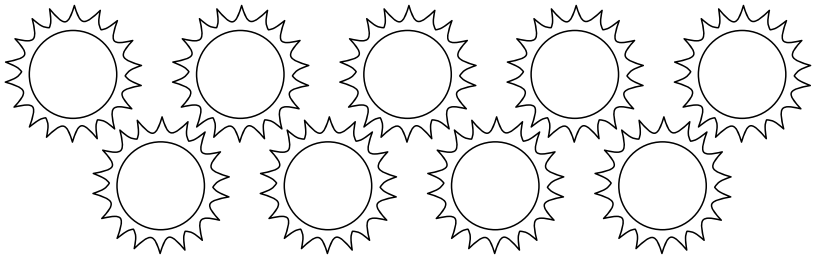
3



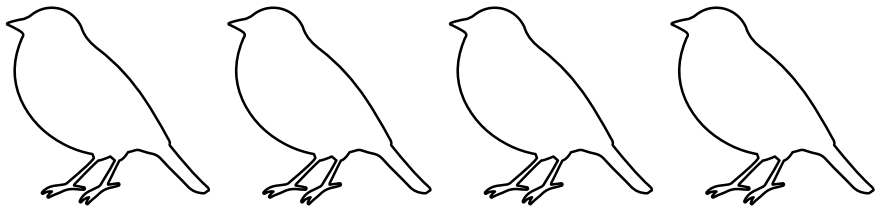
5



4



2



1



COLORIAGE





14

OBSERVATION

Associe chaque personnage à son ombre.















15

OBSERVATION

Associe chaque personnage à son empreinte.













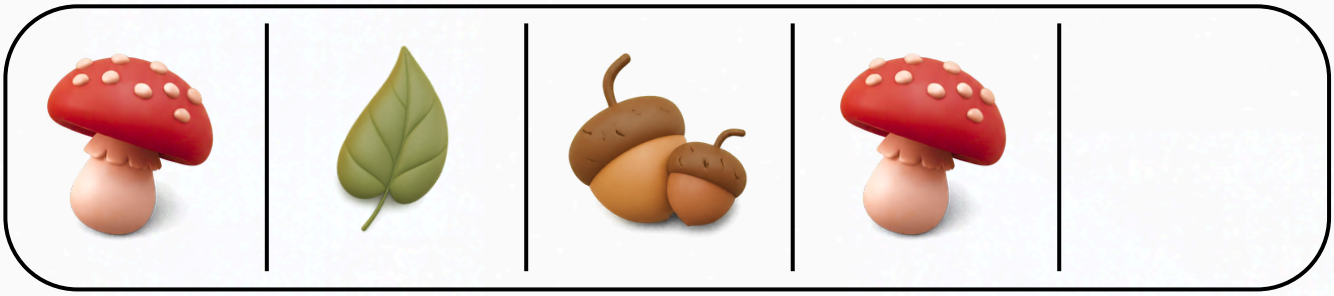


16

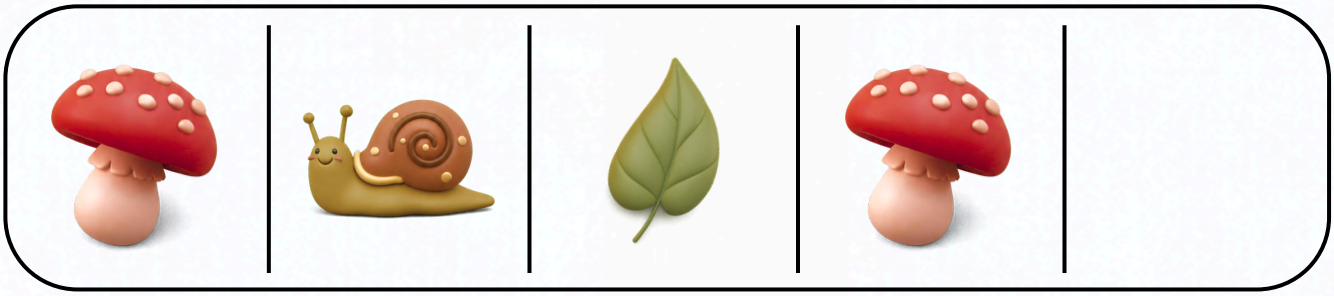
OBSERVATION

Observe et continue la suite logique à l'aide du code couleur.
Un point de couleur = l'élément manquant

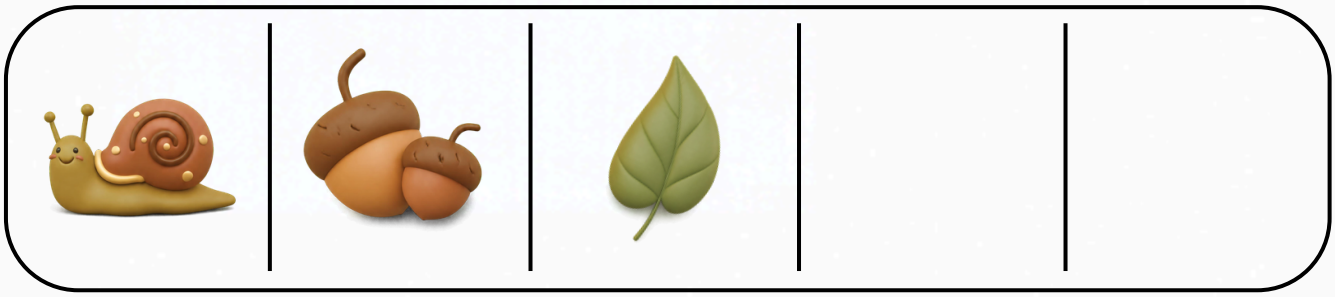












17

OBSERVATION

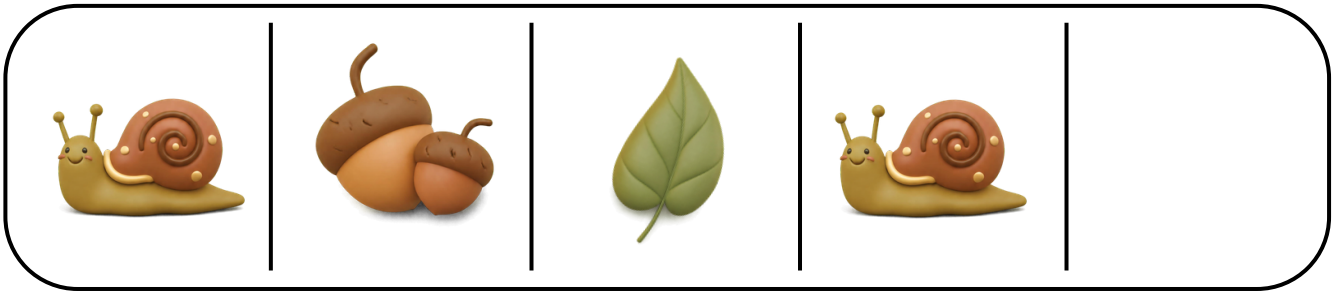
Observe et continue la suite logique à l'aide du code couleur.
Un point de couleur = l'élément manquant













LES SAISONS

Observe les images et colorie les ronds, en suivant le code couleur des saisons, de façon à les remettre dans le bon ordre.



1 PRINTEMPS

2 ÉTÉ

3 AUTOMNE

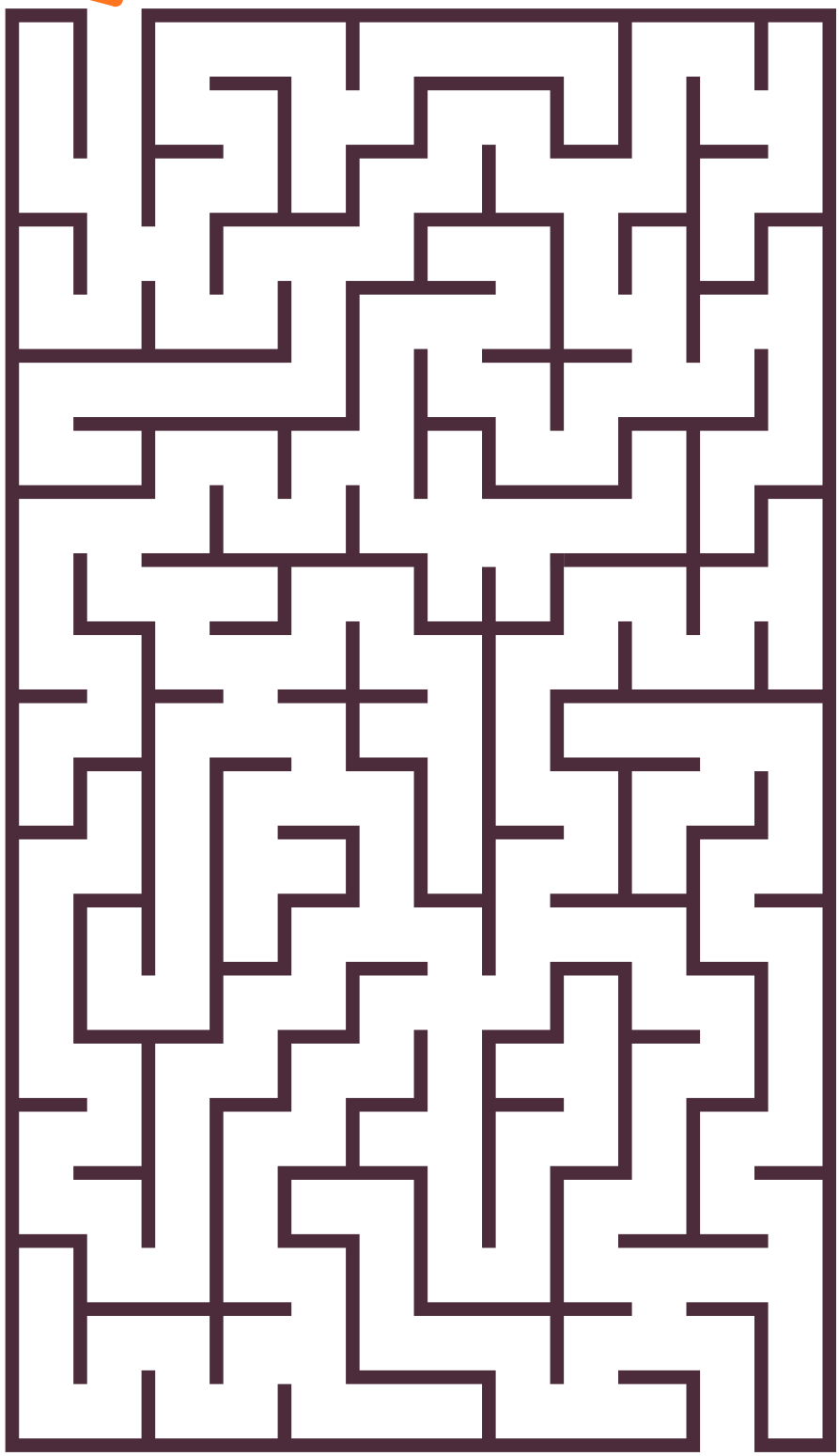
4 HIVER

19

LABIRYNTHE

Trouve le bon chemin vers la sortie !



