

5/6 ANS

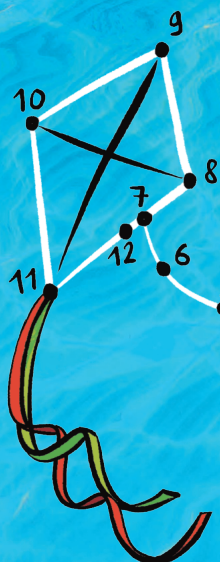
GS
vers le CP



Mes jeux de vacances



Pour s'amuser et
préparer sa **rentrée!**



LANGAGE

GRAPHISME
ÉCRITURE

MATHS

ESPACE
TEMPS

EXPLORER
LE MONDE

ANGLAIS 

CORRIGÉS 



GS
vers le CP

Mes jeux de vacances



FLORENCE DOUTREMÉPUICH
FRANÇOISE PERRAUD

Illustrations
CAROLINE HESNARD





Ce cahier propose plus de **60 jeux** pour réviser **en s'amusant** tout le **programme de Grande section de maternelle**.
Pendant ses vacances, votre enfant va travailler à son rythme et dans la bonne humeur pour préparer sa rentrée en **CP**.

Sur chaque page du cahier et dans toutes les matières, des jeux attractifs permettent de réviser une notion de façon **ludique**. Un **Bon à savoir** rappelle l'essentiel de ce qu'il faut connaître. Cinq grands jeux, autour des thématiques préférées des enfants, offrent une pause **100% vacances** !

Ce cahier suit une progression pédagogique qu'il est préférable de respecter, mais votre enfant peut aussi choisir de faire les jeux dans l'ordre qu'il veut.

En fonction du rythme de vos vacances et de ses priorités de révision, votre enfant peut, s'il le souhaite, suivre un des **parcours de révision** proposés au début du cahier : parcours pressé en 3 semaines, parcours express en 2 semaines, parcours spécial Langage-Graphisme ou parcours spécial Maths/Temps-Espace.

Toutes les **solutions** sont regroupées à la fin du cahier.

Ces jeux doivent être avant tout un moment de plaisir et de complicité.

*À vous de jouer
dans toutes les matières !*

Langage

Maths

Explorer
le monde

Graphisme
écriture

Espace
et temps

Anglais

Édition : Raphaële Patout
Illustrations : Caroline Hesnard
Conception graphique : valerienizard.com
Mise en pages : STDI

© Éditions Hatier – 8 rue d'Assas, 75006 Paris – 2022 Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés pour tous pays. Loi n°49 956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

