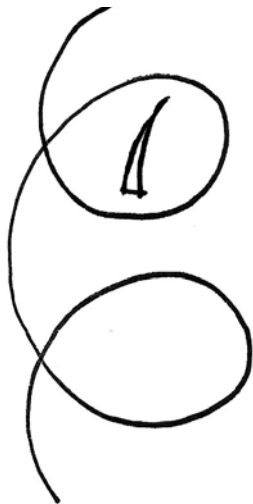


Continue à dessiner les boucles du serpent puis, dans chaque boucle, dessine 1, 2 ou 3 herbes.

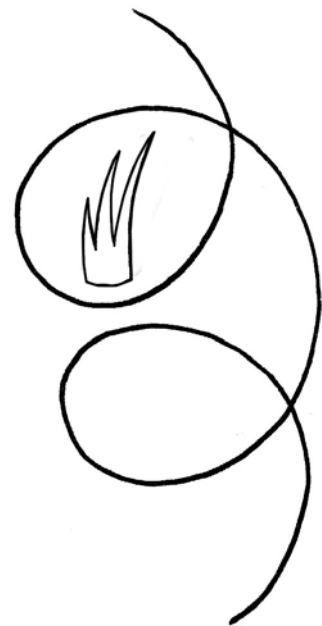
1 herbe



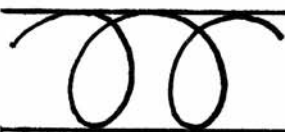
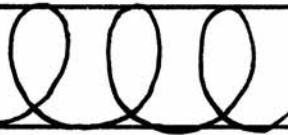
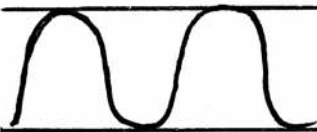
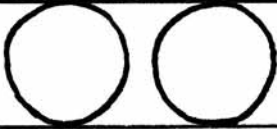
2 herbes



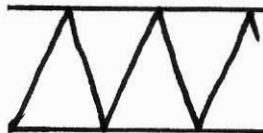
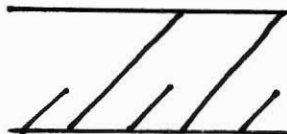
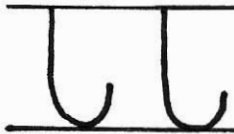
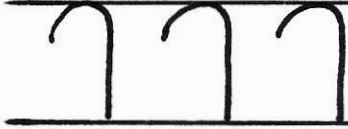
3 herbes



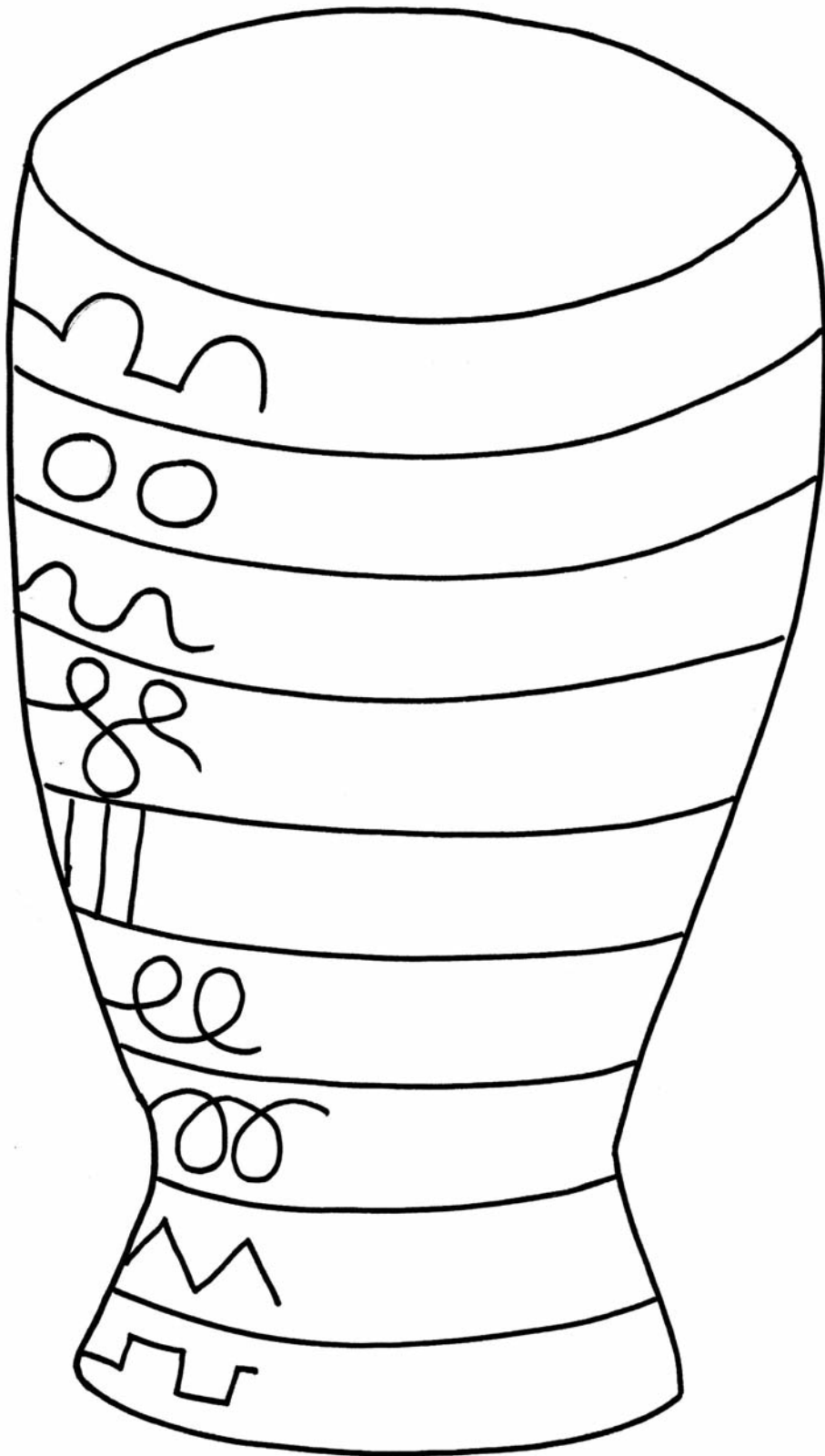
Les ondulations du serpent.