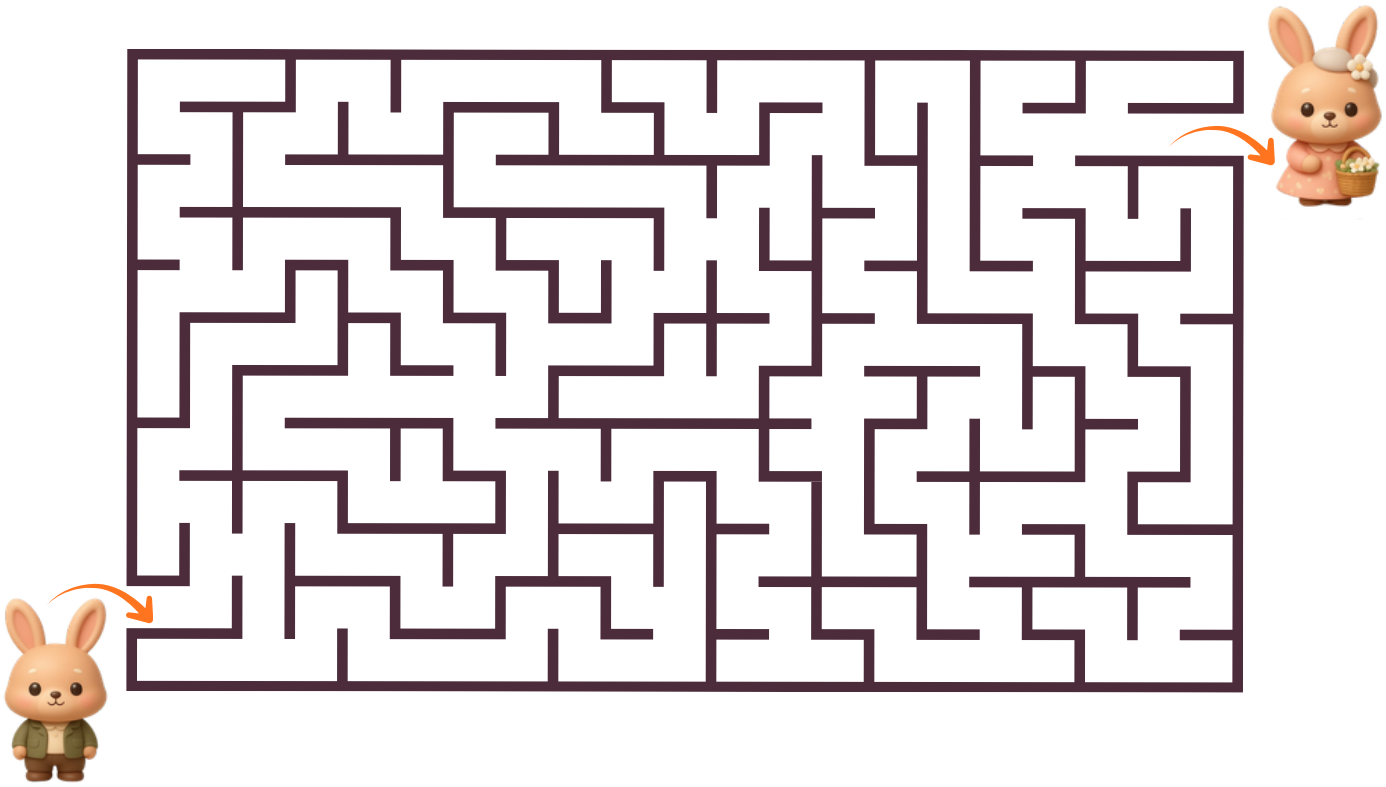


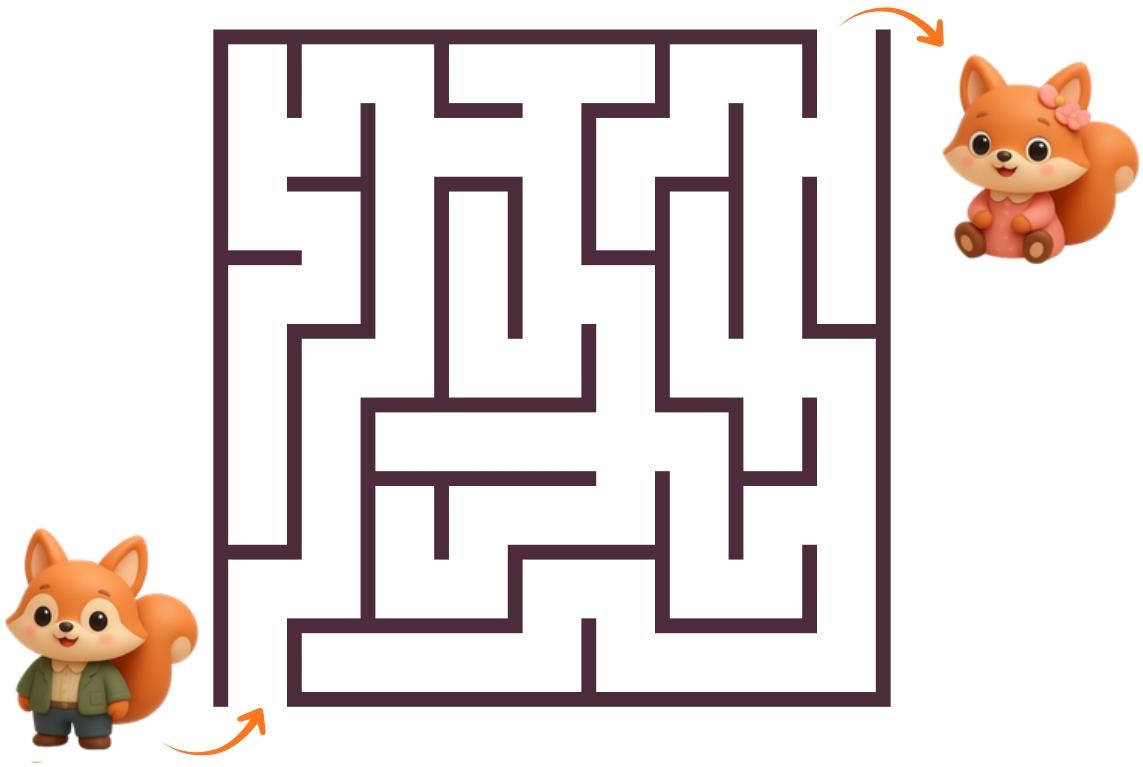


20

LABIRYNTHE

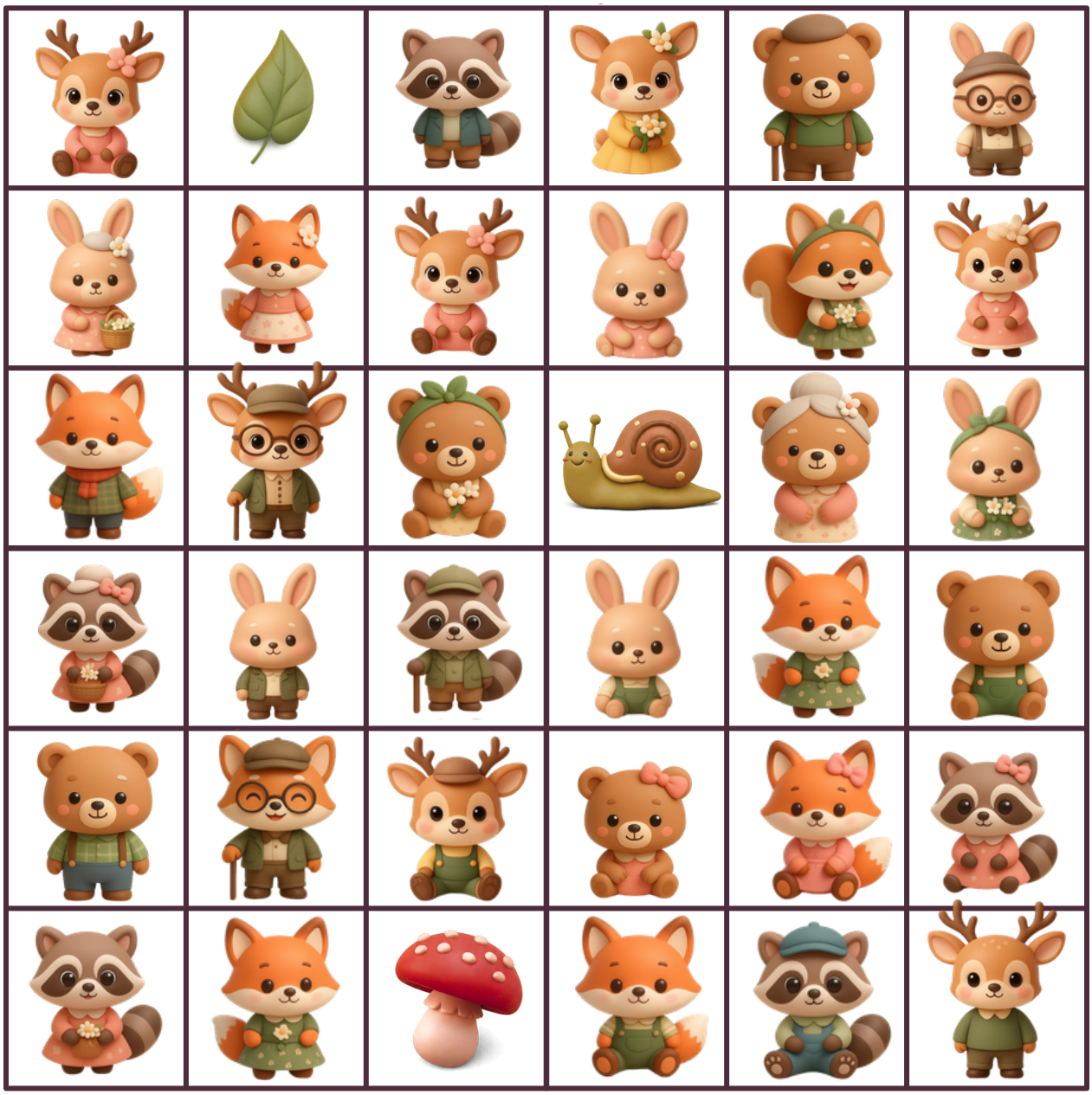
Trouve le bon chemin vers la sortie !





LES PAIRES

Retrouve les 2 paires dans le tableau et entoure-les.



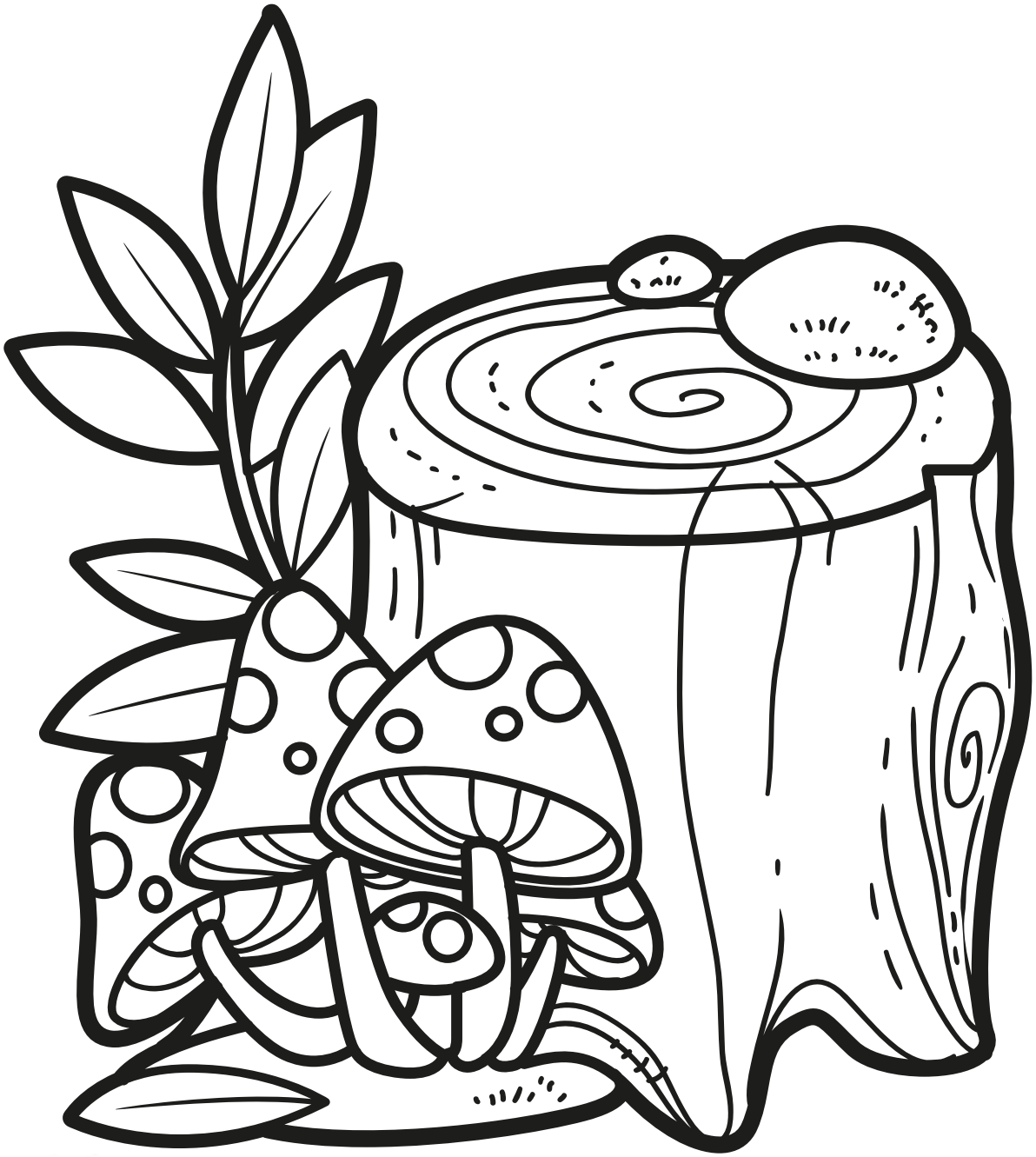
COLORIAGE

Prends tes meilleurs feutres et à toi de jouer !



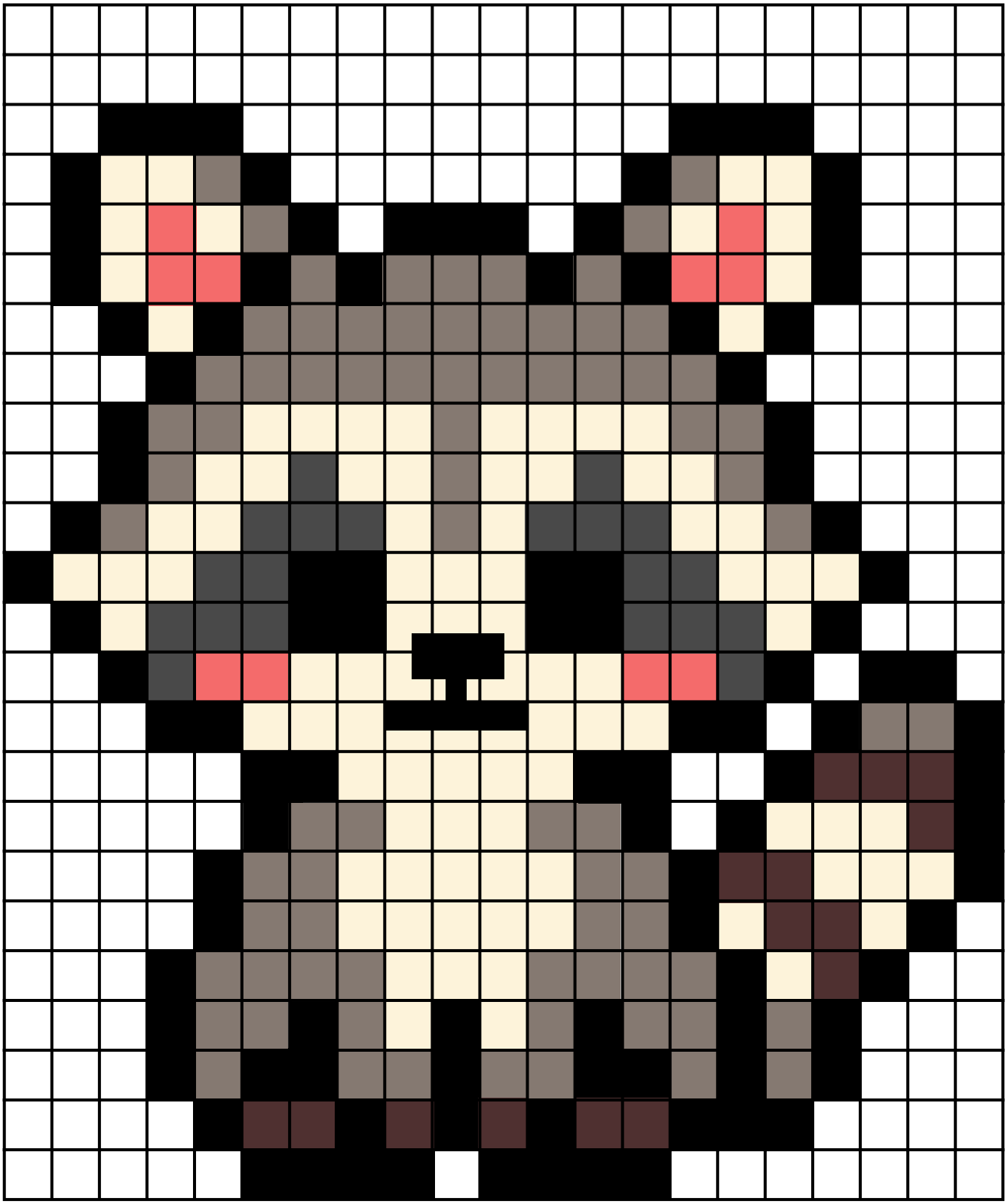
COLORIAGE

Prends tes meilleurs feutres et à toi de jouer !



PIXEL ART 1/2

Observe et recopie le dessin du raton-laveur dans la grille.