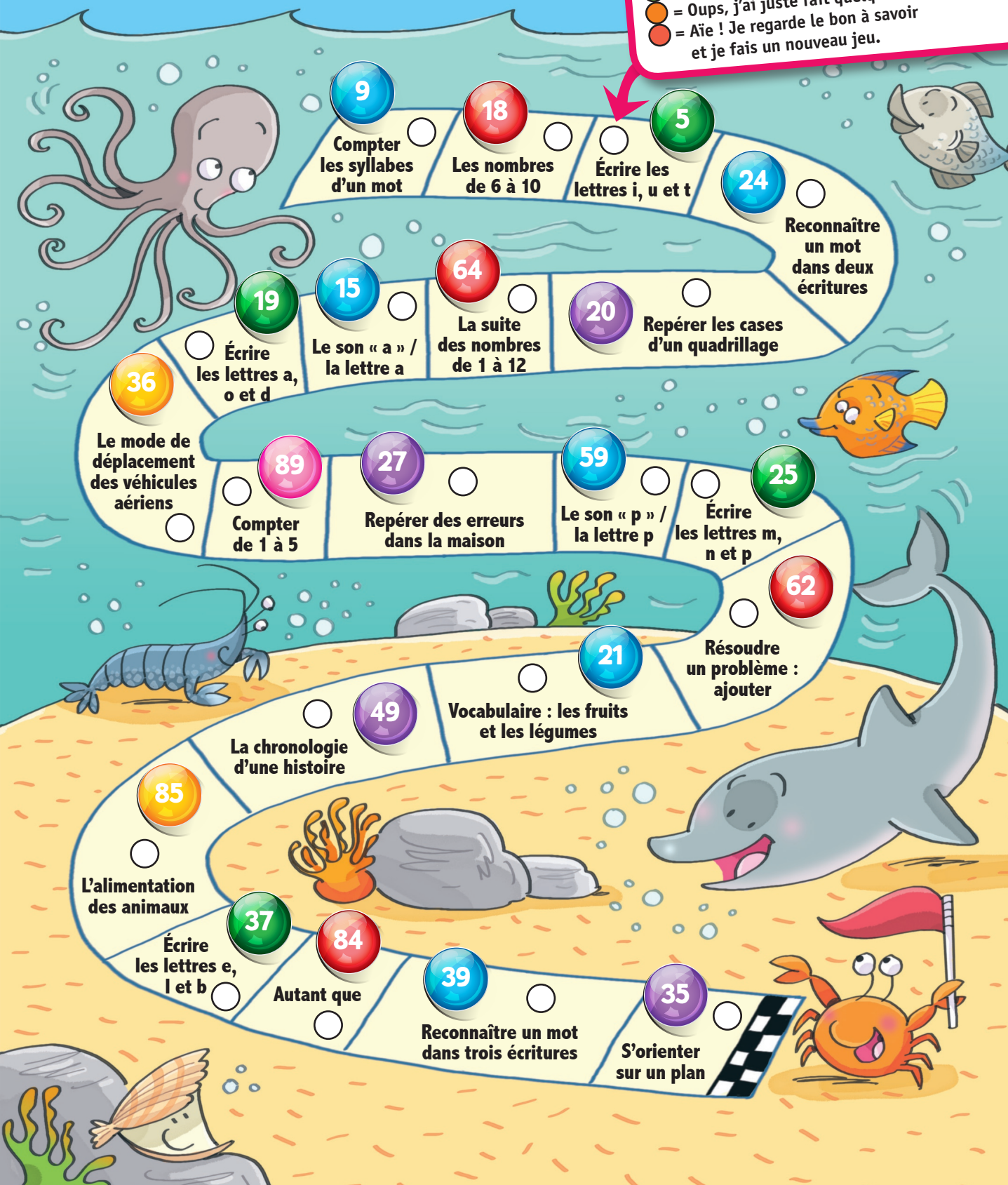
PARCOURS pressé

en 3 semaines

Un parcours de jeux
permettra de s'amuser
sur **toutes les matières**
et de préparer sa rentrée.

Évalue ton résultat
en coloriant chaque case

- = Super, j'ai tout réussi.
- = Oups, j'ai juste fait quelques erreurs...
- = Aïe ! Je regarde le bon à savoir et je fais un nouveau jeu.