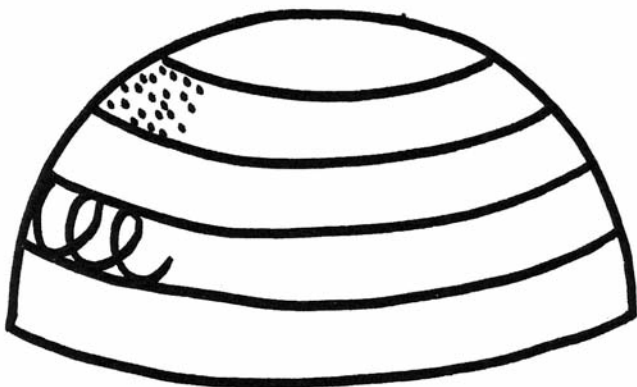
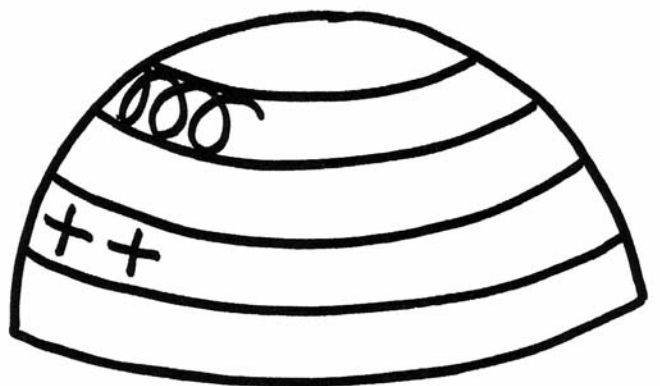
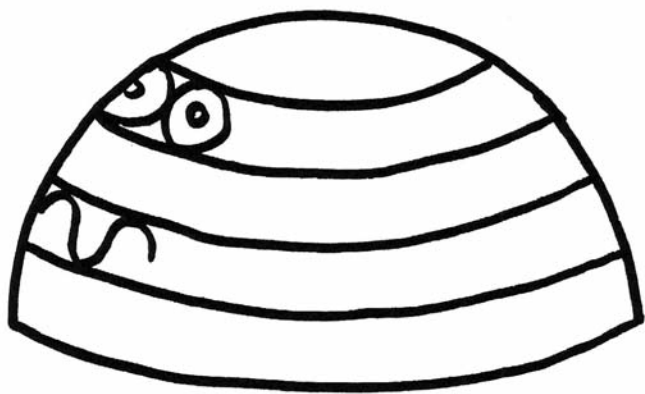
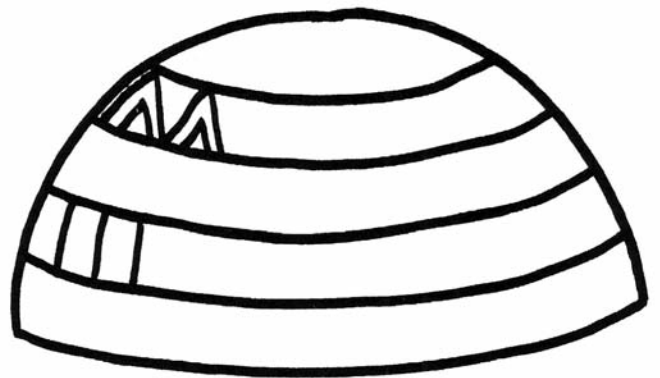
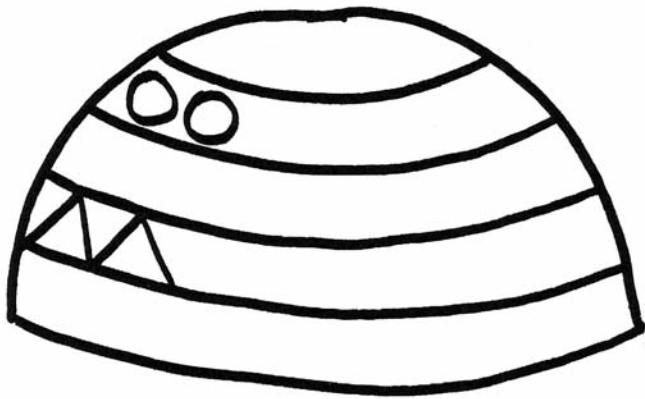
Les mouvements de l'herbe.



Décore le tam-tam de Boubam.



Décore les chapeaux de Boubam.





Entoure la première lettre et la dernière  
lettre de chaque mot.

b t h	←	tam tam	→	m n h
D B C	←	DOUX	→	Y X Z
h f l	←	lion	→	u n v
s y z	←	singe	→	lie
L H M	←	HERBE	→	VEH
u v r	←	renard	→	d b h
n h l	←	lune	→	c f e
D C R	←	CRINIÈRE	→	H N E
l b f	←	baobab	→	b d l
f g h	←	feuille	→	l e r
S Z G	←	SERPENT	→	T V N
g d a	←	arbre	→	a r e

Entoure les lettres B, b, b dans les mots.

Boubam

BAOBAB

balouin

bâton

BOA

cabri

jambon

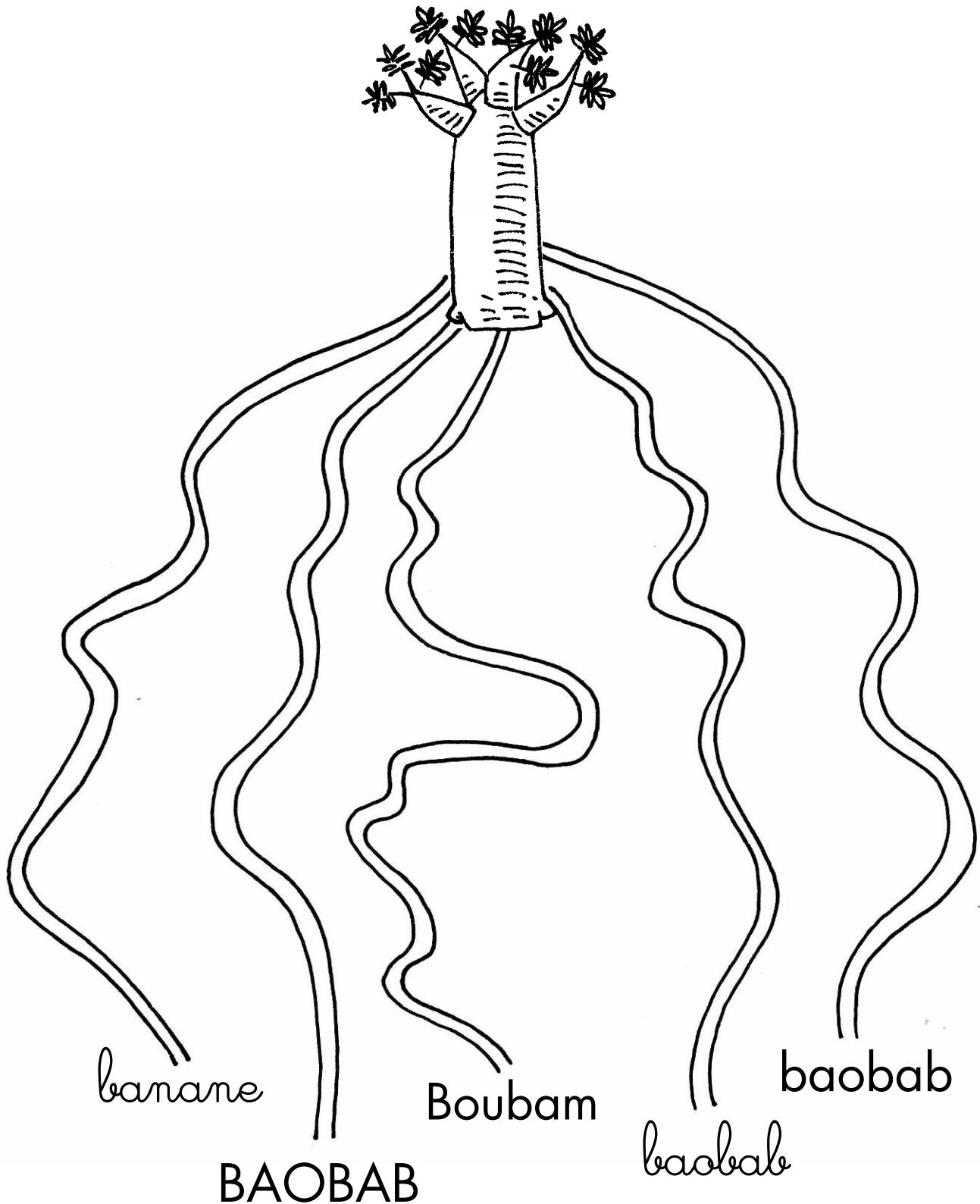
FOURBE

bleu

tableau



Trace les chemins qui relient  
le **BAOBAB** à ses trois écritures.

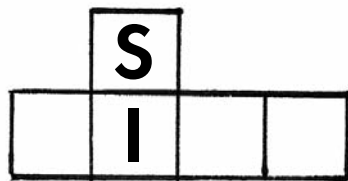
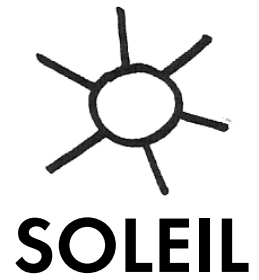
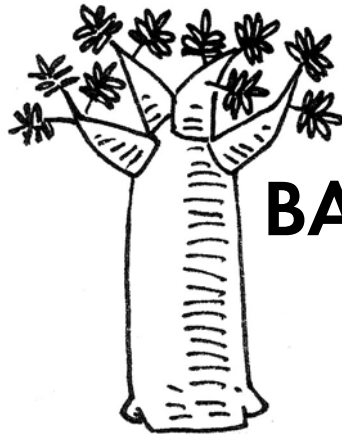


Reconnaître un mot dans les trois écritures

Relie les mots identiques.