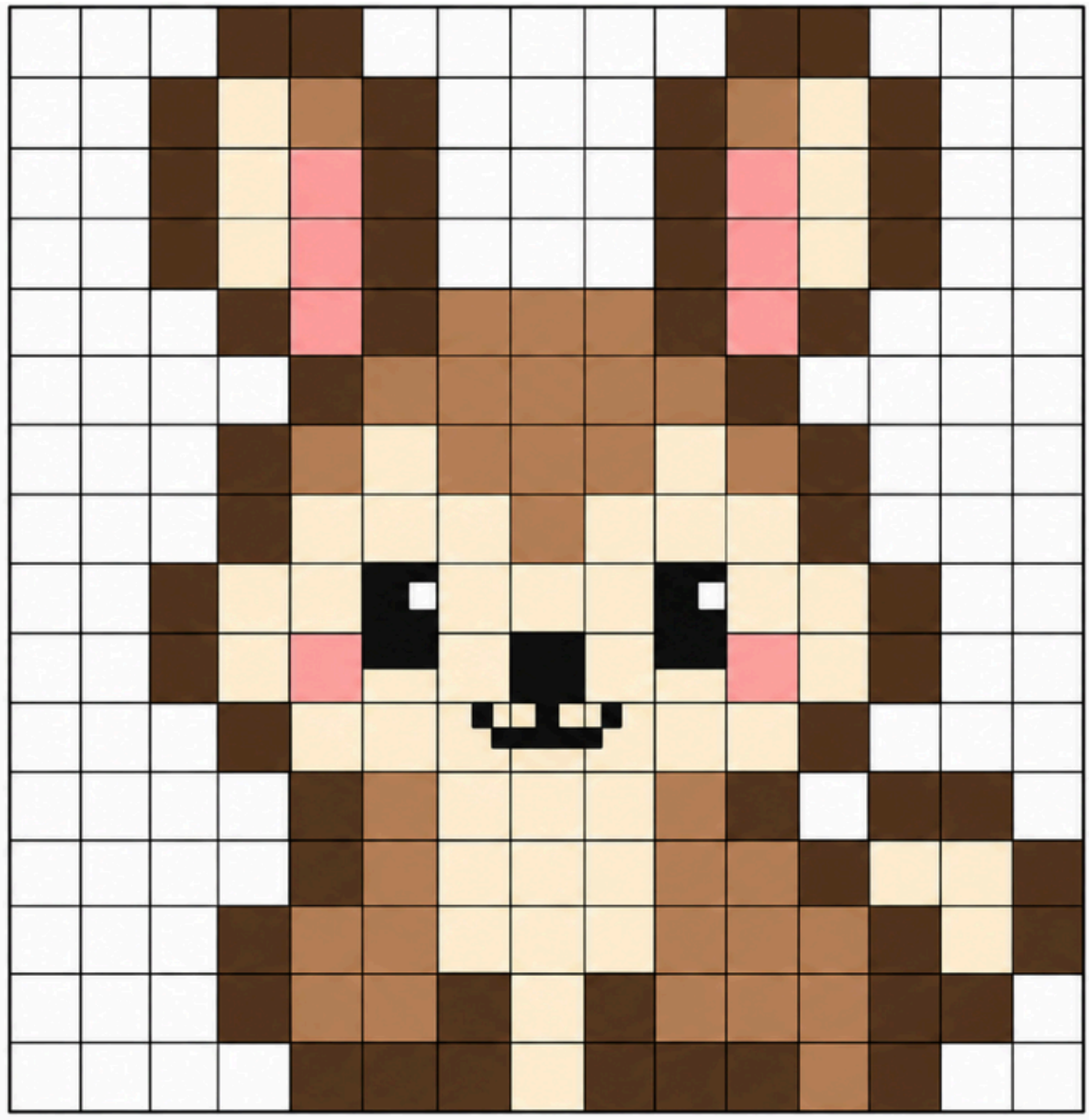
PIXEL ART 2/2

Observe et recopie le dessin du raton-laveur dans la grille.

25

PIXEL ART 1/2

Observe et recopie le dessin du lapin dans la grille.



PIXEL ART 1/2

Observe et recopie le dessin du lapin dans la grille.

26

APPRENDRE À COMPTER

Coche le groupe où tu vois le plus de personnages.

















27

OBSERVATION

Entoure l'intrus dans chaque ligne.



28

PUZZLE DE LA FORÊT

Découpe le puzzle et reconstitue le dessin
sur la page suivante (2/2).



PUZZLE DE LA FORÊT 2/2

Découpe le puzzle et reconstitue le dessin sur la grille.



29

PUZZLE DE LA FORÊT 1/2

Découpe le puzzle et reconstitue le dessin
sur la page suivante (2/2).



PUZZLE DE LA FORÊT 2/2

Découpe le puzzle et reconstitue le dessin sur la grille.



COLORIAGE





31

APPRENDRE À COMPTER

Compte et associe chaque personnage au chiffre correspondant.



1



5



2



4



3

32

APPRENDRE À COMPTER

Compte et associe chaque personnage au chiffre correspondant.



6



7



9



10



8

TRACÉ & COLORIAGE





LOGIQUE

Complète la suite de chiffre.

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

LOGIQUE

Complète la suite de chiffre.

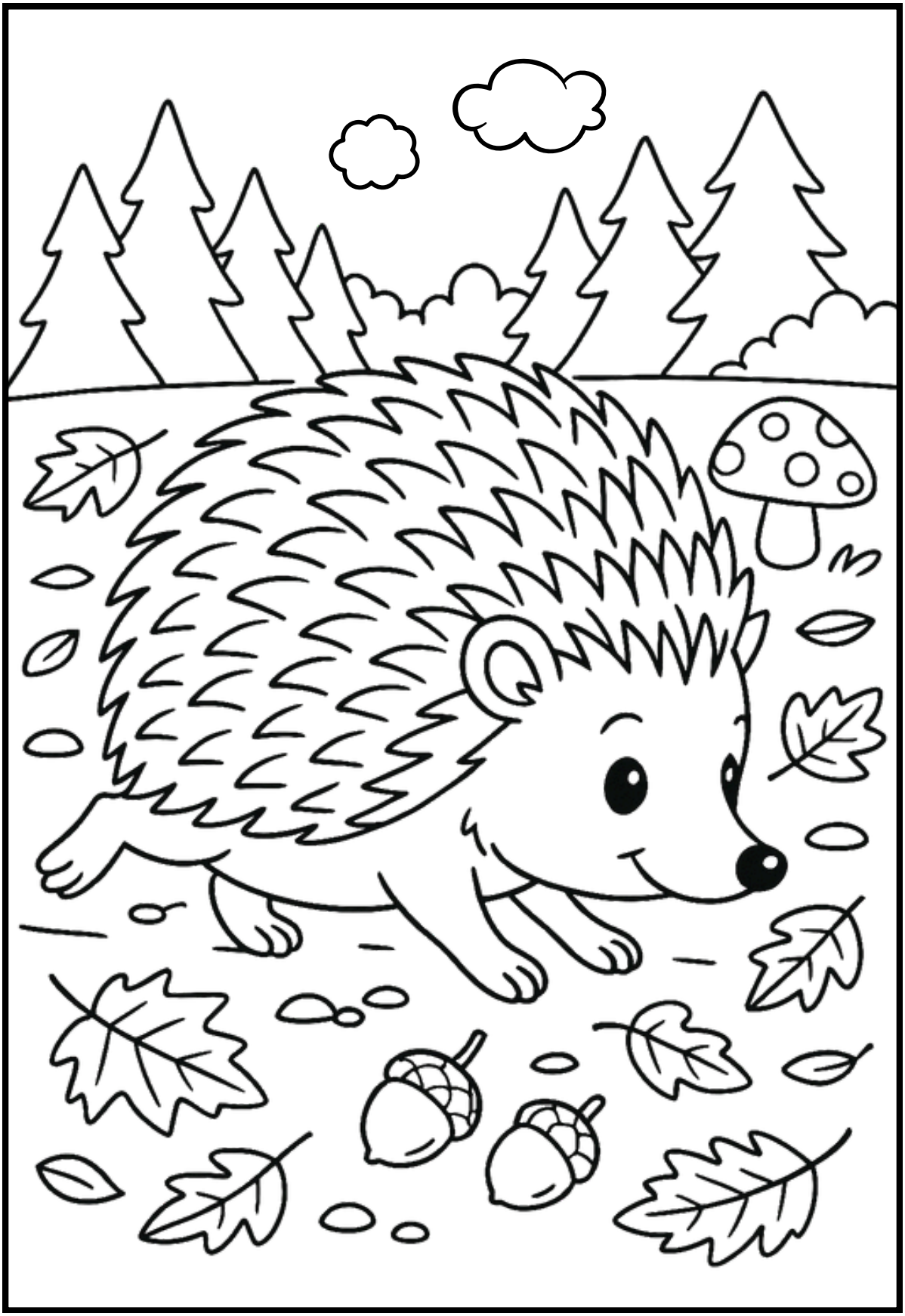
1	2	3		5		
	2	3			6	7
	2		4	5		
1			4			7
	2	3	4			
1			4	5		

MEMORY

Découpe les cartes et joue au memory.
Le but du jeu ? Trouver les paires.



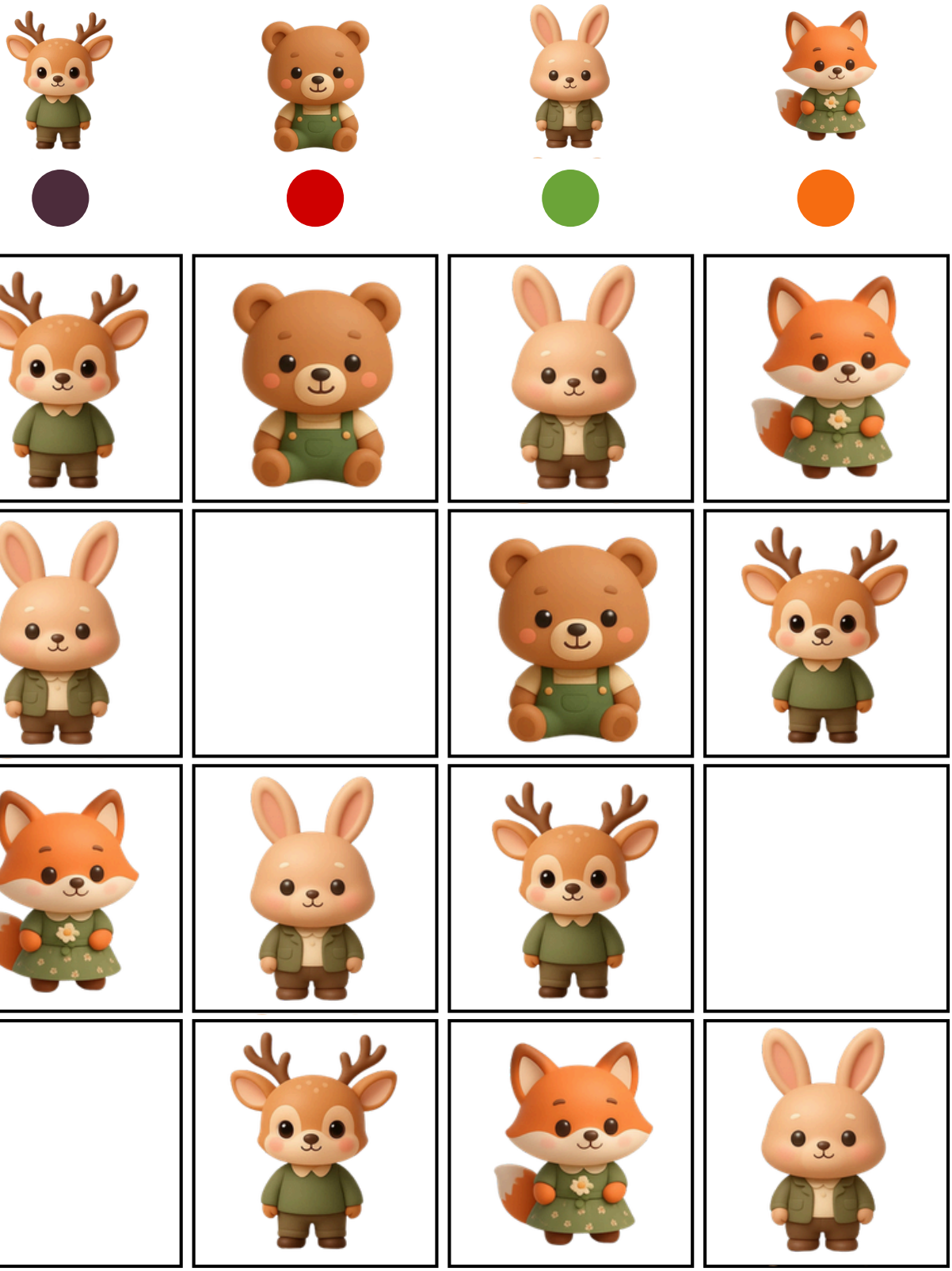
COLORIAGE



38

SUDOKU DE LA FORÊT

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.



39

MOTS À TROUVER

Retrouve et entoure le mot dans la grille.

FORÊT CABANE CHAMPIGNON
BICHE RENARD CERF
ARBRE PIN

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

40

OBSERVATION

Relie chaque mot à l'animal qui correspond.











RATON

CERF

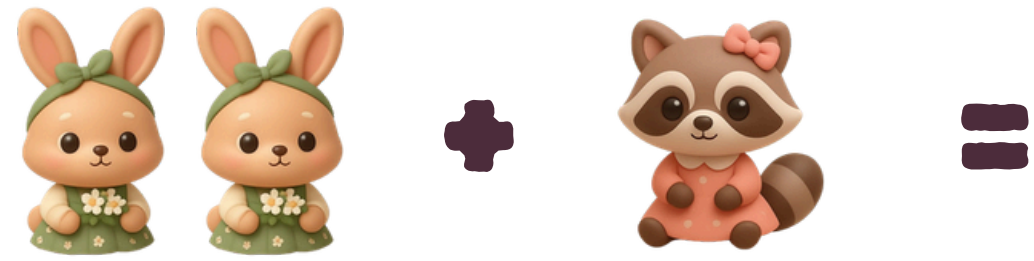
RENARD

LAPIN

OURS

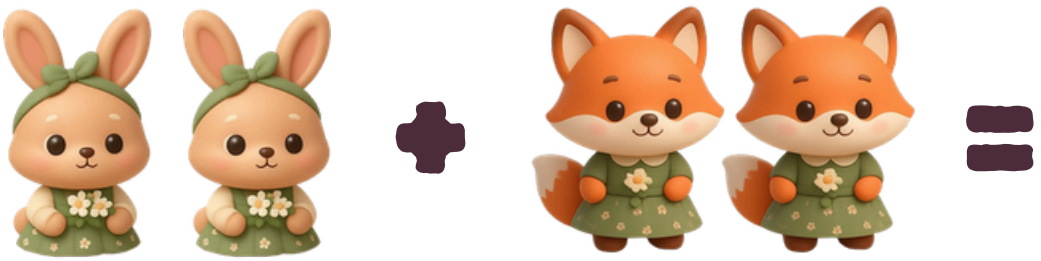
CALCULER

Résous les additions.









CALCULER

Compte et entoure le bon chiffre.