9

Compter
les syllabes
d'un mot

18

Les nombres
de 6 à 10

5

Écrire les
lettres i, u et t

24

Reconnaître
un mot
dans deux
écritures

19

Écrire
les lettres a,
o et d

15

Le son « a » /
la lettre a

64

La suite
des nombres
de 1 à 12

20

Repérer les cases
d'un quadrillage

36

Le mode de
déplacement
des véhicules
aériens

89

Compter
de 1 à 5

27

Repérer des erreurs
dans la maison

59

Le son « p » /
la lettre p

25

Écrire
les lettres m,
n et p

62

Résoudre
un problème :
ajouter

21

Vocabulaire : les fruits
et les légumes

49

La chronologie
d'une histoire

85

L'alimentation
des animaux

37

Écrire
les lettres e,
l et b

84

Autant que

39

Reconnaître un mot
dans trois écritures

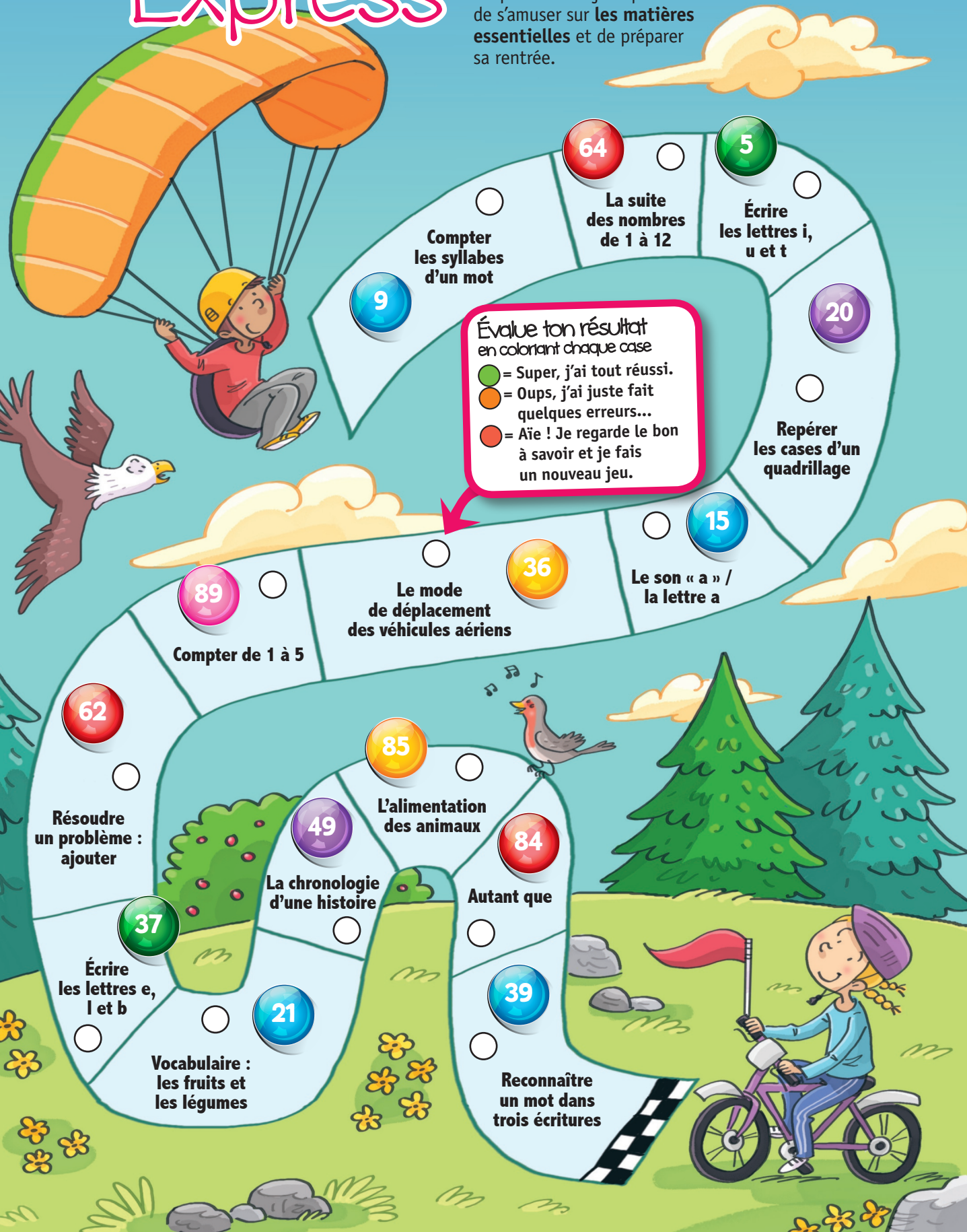
35

S'orienter
sur un plan

PARCOURS Express

en 2 semaines

Un parcours de jeux permettra de s'amuser sur **les matières essentielles** et de préparer sa rentrée.