NUIT	savane	lion
lion	baobab	CHAPEAU
savane	LION	nuit
doucement	chapeau	SAVANE
BAOBAB	nuit	doucement
chapeau	DOUCEMENT	baobab

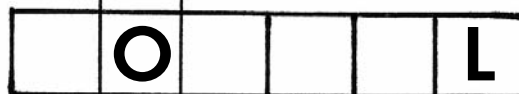
Ecris les lettres qui complètent  
les mots croisés.



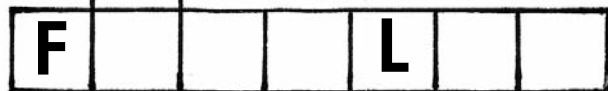
**FEUILLE**



**HERBES**



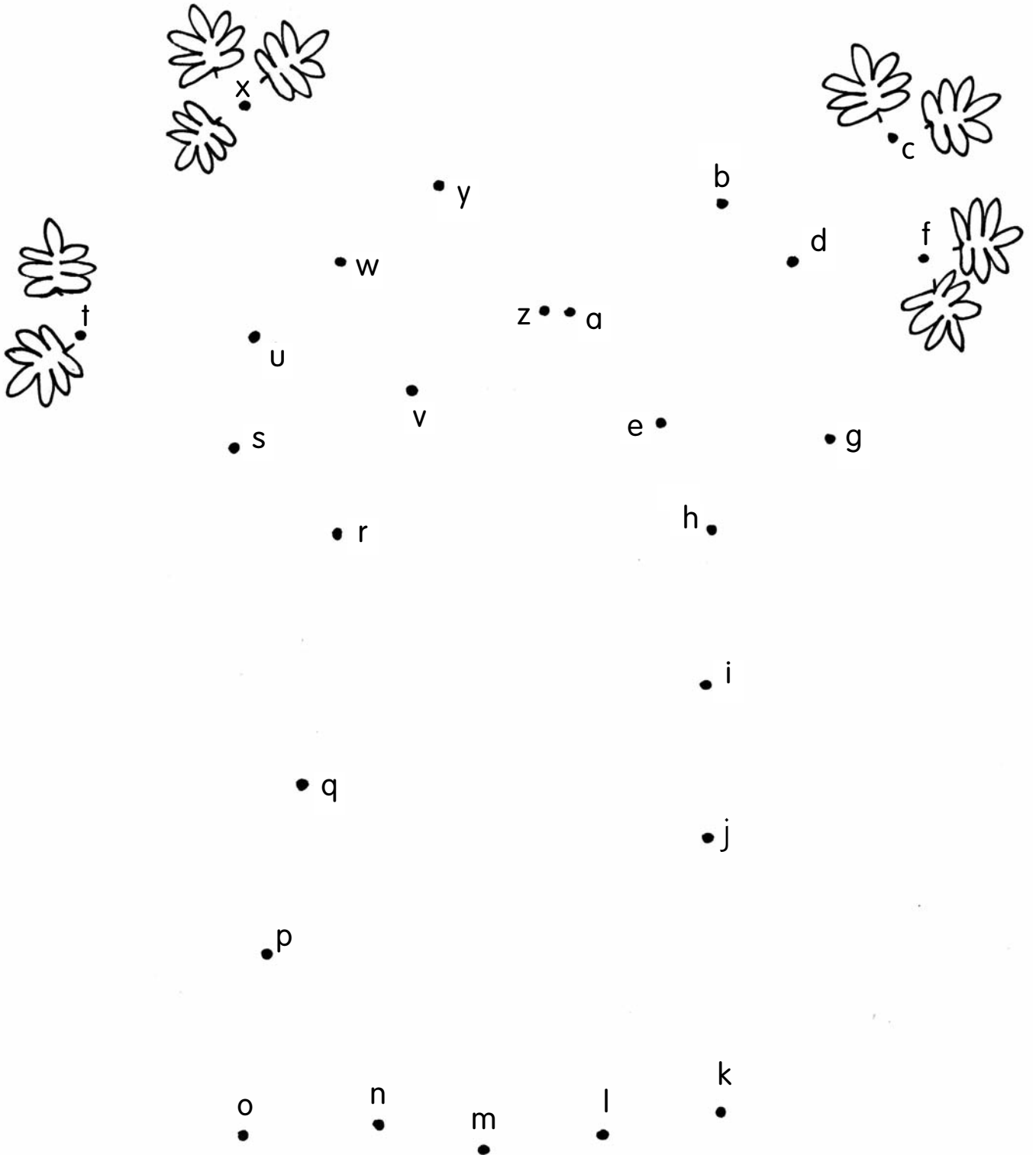
**LUNE**



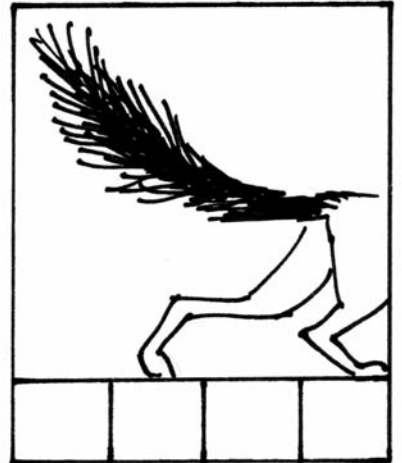
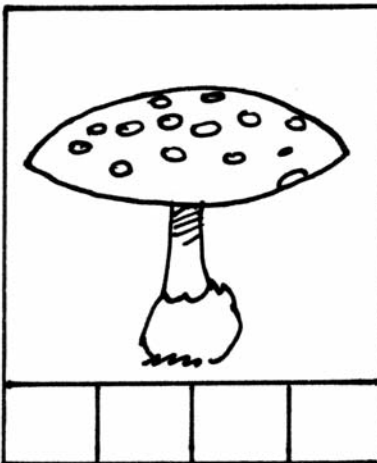
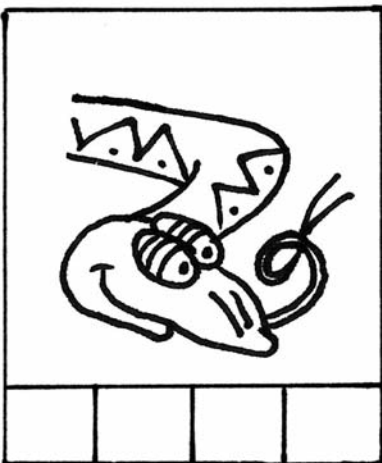
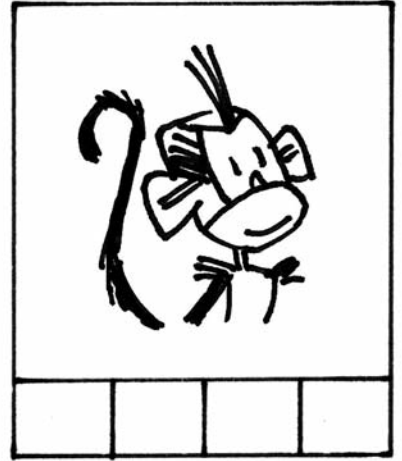
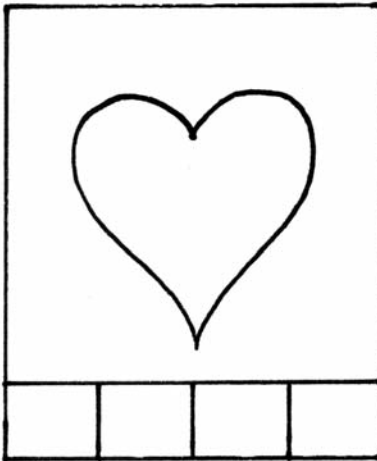
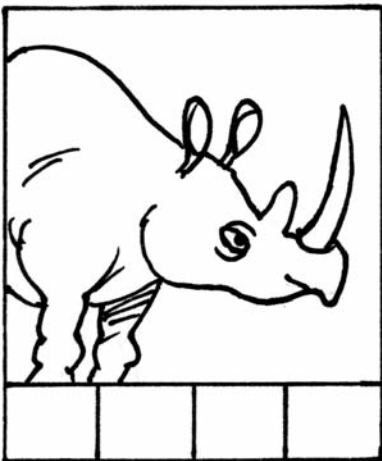
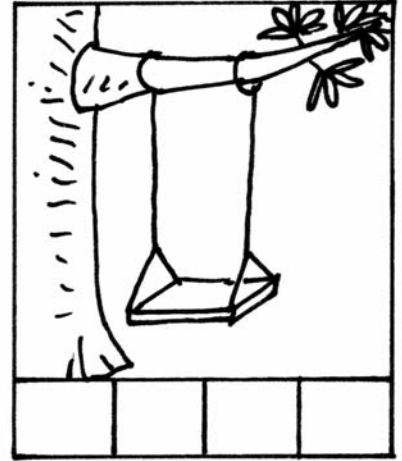
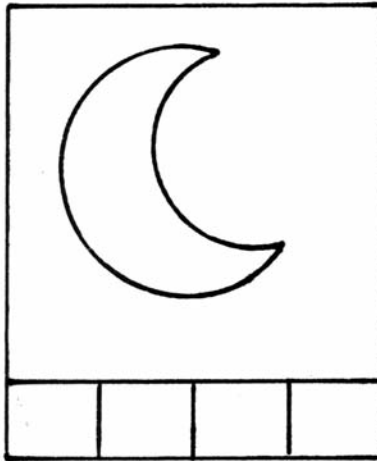
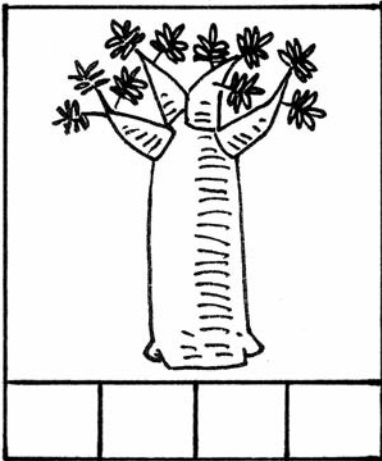
**SINGE**