1 2 3 4
5 6 7 8



1 2 3 4
5 6 7 8



1 2 3 4
5 6 7 8



1 2 3 4
5 6 7 8

GUIRLANDE

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



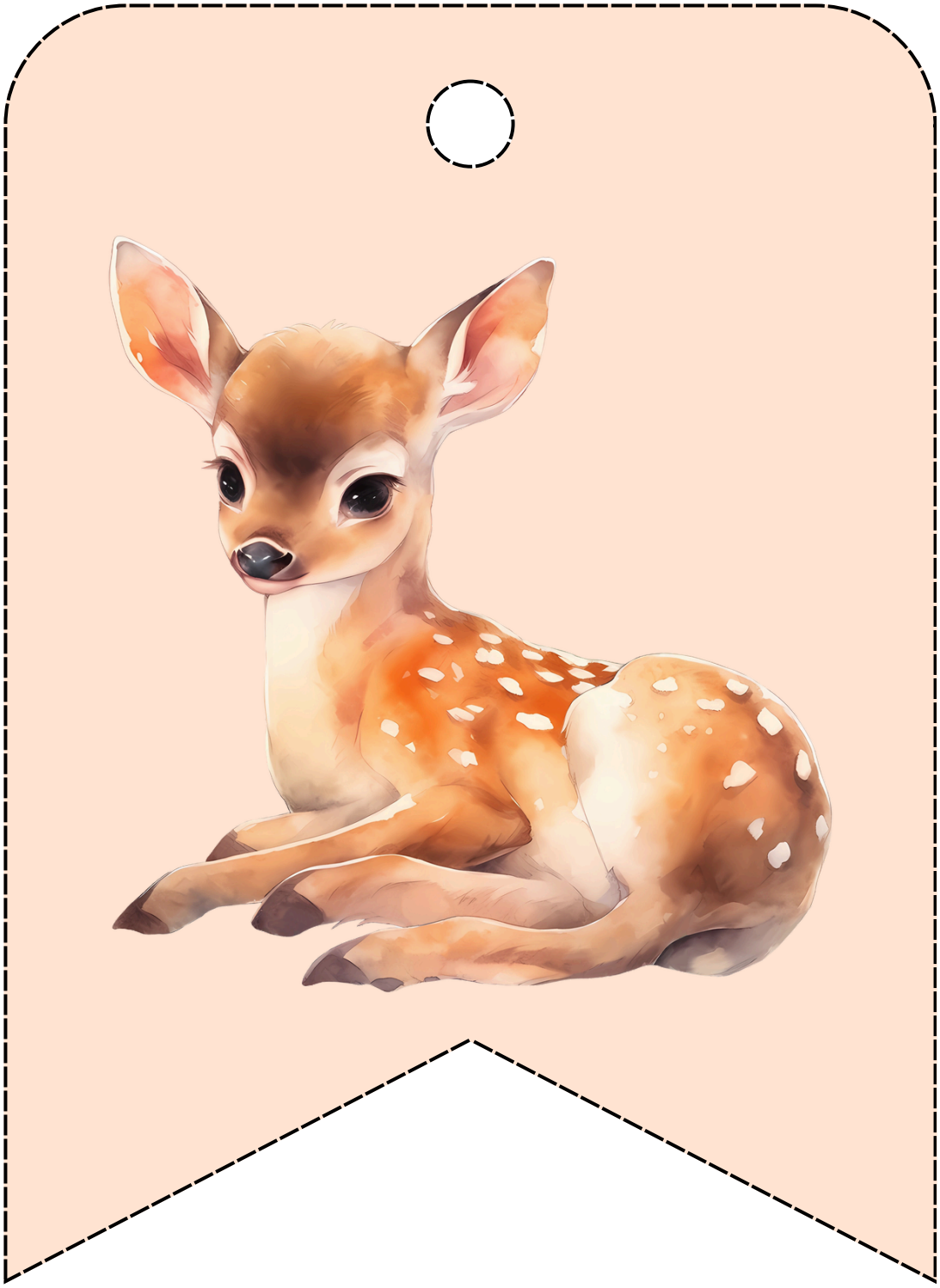
GUIRLANDE

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 !



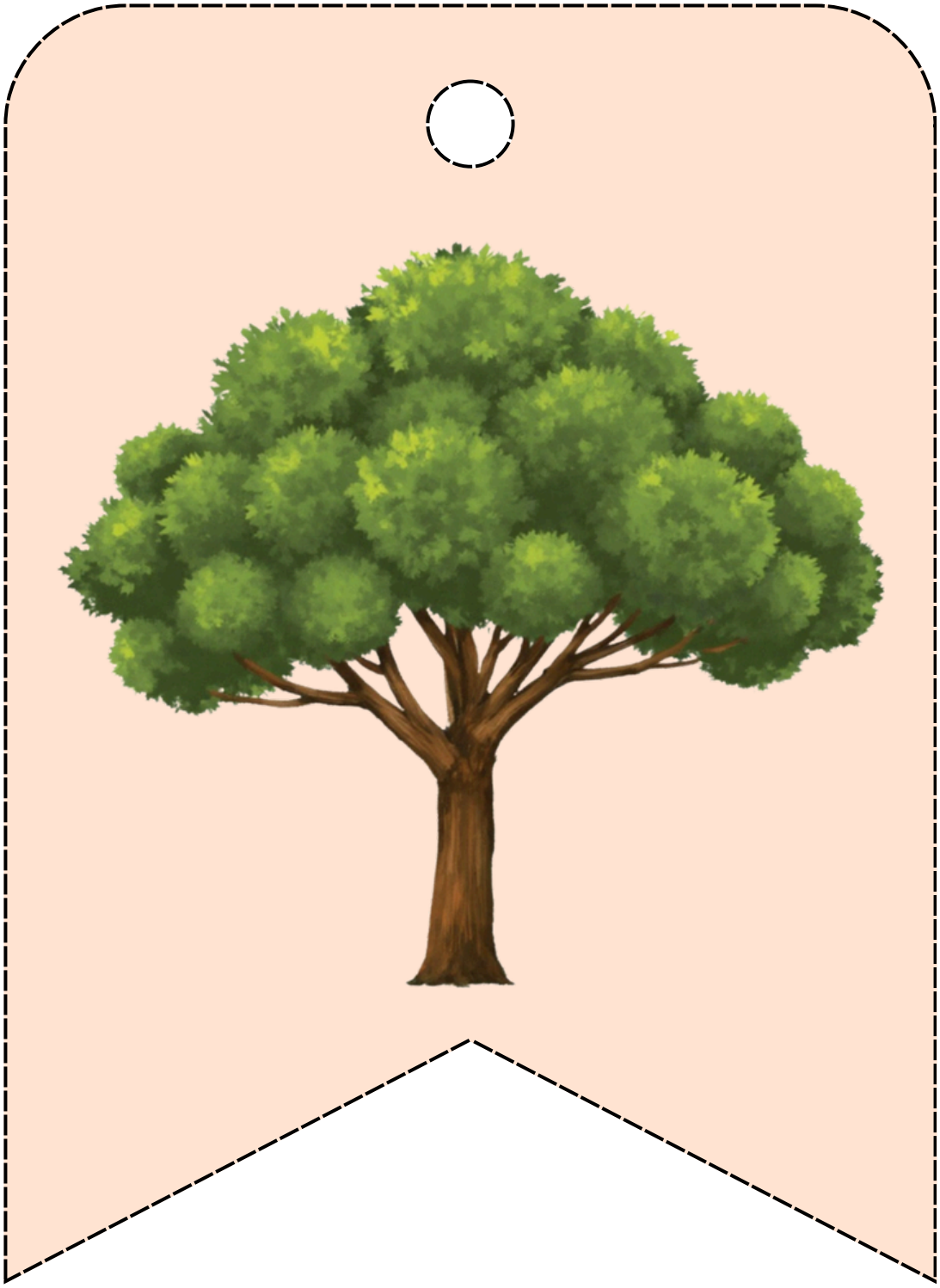
GUIRLANDE

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



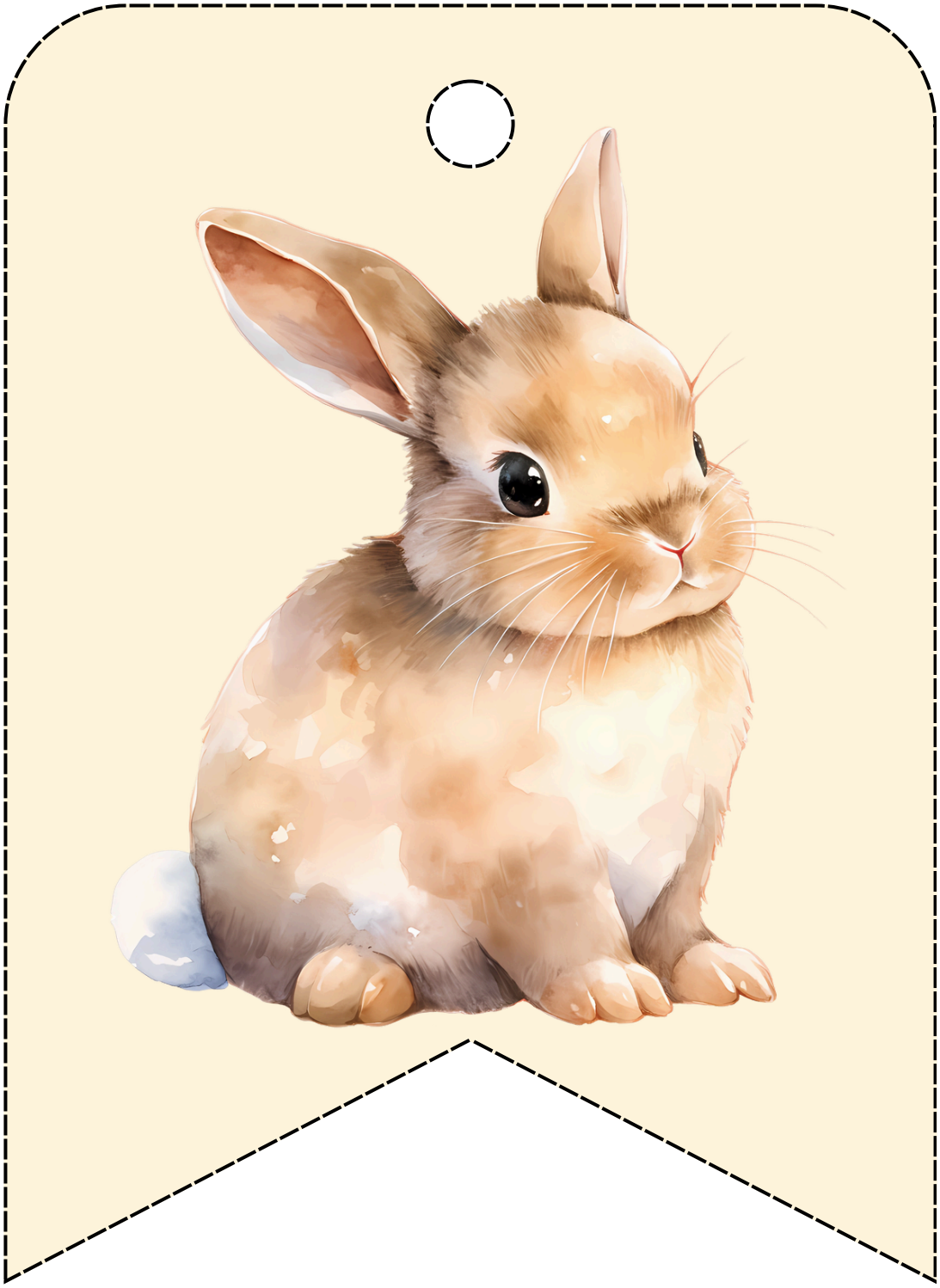
GUIRLANDE

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



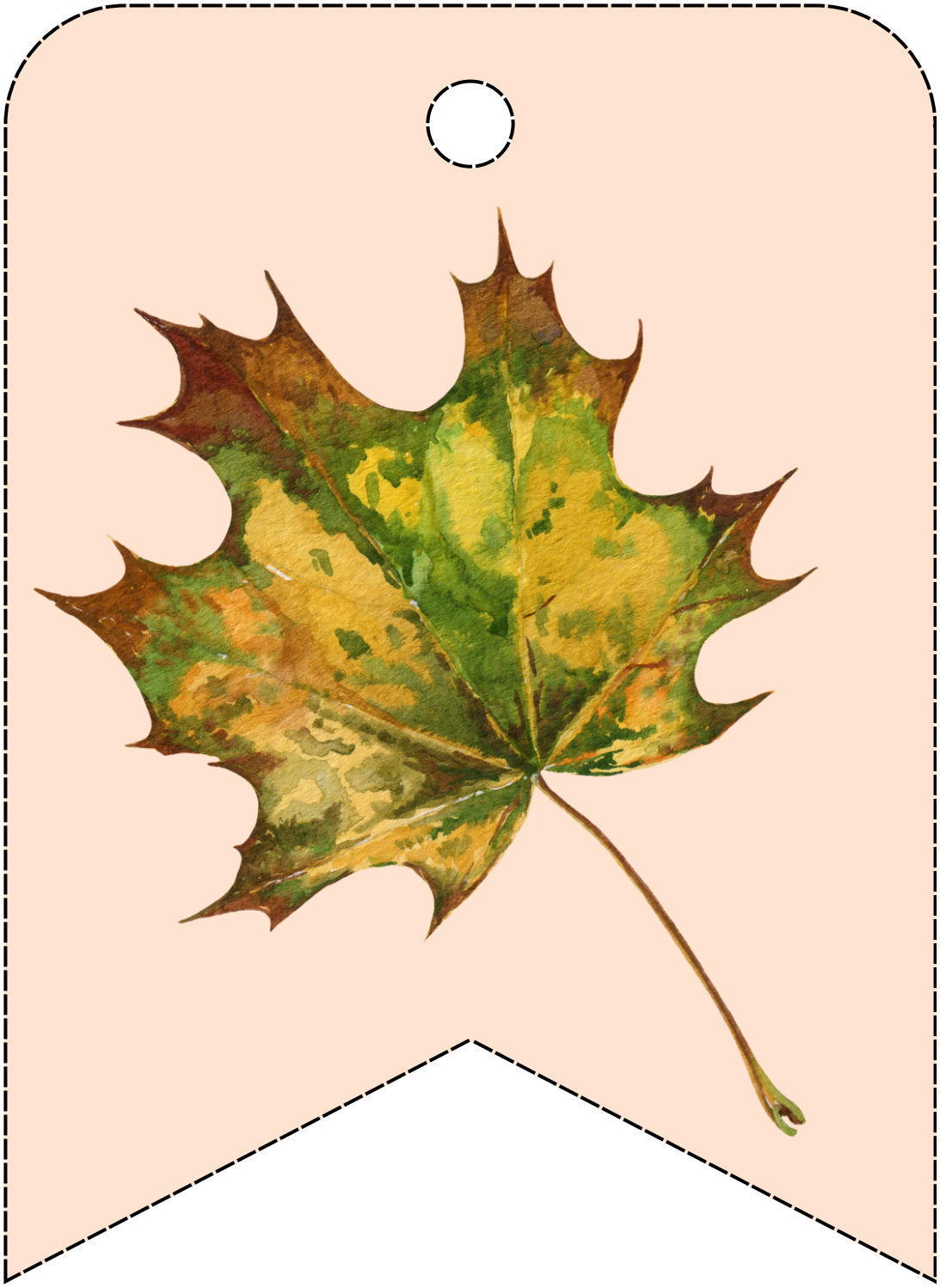
GUIRLANDE

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 !



ÉCRITURE

Écris les lettres manquantes pour écrire le mot qui correspond à l'image.