64

La suite des nombres de 1 à 12

5

Écrire les lettres i, u et t

9

Compter les syllabes d'un mot

20

Repérer les cases d'un quadrillage

15

Le son « a » / la lettre a

36

Le mode de déplacement des véhicules aériens

89

Compter de 1 à 5

62

Résoudre un problème : ajouter

85

L'alimentation des animaux

49

La chronologie d'une histoire

84

Autant que

37

Écrire les lettres e, l et b

21

Vocabulaire : les fruits et les légumes

39

Reconnaître un mot dans trois écritures

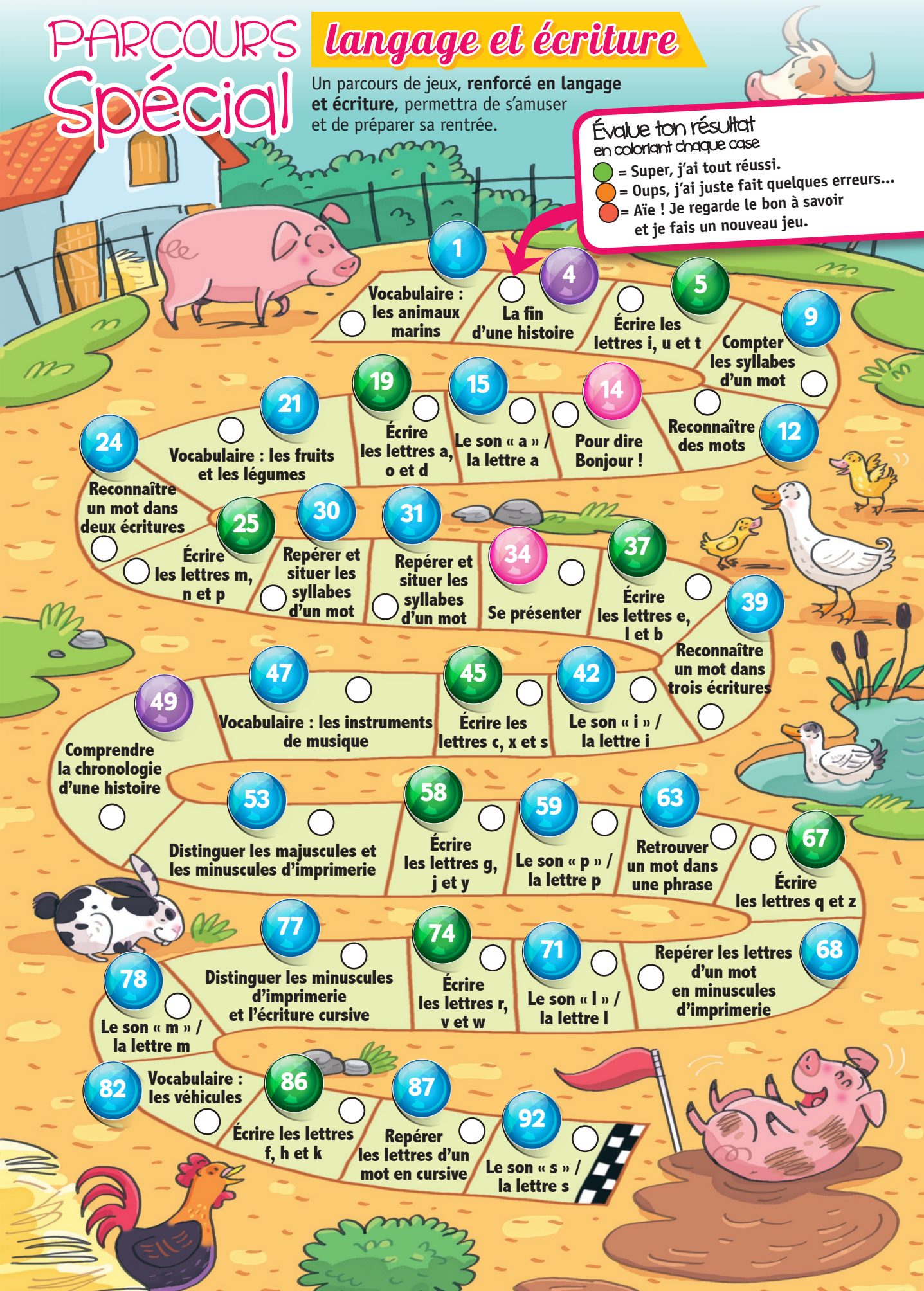
PARCOURS Spécial

langage et écriture

Un parcours de jeux, renforcé en langage et écriture, permettra de s'amuser et de préparer sa rentrée.