Compléter les mots par déduction

Relie les points en suivant  
l'ordre alphabétique.

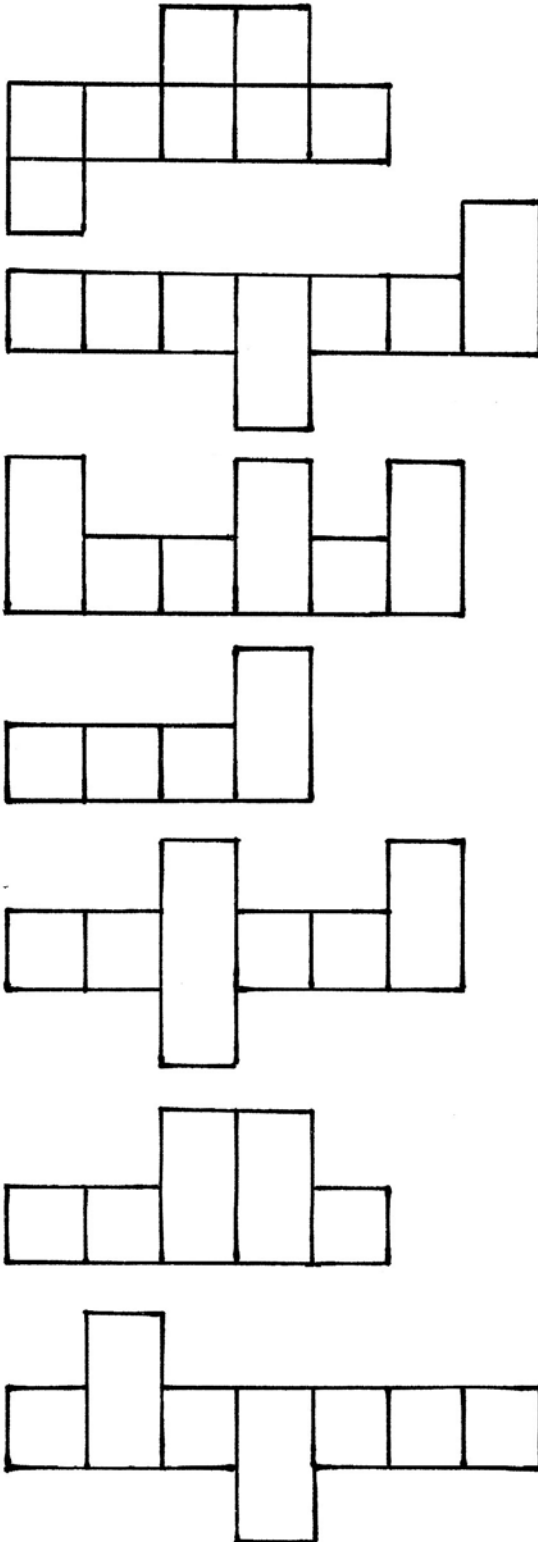


Colorie le nombre de cases correspondant au nombre de syllabes de chaque mot.



Scander les syllabes d'un mot

Relie chaque mot à sa silhouette.



serpent

patte

enfant

nuit

baobab

chapeau

sable

Écris le ou la sous chaque dessin.