R _ _ _ _ D



A _ _ _ E



L _ _ _ N



B _ _ _ E



C _ _ F

ÉCRITURE

Repasse sur les lettres pour apprendre à écrire.



RENARD



ARBRE



LAPIN



BICHE



CERF

OBSERVATION

Relie chaque animal à la première lettre de son nom.











R

E

O

L

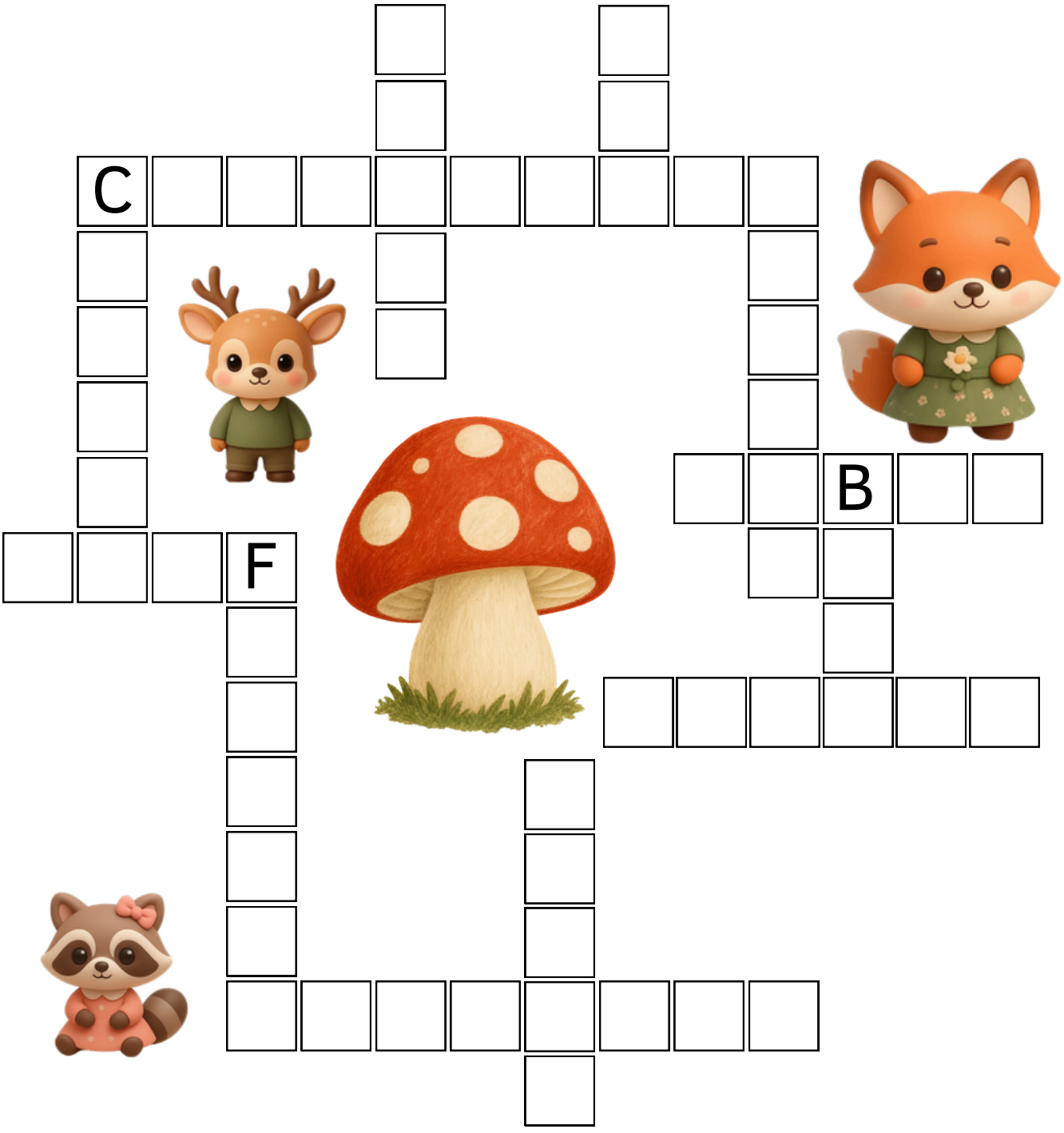
C

47

MOT À CASER

Complète la grille avec les mots ci-dessous.

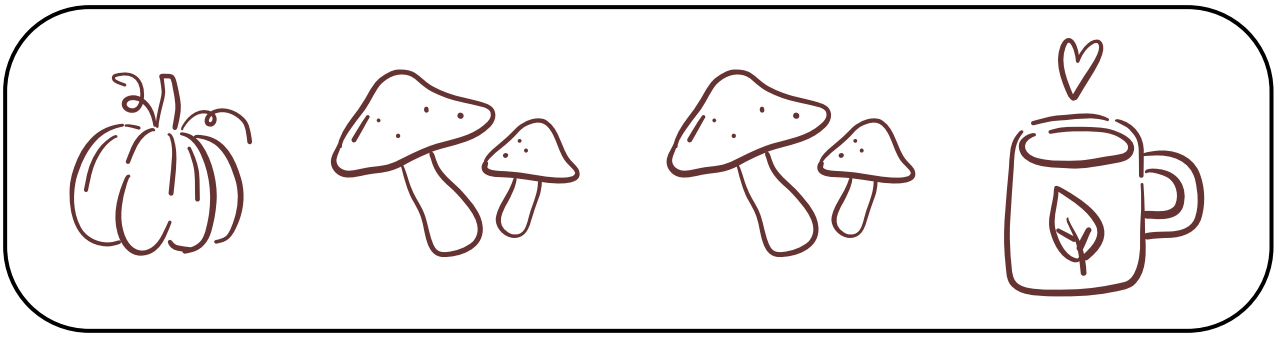
CABANE	MOUSSE	CHAMPIGNON	ARBRE
CERF	ECUREUIL	BOIS	PIN
FORET	NATURE	LAPIN	FEUILLE



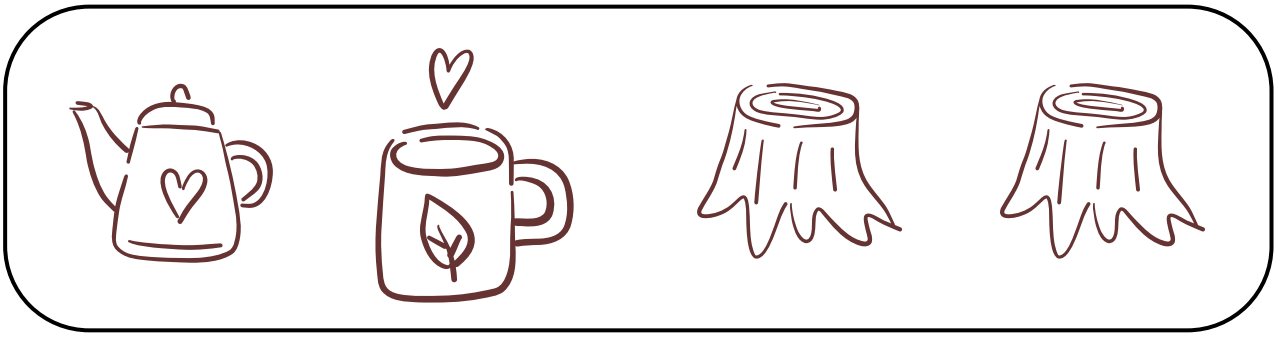
OBSERVATION

Dans chaque ligne, colorie les deux dessins identiques.



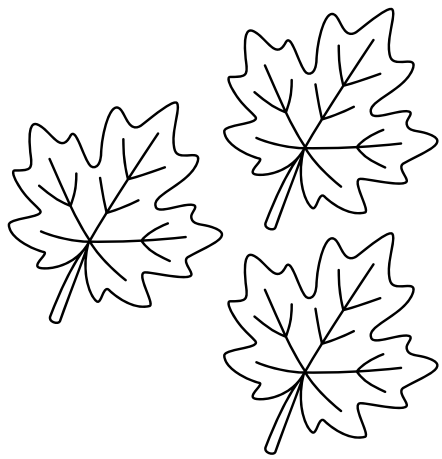




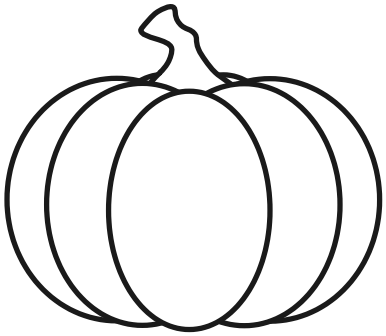


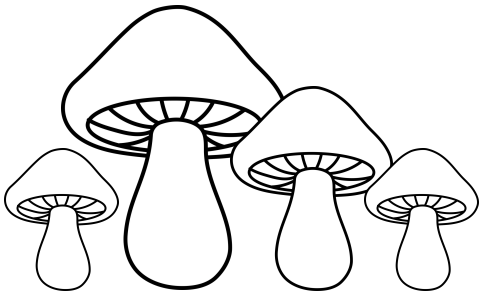
COMPTER

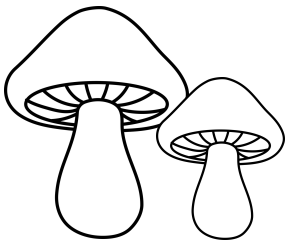
Regarde les cases de gauche, et dessine le même nombre d'élements, dans les cases de droite.











COLORIAGE

Colorie le renard de la même couleur que le modèle.





COLORIAGE

Colorie le renard de la même couleur que le modèle.





OBSERVATION

Recopie les formes dans les bonnes cases, sur la grille du bas.

53

PUZZLE DE LA FORÊT 1/2

Découpe le puzzle et reconstitue le dessin
sur la page suivante (2/2).



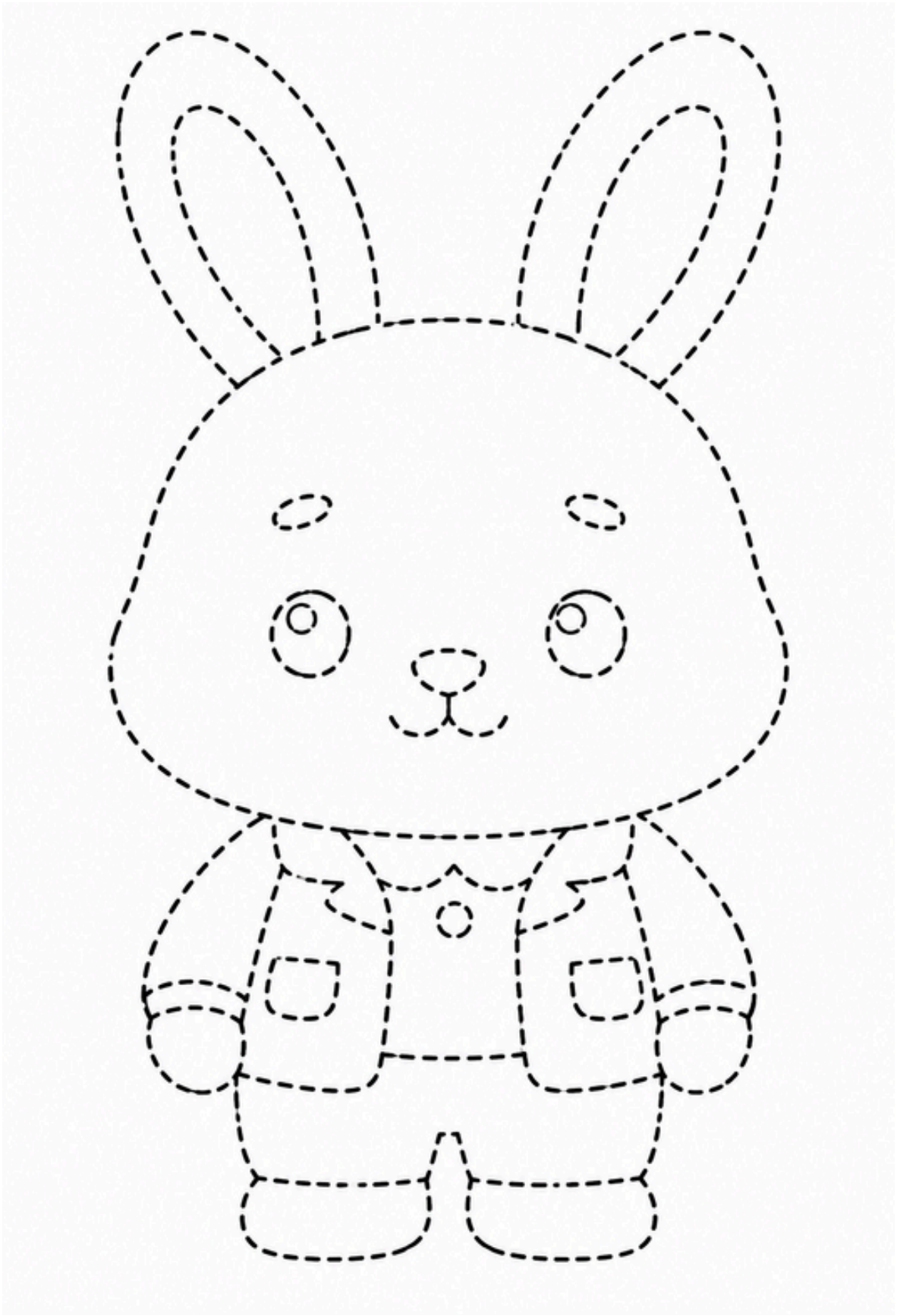
PUZZLE DE LA FORÊT 2/2

Découpe le puzzle et reconstitue le dessin
sur la page suivante (2/2).



COLORIAGE

Repasse sur les pointillés pour dessiner le lapin et colorie-le.



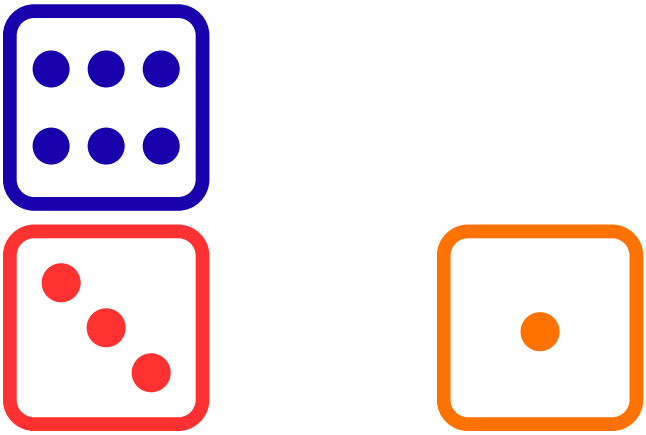
COLORIAGE

Colorie en bleu les fleurs et en rouge les feuilles.