Évalue ton résultat en coloriant chaque case

- = Super, j'ai tout réussi.
- = Oups, j'ai juste fait quelques erreurs...
- = Aïe ! Je regarde le bon à savoir et je fais un nouveau jeu.



Vocabulaire :
les animaux
marins

La fin
d'une histoire

Écrire les
lettres i, u et t

Compter
les syllabes
d'un mot

Vocabulaire : les fruits
et les légumes

Reconnaître
un mot dans
deux écritures

Écrire
les lettres m,
n et p

Repérer et
situer les
syllabes
d'un mot

Repérer et
situer les
syllabes
d'un mot

Se présenter

Écrire
les lettres e,
l et b

Reconnaître
un mot dans
trois écritures

Comprendre
la chronologie
d'une histoire

Vocabulaire : les instruments
de musique

Écrire les
lettres c, x et s

Le son « i » /
la lettre i

Distinguer les majuscules et
les minuscules d'imprimerie

Écrire
les lettres g,
j et y

Le son « p » /
la lettre p

Retrouver
un mot dans
une phrase

Écrire
les lettres q et z

Distinguer les minuscules
d'imprimerie
et l'écriture cursive

Écrire
les lettres r,
v et w

Le son « l » /
la lettre l

Repérer les lettres
d'un mot
en minuscules
d'imprimerie

Vocabulaire :
les véhicules

Écrire les lettres
f, h et k

Repérer
les lettres d'un
mot en cursive

Le son « s » /
la lettre s

PARCOURS Spécial

maths, espace et temps

Un parcours de jeux, renforcé en maths et en espace et temps, permettra de s'amuser et de préparer sa rentrée.



2
Les nombres de 1 à 5

3
Les nombres de 1 à 5

10
Les formes géométriques

11
Les formes géométriques

13
S'orienter en suivant un chemin

18
Les nombres de 6 à 10

17
Les nombres de 6 à 10

23
Dénombrer de 1 à 10

20
Repérer les cases d'un quadrillage

40
Le vocabulaire des lieux

41
Le vocabulaire des lieux

44
Dénombrer de 6 à 12

65
La suite des nombres de 1 à 12

69
Comparer des nombres

32
Plus que / moins que

33
Plus que / moins que

35
S'orienter sur un plan

50
La suite des nombres de 1 à 9

64
La suite des nombres de 1 à 12

73
Utiliser un tableau à double entrée

76
Résoudre un problème : compléter

80
Résoudre un problème : compléter

51
La suite des nombres de 1 à 9

56
Les suites logiques

61
Se déplacer sur un quadrillage

62
Résoudre un problème : ajouter

84
Autant que

89
Compter de 1 à 5

91
Repérer les lignes d'un quadrillage

94
La suite des nombres de 1 à 20

95
La suite des nombres de 1 à 20

Évalue ton résultat en coloriant chaque case.
● = Super, j'ai tout réussi.
● = Oups, j'ai juste fait quelques erreurs...
● = Aïe ! Je regarde le bon à savoir et je fais un nouveau jeu.

PARCOURS libre

Un parcours de jeux à personnaliser avec les activités que **votre enfant** veut faire **en priorité**.

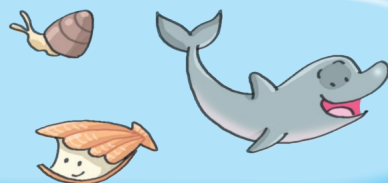
Évalue ton résultat en coloriant chaque case.

- = Super, j'ai tout réussi.
- = Oups, j'ai juste fait quelques erreurs...
- = Aïe ! Je regarde le bon à savoir et je fais un nouveau jeu.

Vocabulaire : les animaux marins



Dans la mer, il y a des **poissons**.
Les **crustacés**, les **mollusques** et
les **mammifères** marins y vivent aussi.



1

Sous l'océan !

→ Reconnais-tu tous ces animaux ? Montre les poissons puis les autres habitants de l'océan. Complète ensuite la grille de mots croisés.