... serpent



... feuille



... crinière



... chacal



... tam-tam



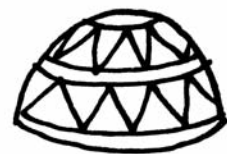
... lune



... touffe d'herbes



... patte

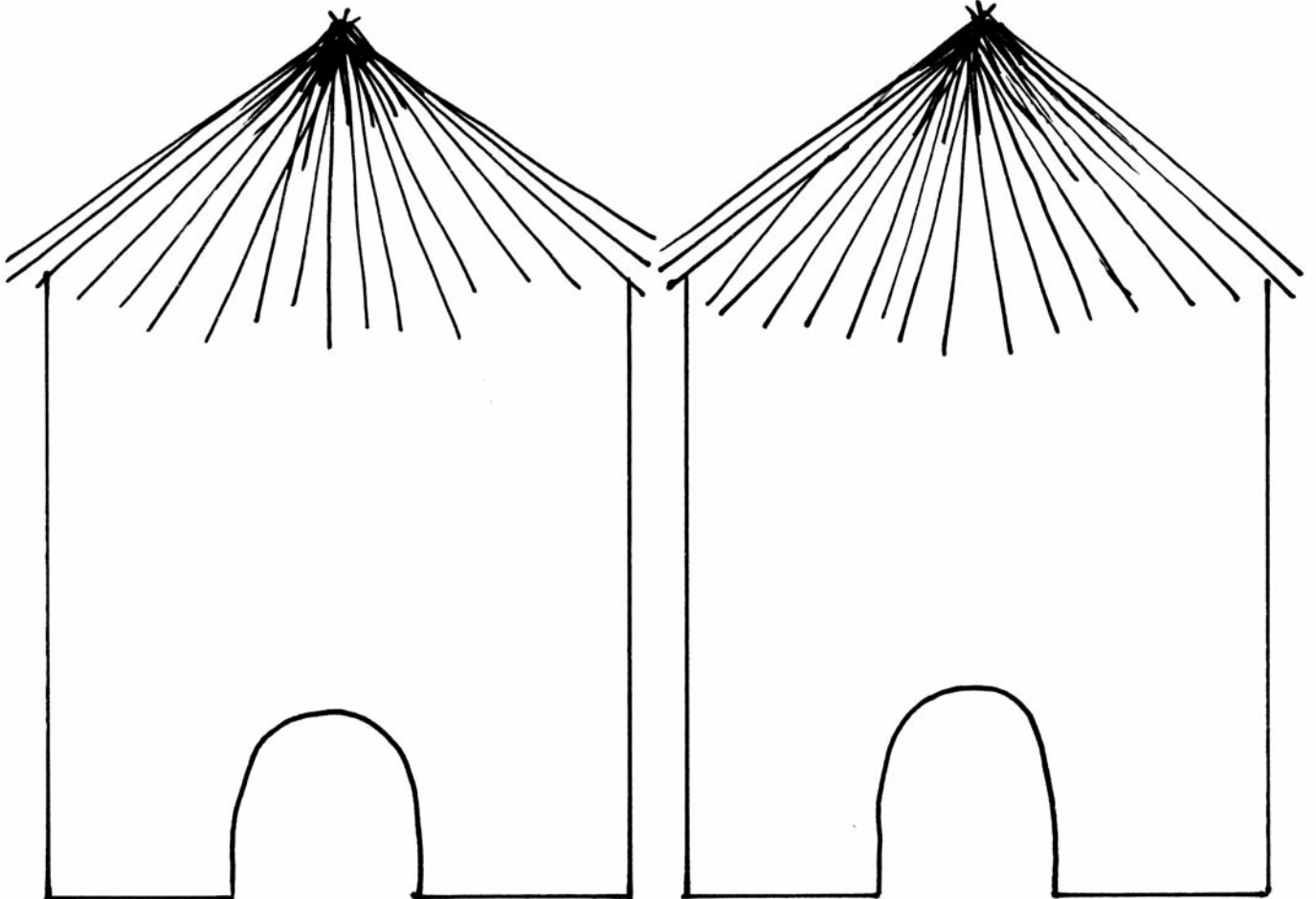


... bonnet

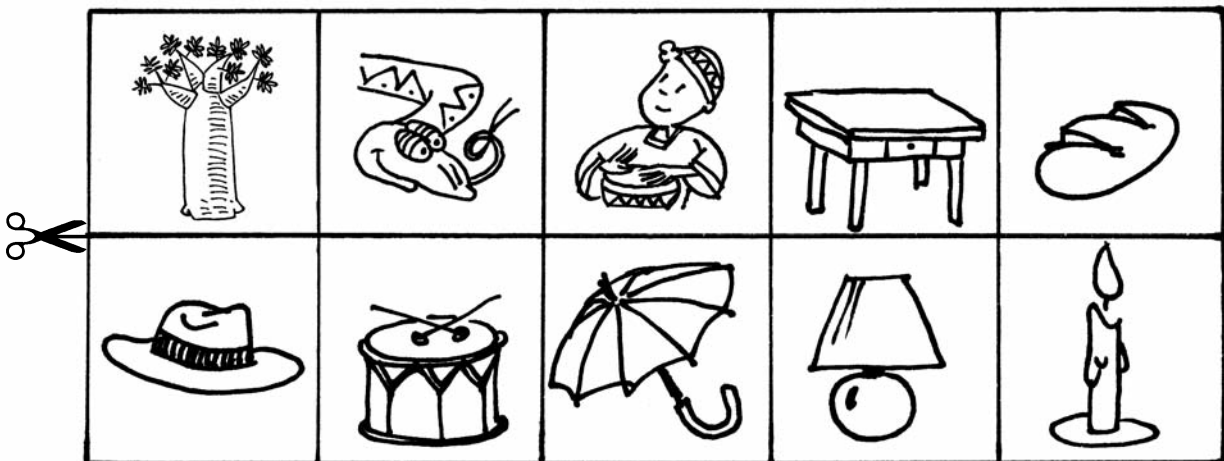
Découpe les images et colle les dans les bonnes cases.

J'entends P

J'entends B

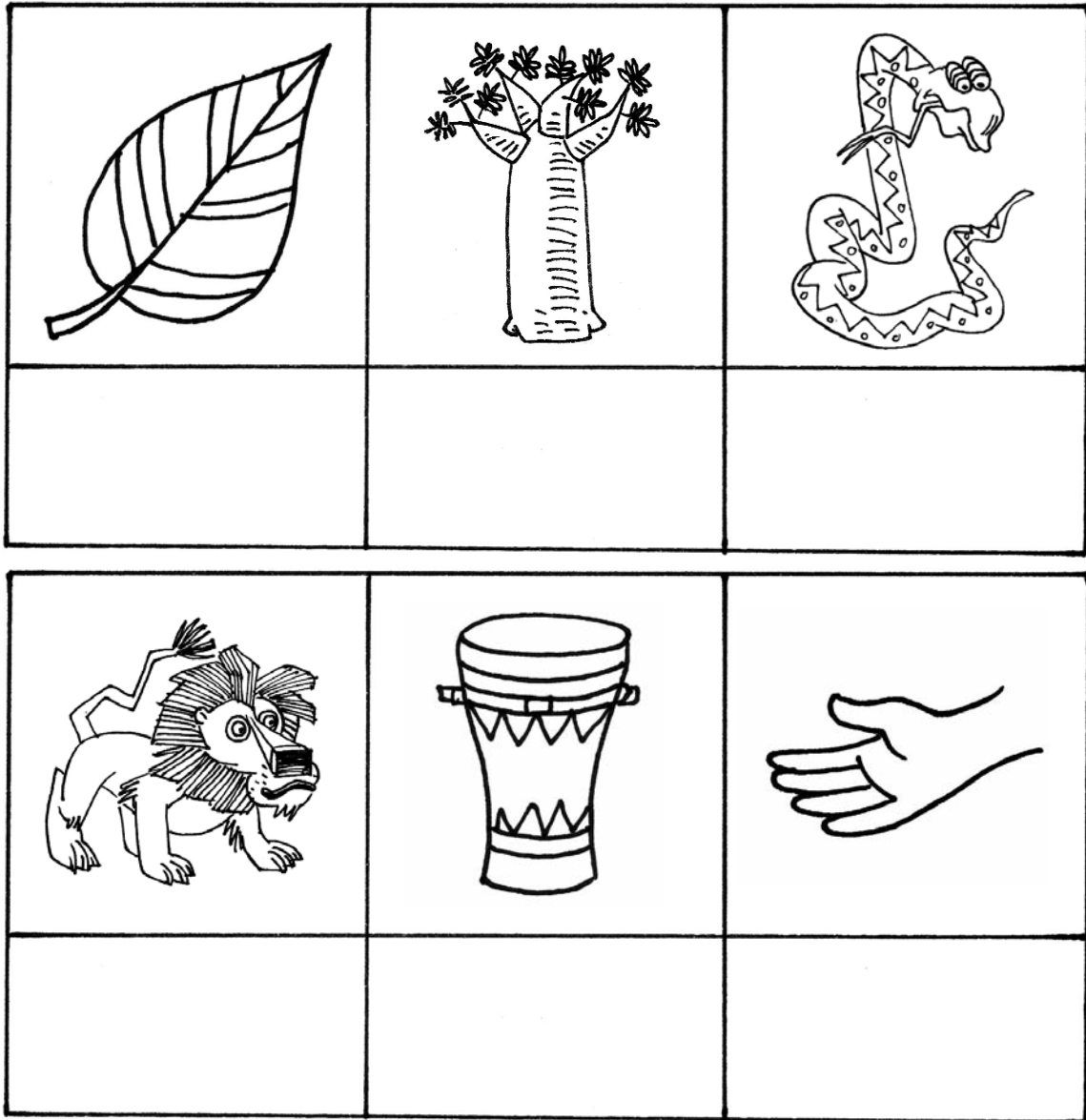


Découvrir les réalités sonores du langage





Découpe les étiquettes de mots et colle les  
**EN DESSOUS** des dessins correspondants.



Associer la lecture au dessin

lion LION	main MAIN	feuille FEUILLE
serpent SERPENT	baobab BAOBAB	tam-tam TAM-TAM

Découpe les morceaux du puzzle  
et reconstitue le texte de cette page.