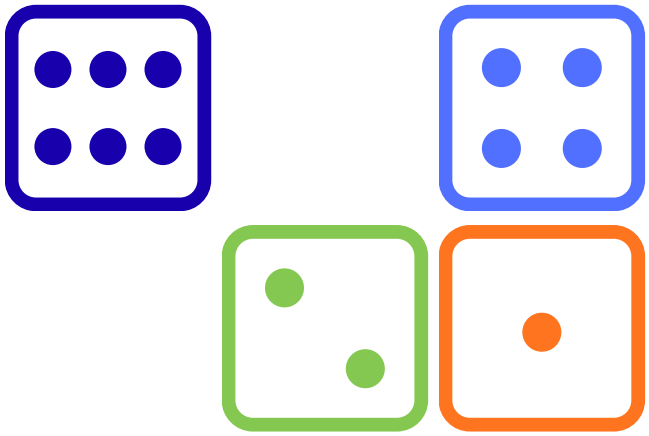


CHIFFRES

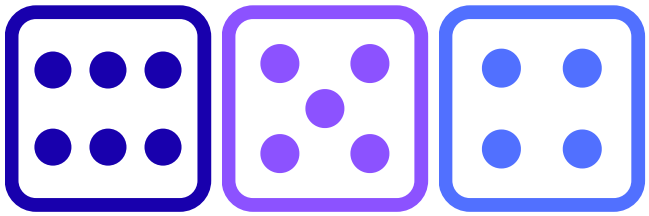
Compte les points sur les dés et note le chiffre.



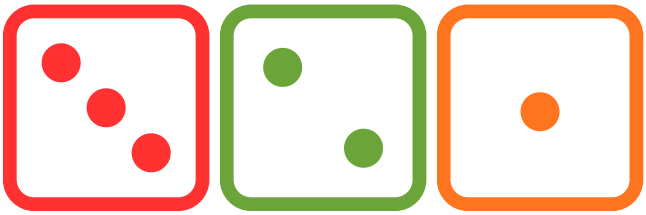
=



=



=



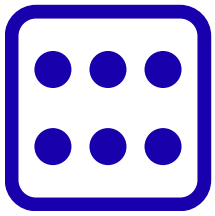
=

CHIFFRES

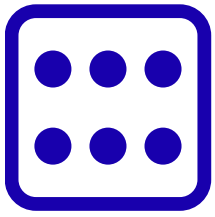
Compte les points sur les dés et note le chiffre.



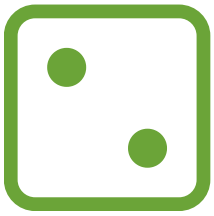

=




=



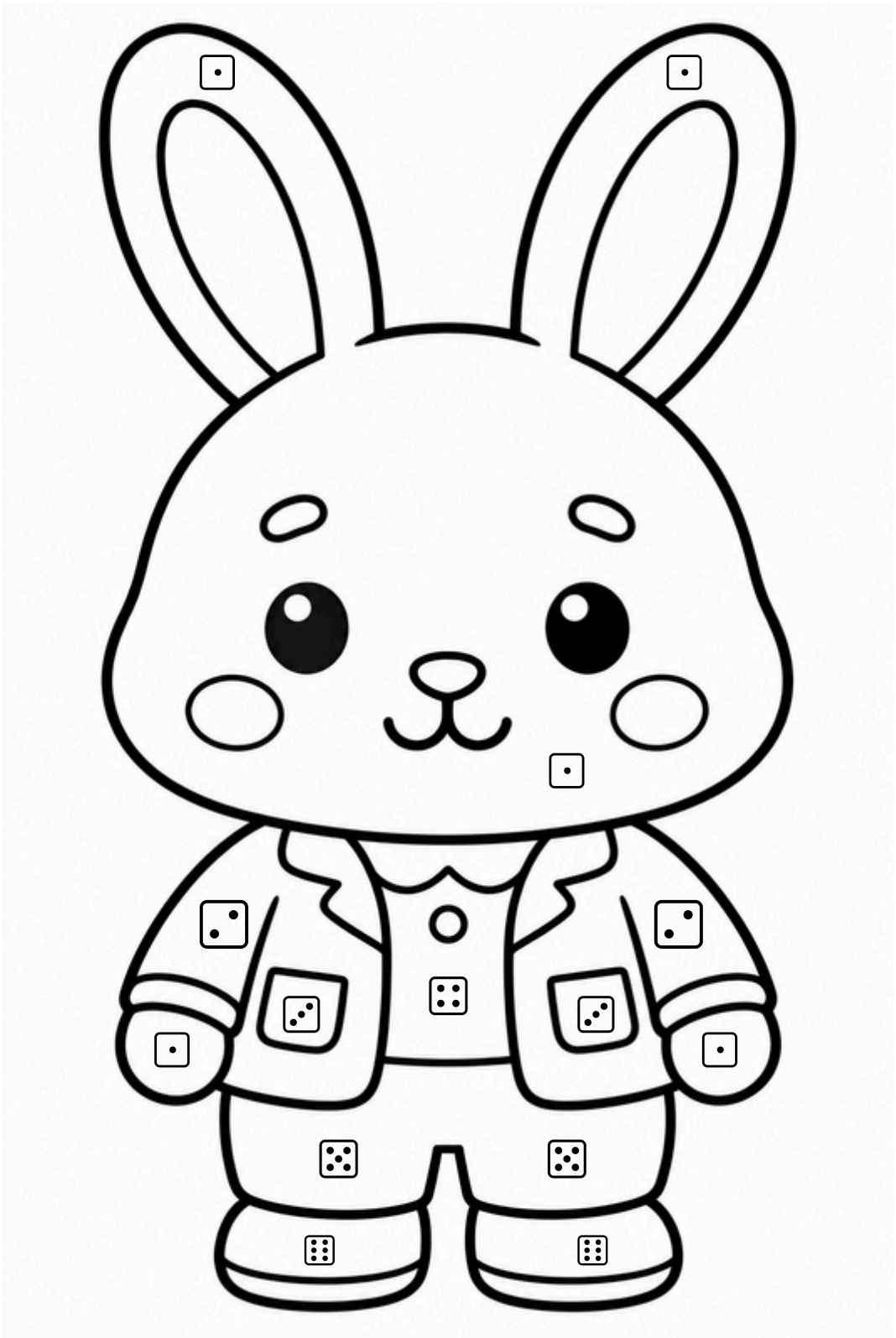

=




=

COLORIAGE

Colorie le dessin grâce au code couleur.



COLORIAGE

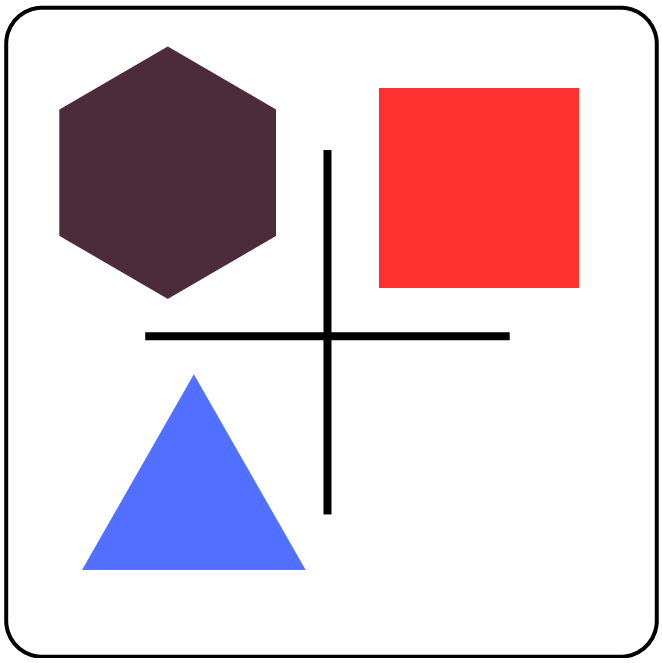
Colorie le dessin grâce au code couleur.

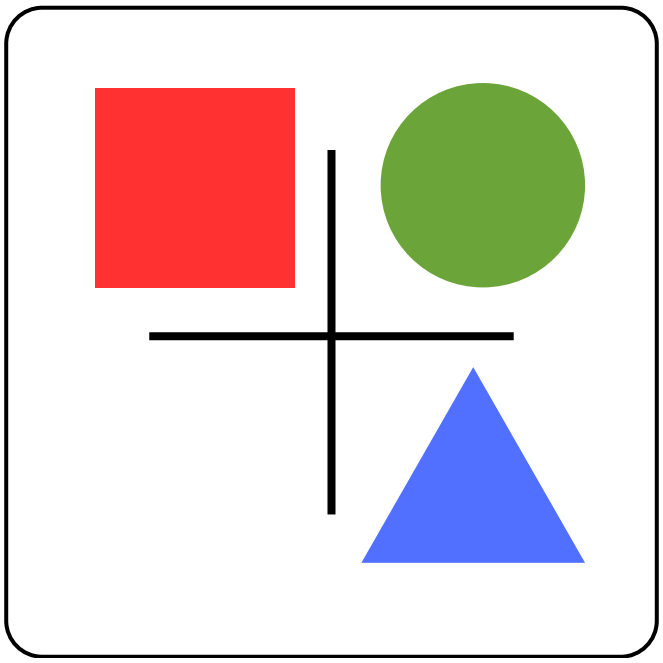


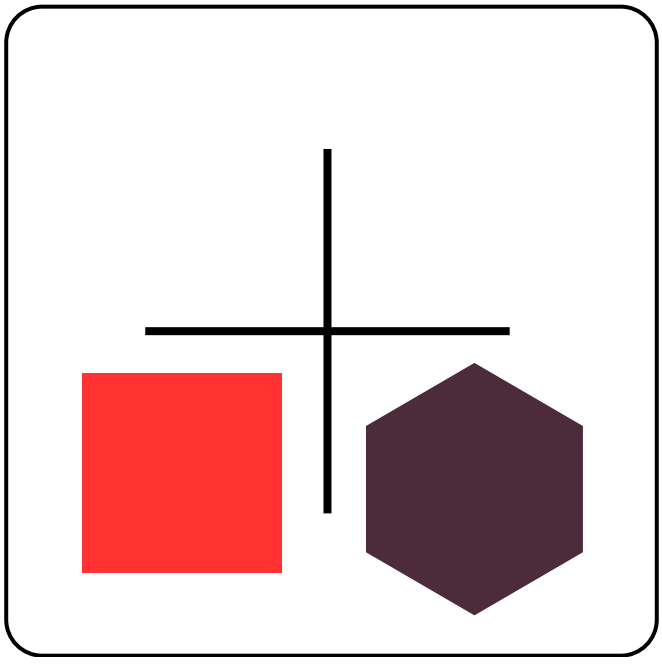
60

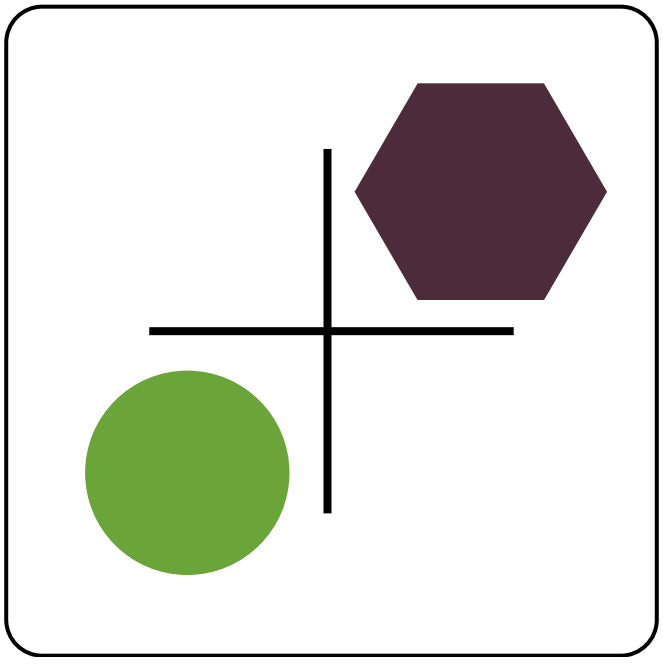
SUDOKU DE LA FORÊT

Complète le tableau : Chaque dessin ne peut apparaître qu'une seule fois par rangée, par colonne et par carré de 4 cases.









COLORIAGE

Repasse sur les traits pour dessiner le raton-laveur puis colorie.



62

CHERCHE & TROUVE 1/2



CHERCHE & TROUVE 2/2



1
ours



1
renard



1
lapin



1
cerf



1
raton laveur



1
écureuil



1
hibou



1
hérisson



1
grenouille



1
papillon



3
coccinelles



3
oiseaux bleus



5
champignons
rouges



3
grappes
de myrtilles



5
fleurs blanches



1
nénuphar
rose



3
pommes de pin



1
panier
de fruits rouges



1
tente



1
barque



3
lanternes



1
cabane
dans l'arbre



1
petit pont
en bois



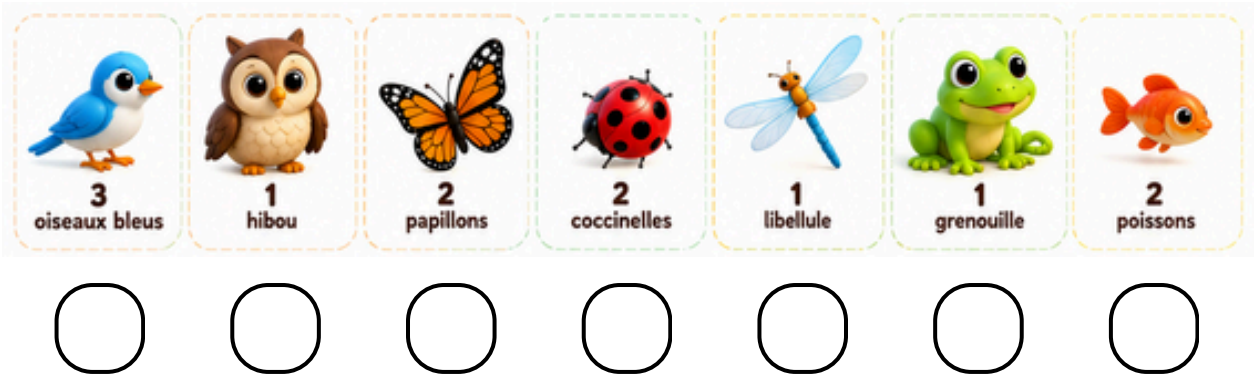
1
cascade

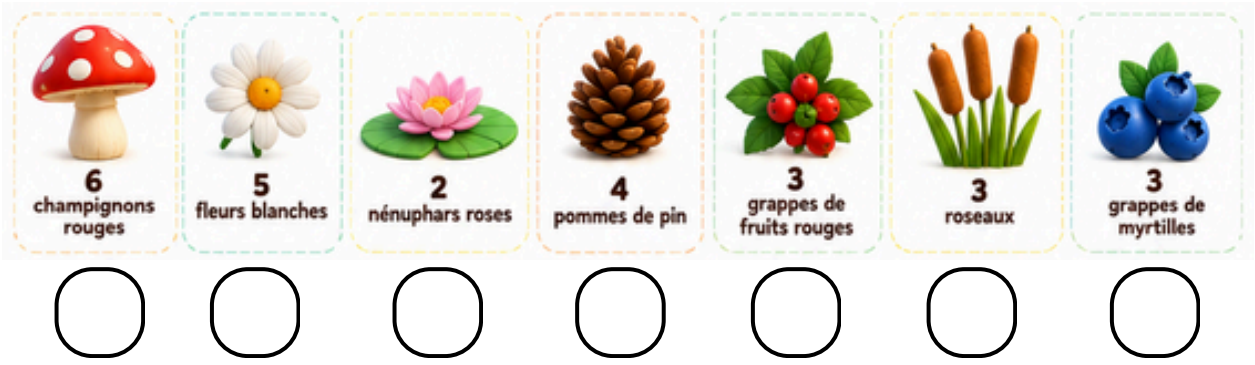
CHERCHE & TROUVE 1/2



CHERCHE & TROUVE 2/2









OBSERVATION

Colorie la lettre A, en bleu. La lettre F, en rouge.
La lettre L en vert et la lettre M en orange. La lettre U en violet.



OBSERVATION

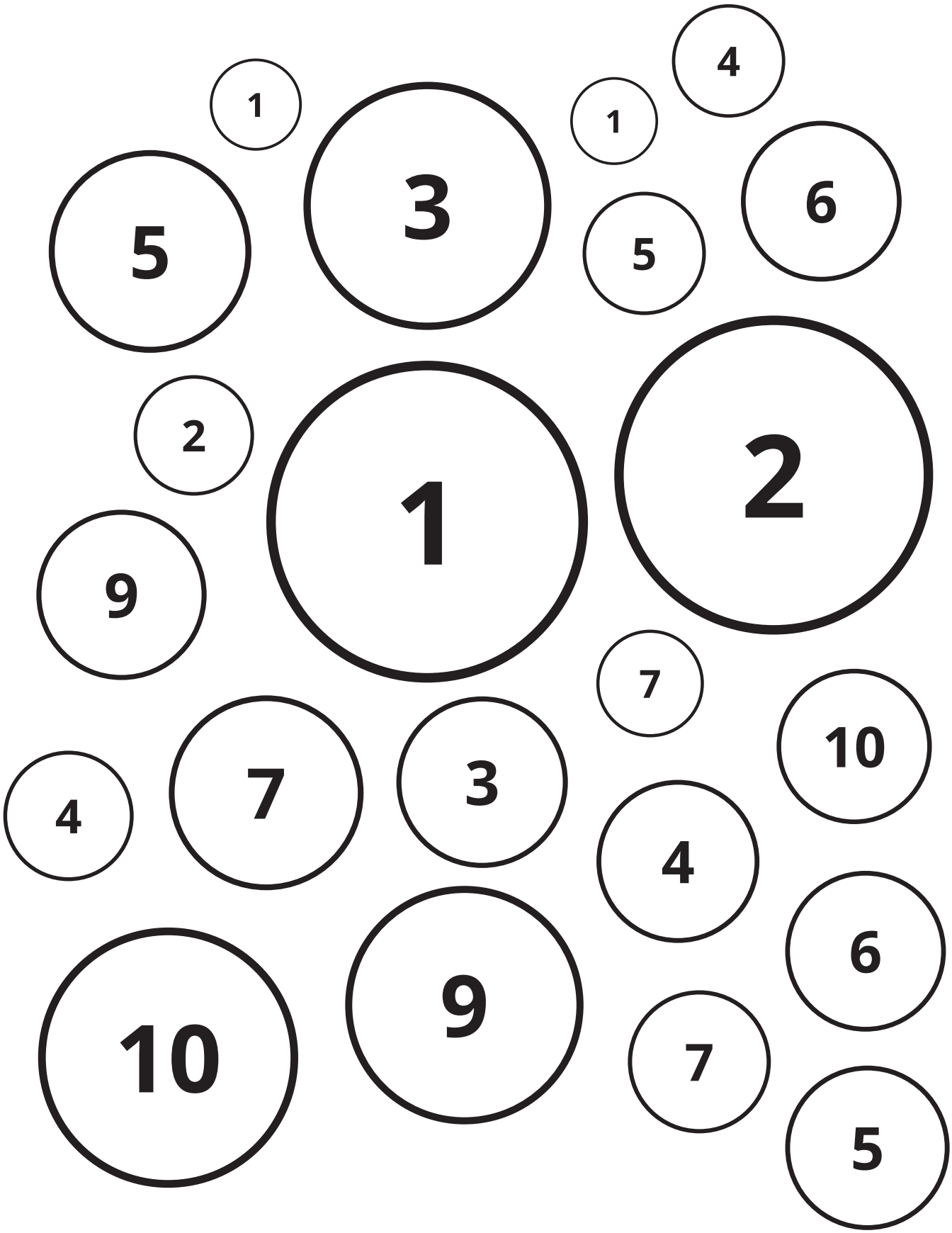


Observe et entoure la lettre C en rouge.
La lettre la S en vert, et la lettre O en orange.
Attention, tu peux retrouver les lettres plusieurs fois.

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

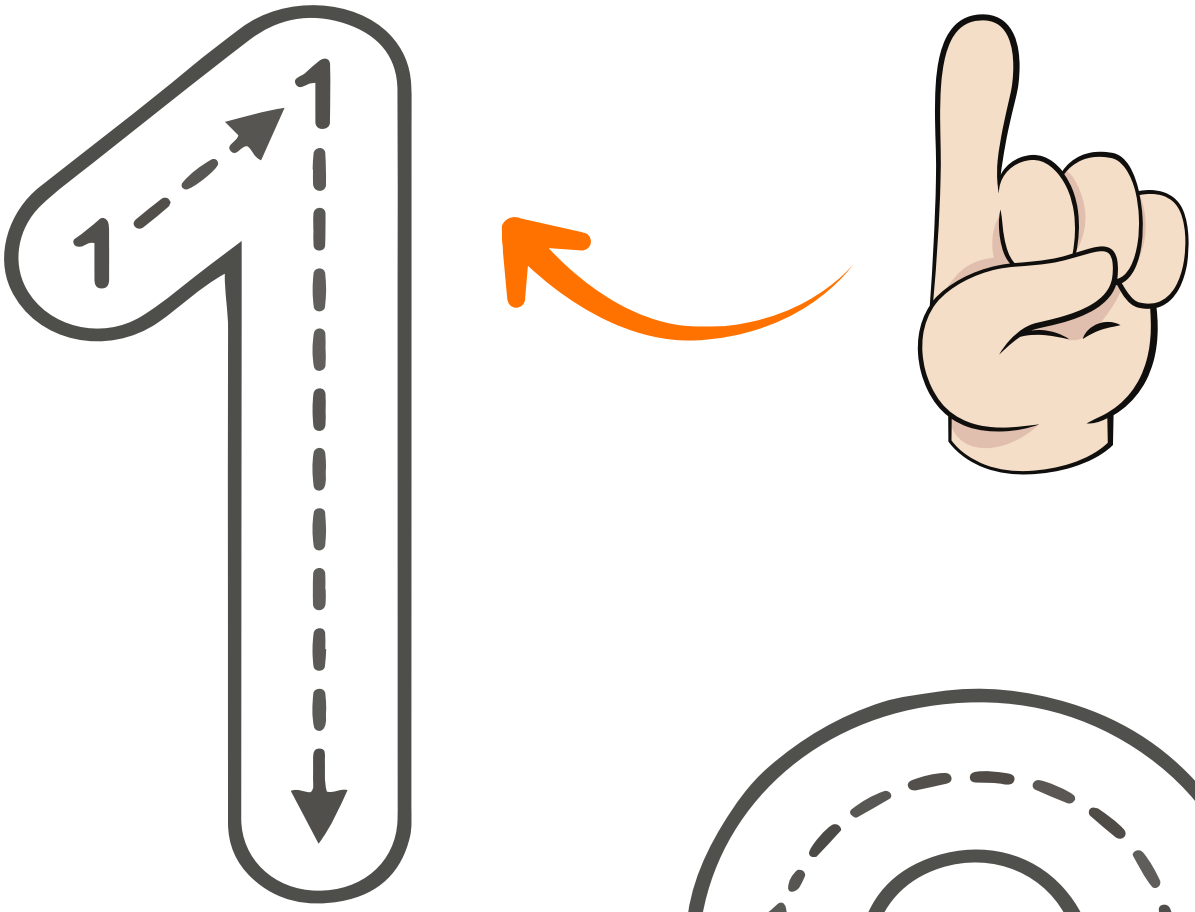
OBSERVATION

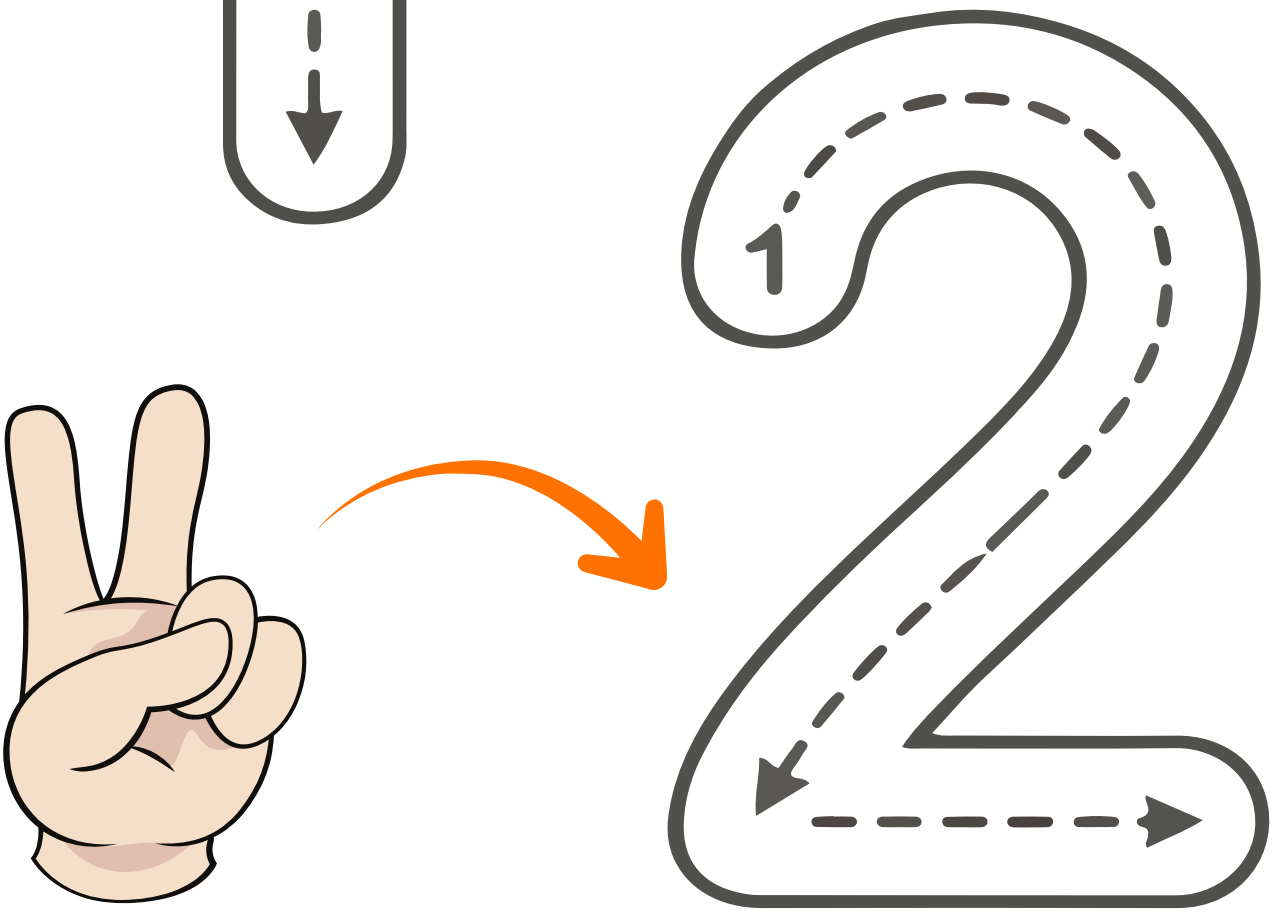
Compte jusqu'à 10, quel chiffre ne retrouves-tu pas ci-dessous ?



CHIFFRES

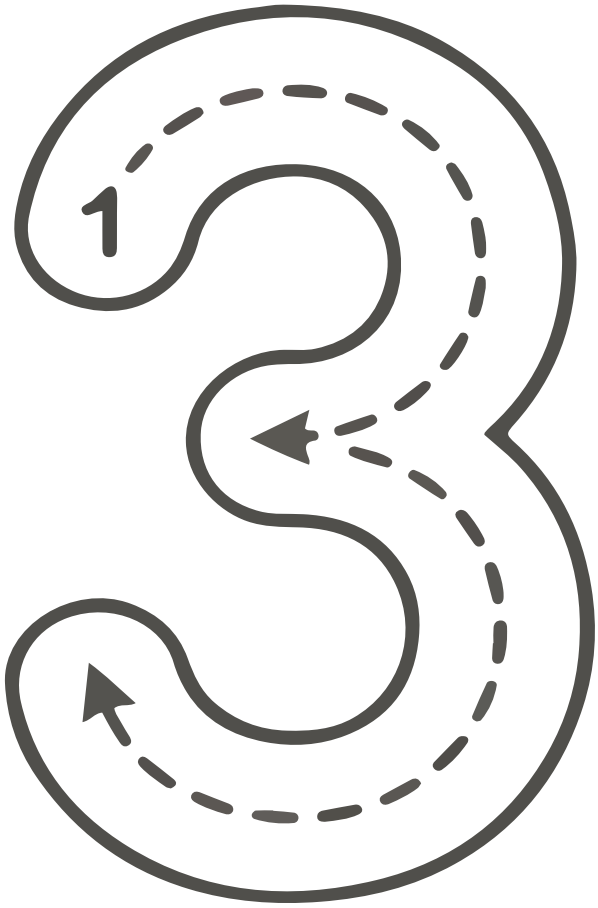
Apprends à écrire les chiffres, en repassant sur les pointillés.

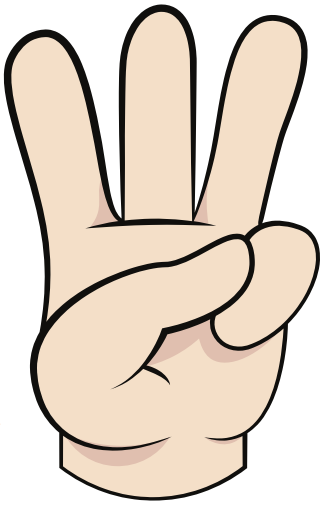


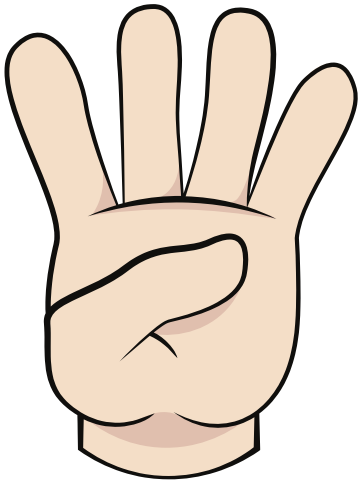


CHIFFRES

Apprends à écrire les chiffres, en repassant sur les pointillés.