Au milieu de la savane, sous le grand  
toute une longue nuit, Boubam est resté.  
Maintenant, Boubam est vraiment  
Toute

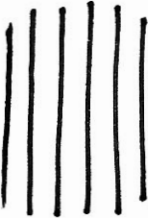



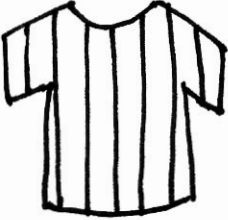
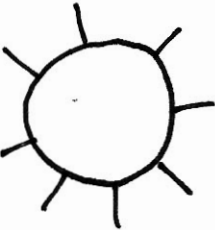
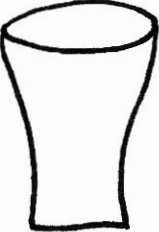
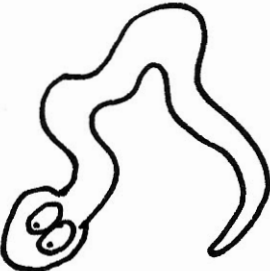

Boubam est grand.  
une longue nuit,  
Boubam n'a pas frappé le tam-tam  
forces, pour oublier  
de près, apprenant, doucement

Boubam  
de toutes ses  
Mais, pour les voir  
avec courage, sur le tam-tam.  
Boubam a appelé le lion, le chacal  
Maintenant, Boubam est vraiment

grand baobab,  
Boubam est resté.  
and.

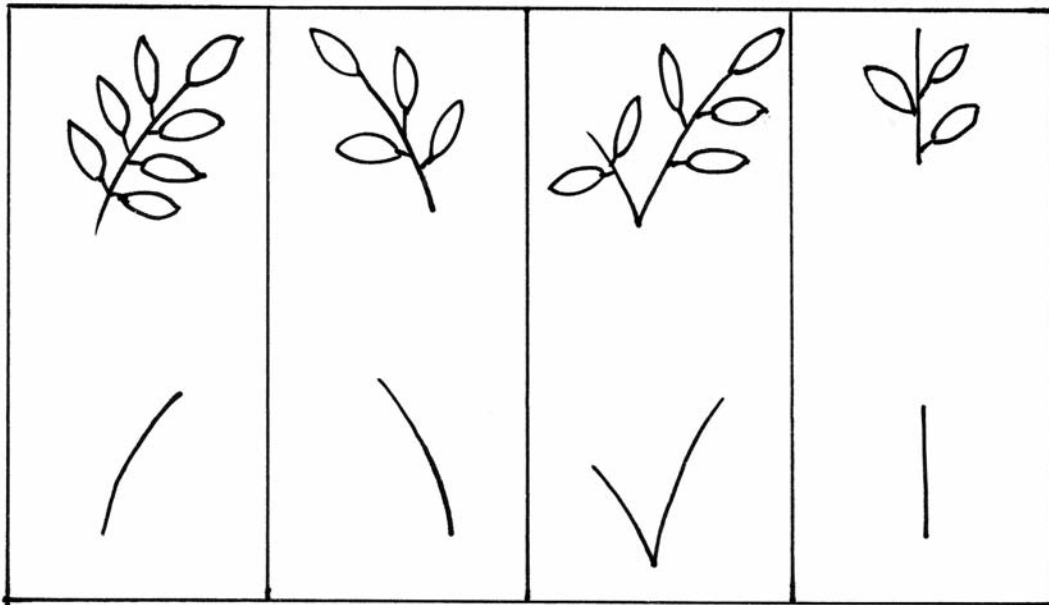
-tam  
ier sa peur.  
prendre à les connaître,  
doucement,  
al et le serpent.  
grand.

Tableau à double entrée :  
complète les cases vides.

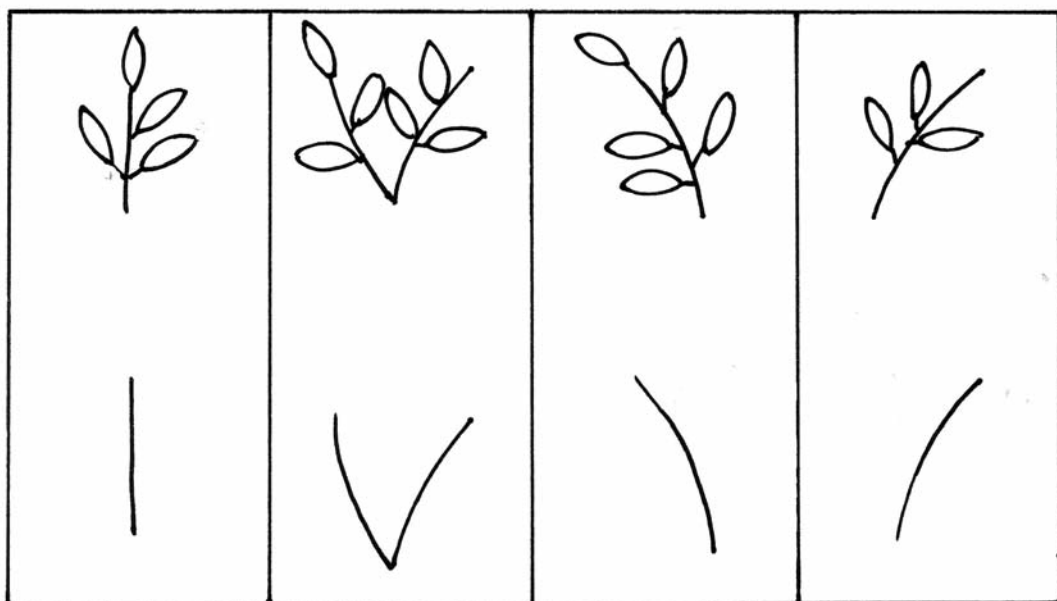
			
			
			
			
			

Se repérer dans l'espace

Sur chaque branche, dessine **MOINS**  
de feuilles que sur le modèle.