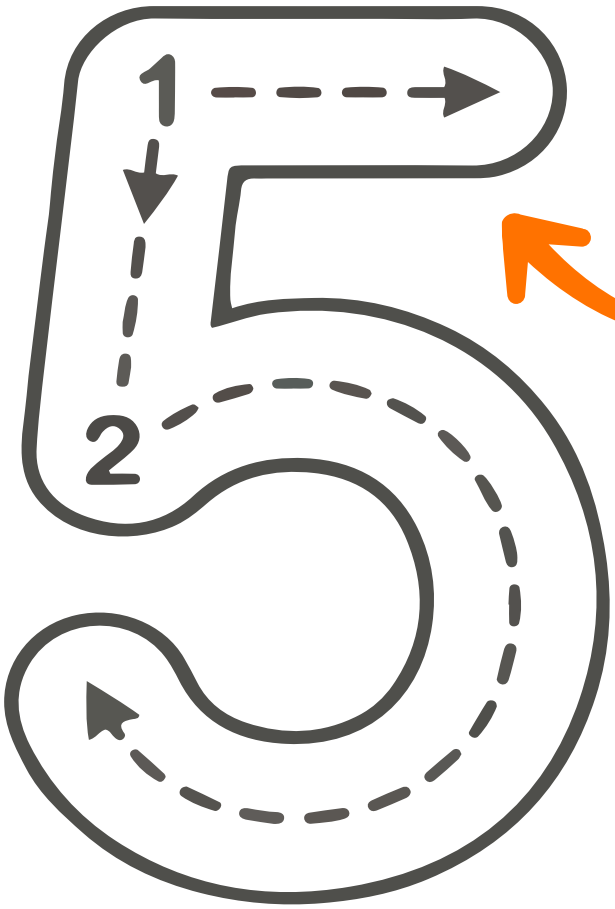




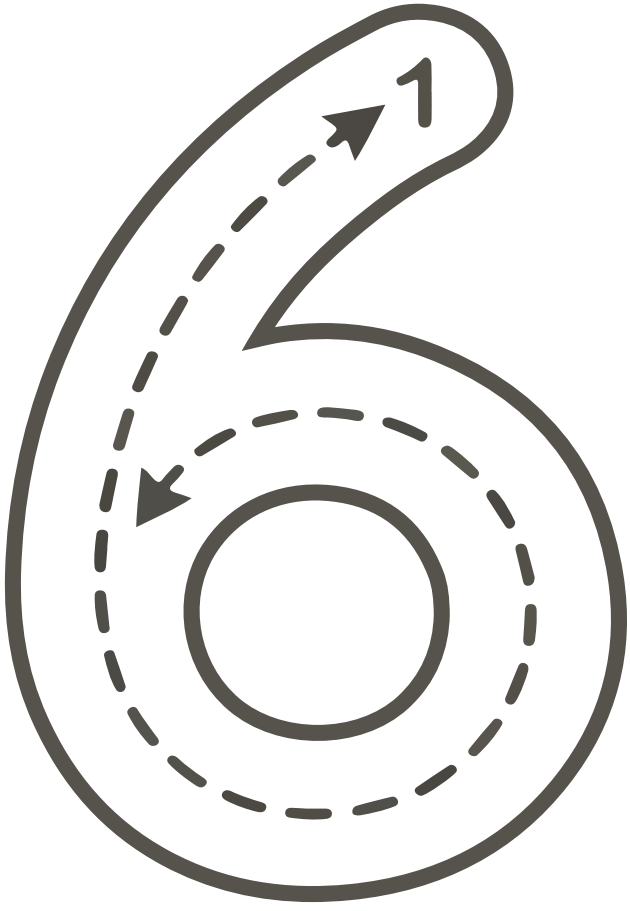


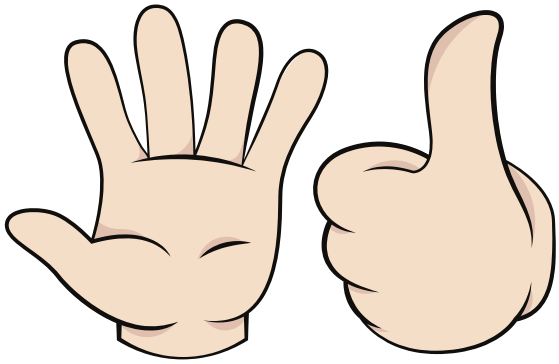
CHIFFRES

Apprends à écrire les chiffres, en repassant sur les pointillés.





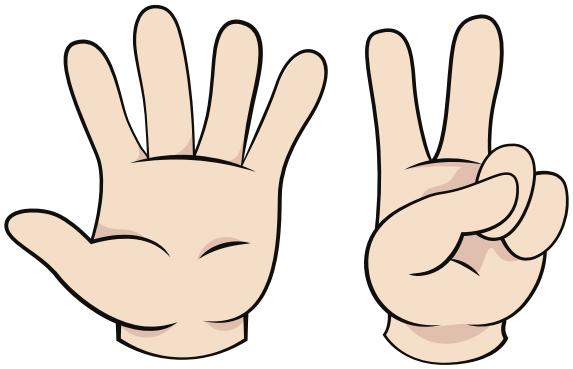


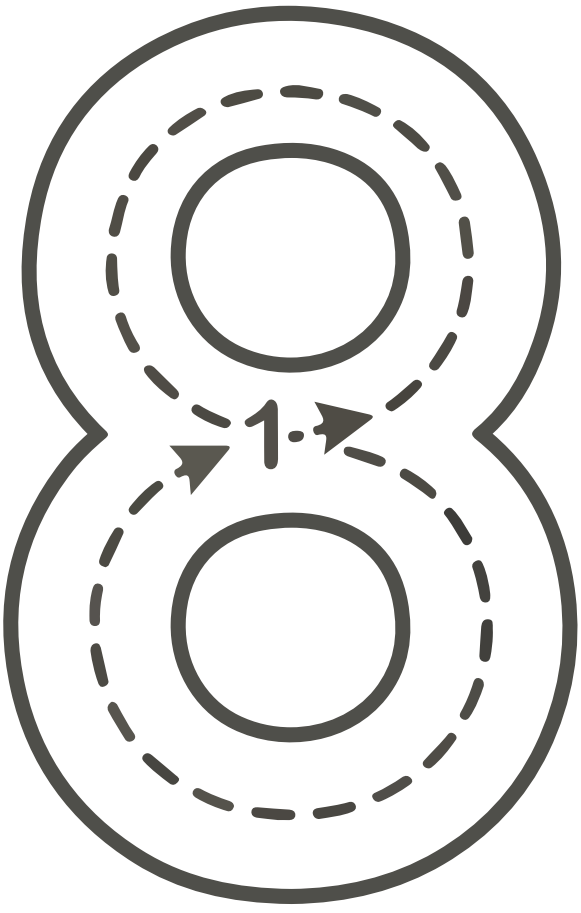


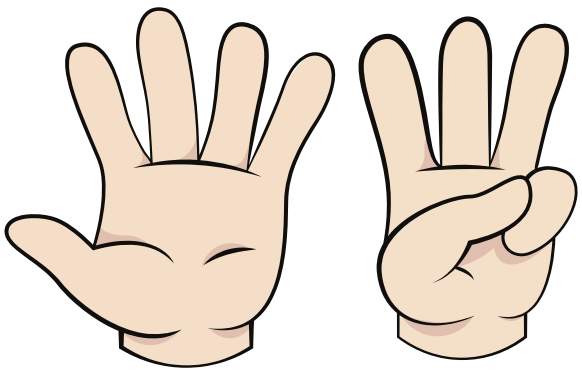
CHIFFRES

Apprends à écrire les chiffres, en repassant sur les pointillés.



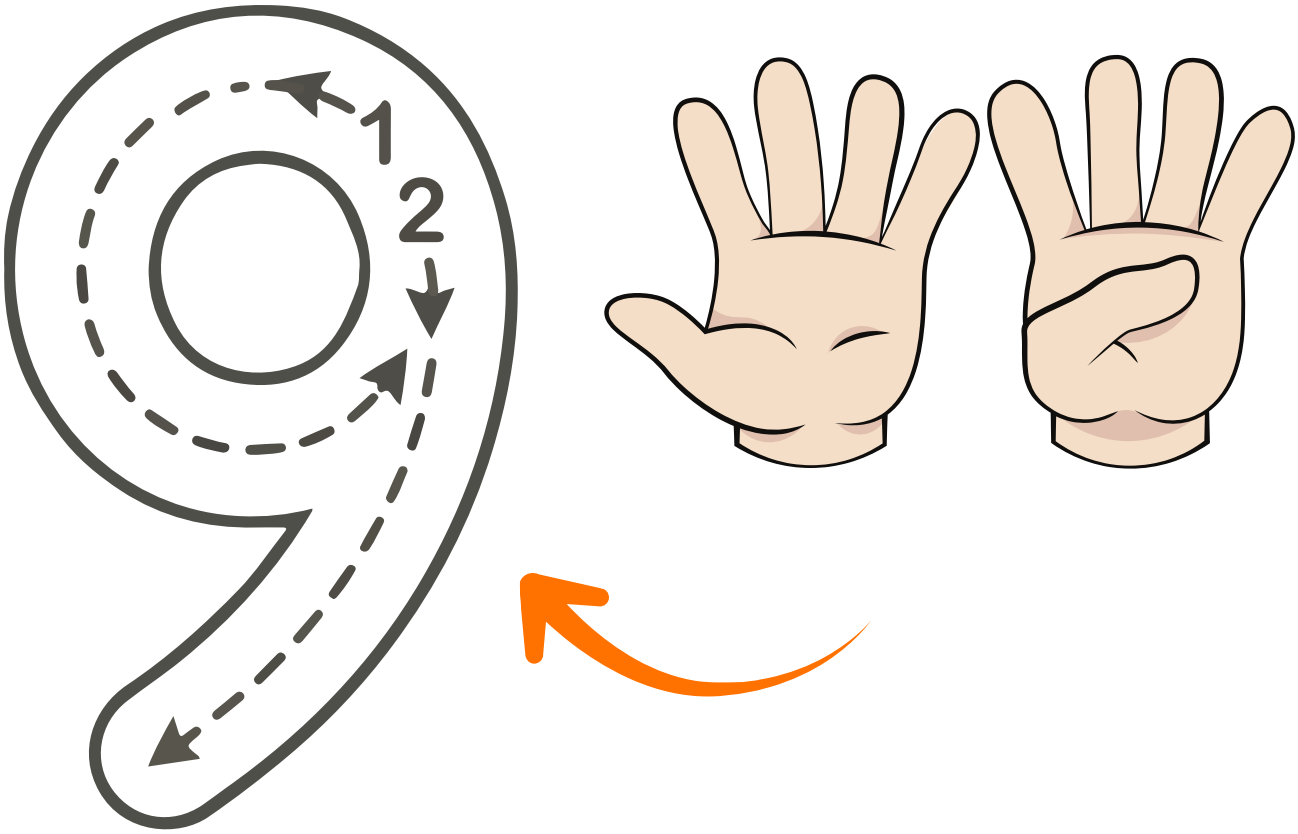


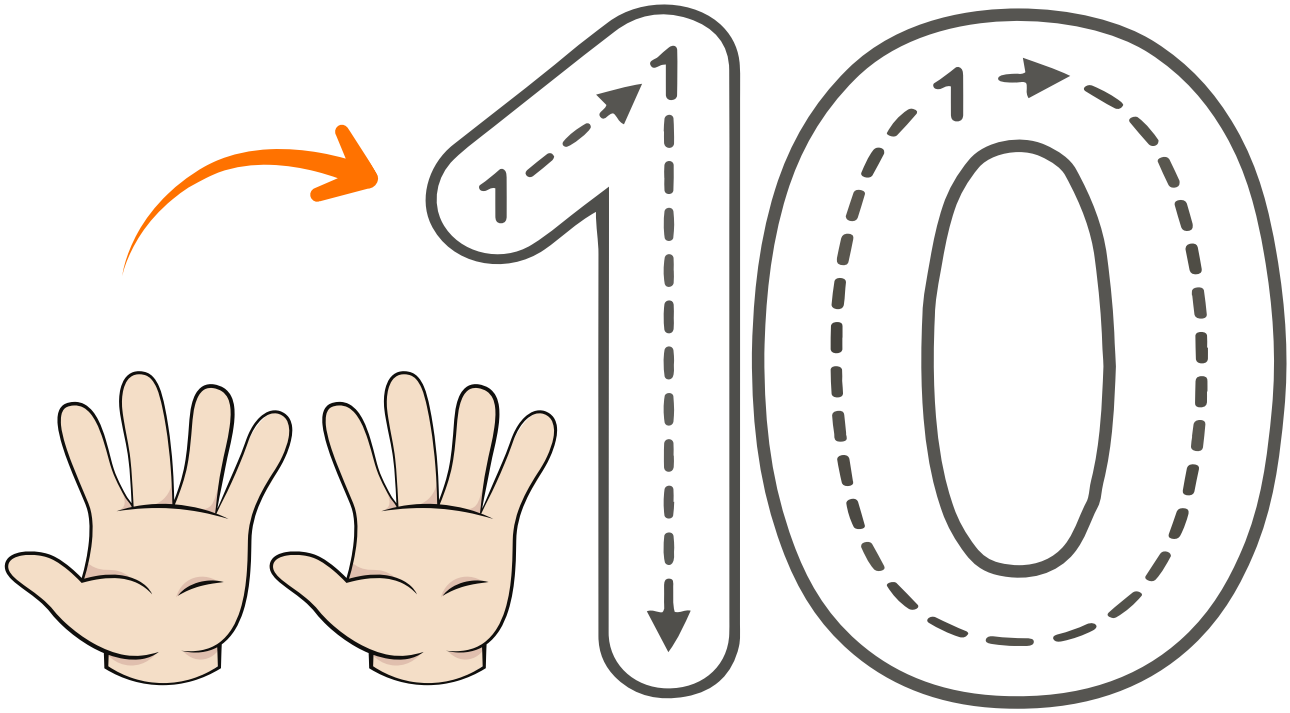




CHIFFRES

Apprends à écrire les chiffres, en repassant sur les pointillés.





LES 7 DIFFÉRENCES

Entoure les 7 différences que tu retrouves sur l'image 2.



PUZZLE

Observe bien le puzzle et trouve la pièce manquante, entoure-la.





1



2



3



4



5



PUZZLE 1/3

Observe le modèle ci-dessous, découpe et colle les pièces p. 2/3



PUZZLE 2/3

Découpe et colle les pièces sur la page 3/3 !



PUZZLE 3/3


PASSEPORT
DU PETIT
EXPLORATEUR
DE LA FORÊT
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



minimonde

Le Diplôme de la forêt

CE DIPLÔME EST FIÈREMENT DÉCERNÉ À

.....

POUR AVOIR RELEVÉ TOUS LES DÉFIS ET EXPLORÉ LES MERVEILLES DE LA FORÊT
AVEC CURIOSITÉ, CRÉATIVITÉ ET BONNE HUMEUR !

Surtout, continue d'explorer,
de rêver et d'apprendre.

Capitaine Monde