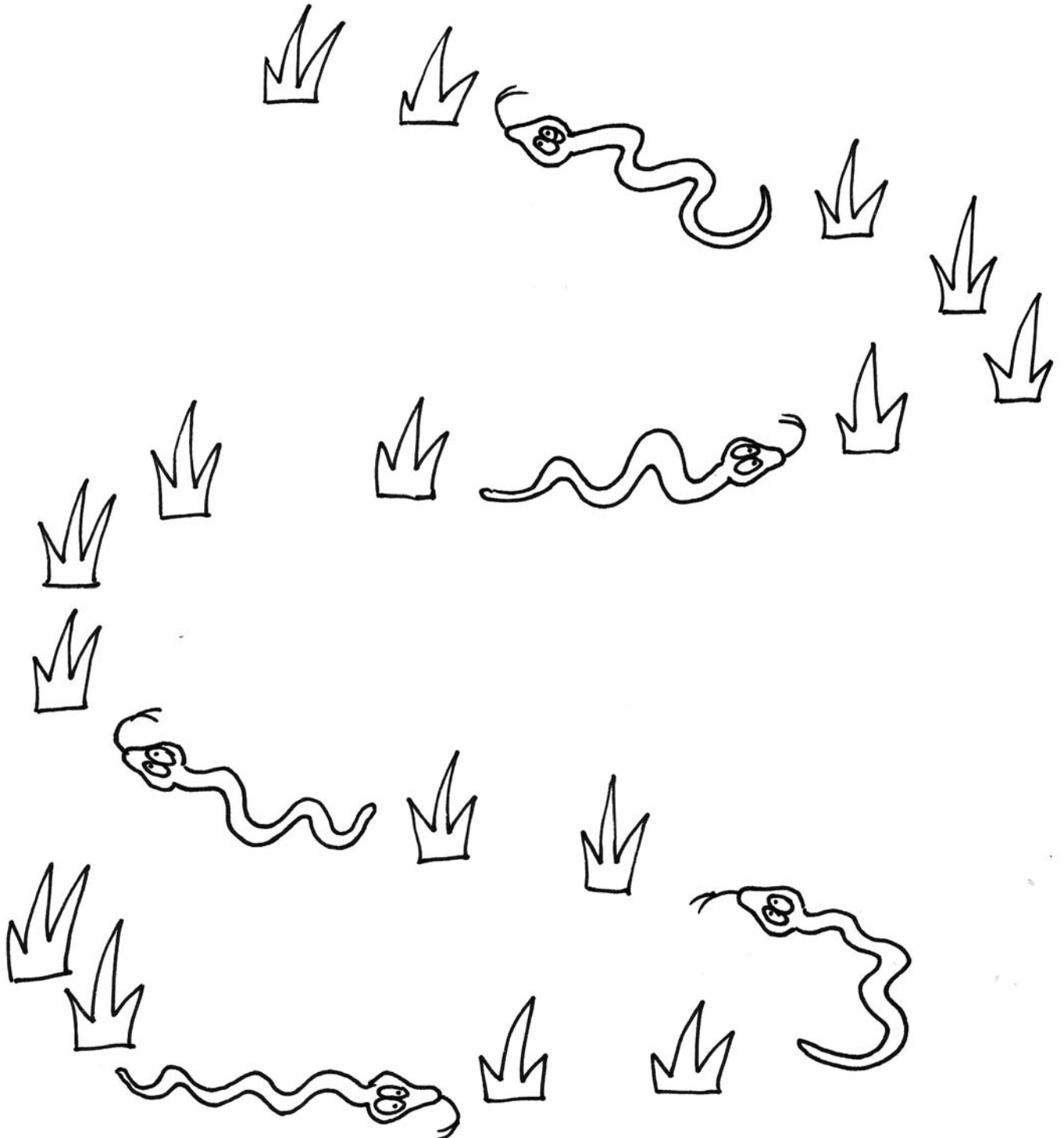


Sur chaque branche, dessine **PLUS**  
de feuilles que sur le modèle.



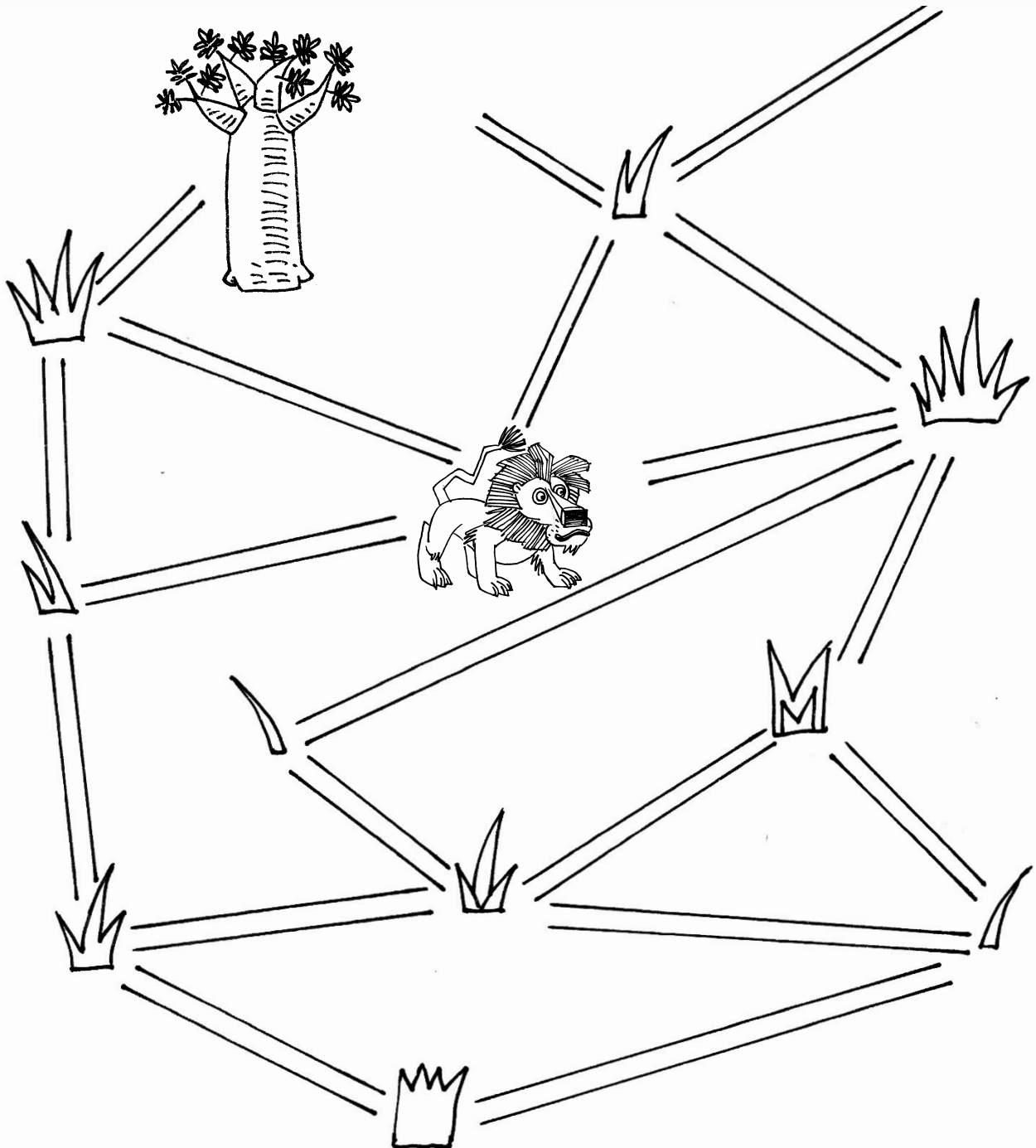
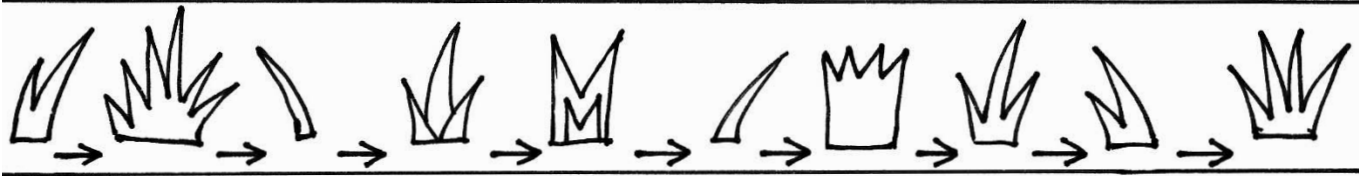
Comparer les quantités

Colorie en **JAUNE** la touffe d'herbes qui se trouve juste devant un serpent et en **VERT** la touffe d'herbes qui se trouve juste derrière.



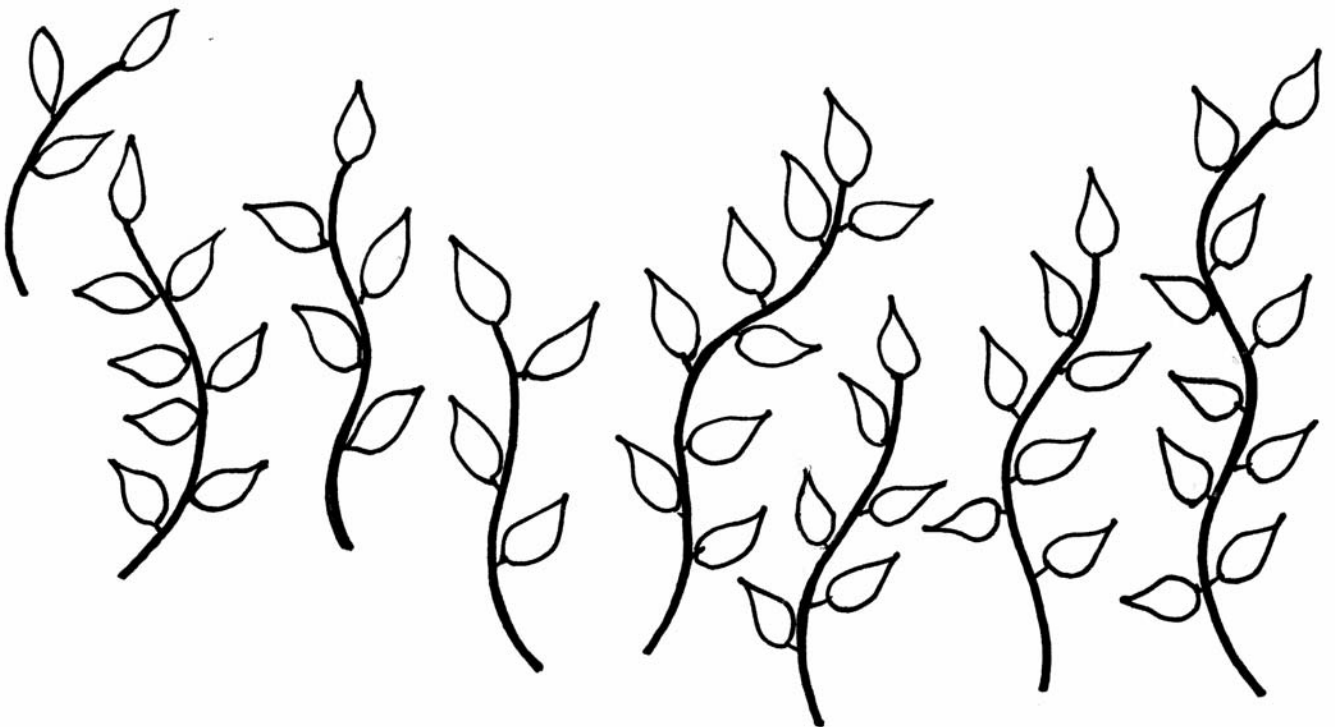
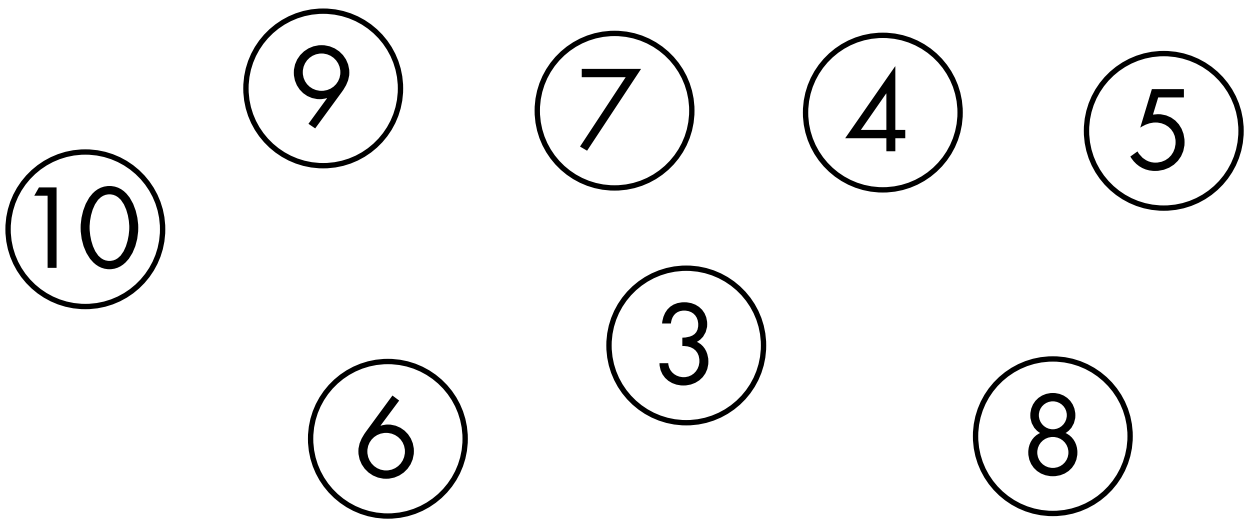
Se repérer dans l'espace

Aide le lion à retrouver le chemin  
du baobab en suivant le code.

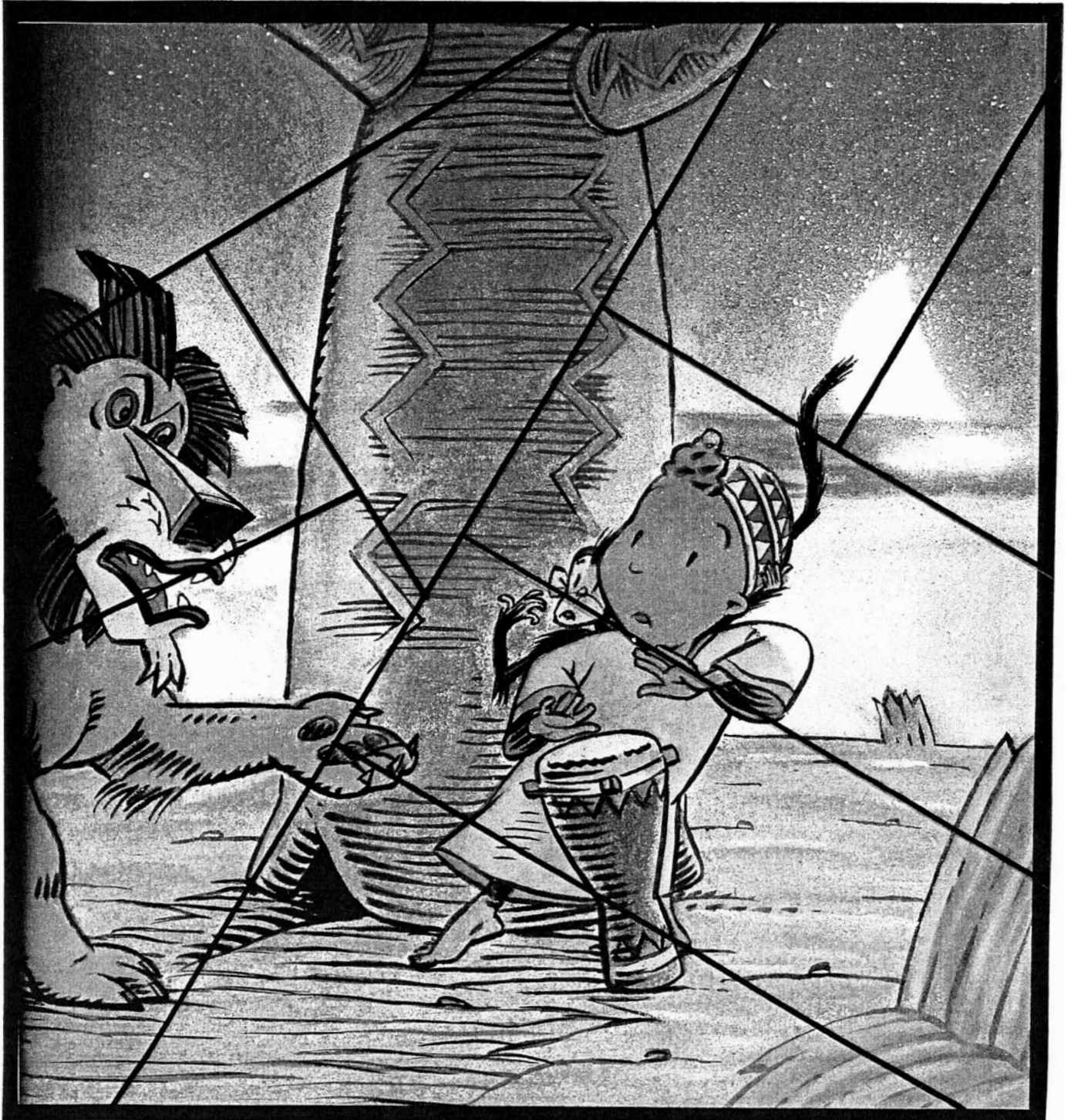


Se repérer en suivant le code

Choisis une couleur pour chaque rond.  
Colorie de la même couleur les feuilles  
correspondant au même nombre.

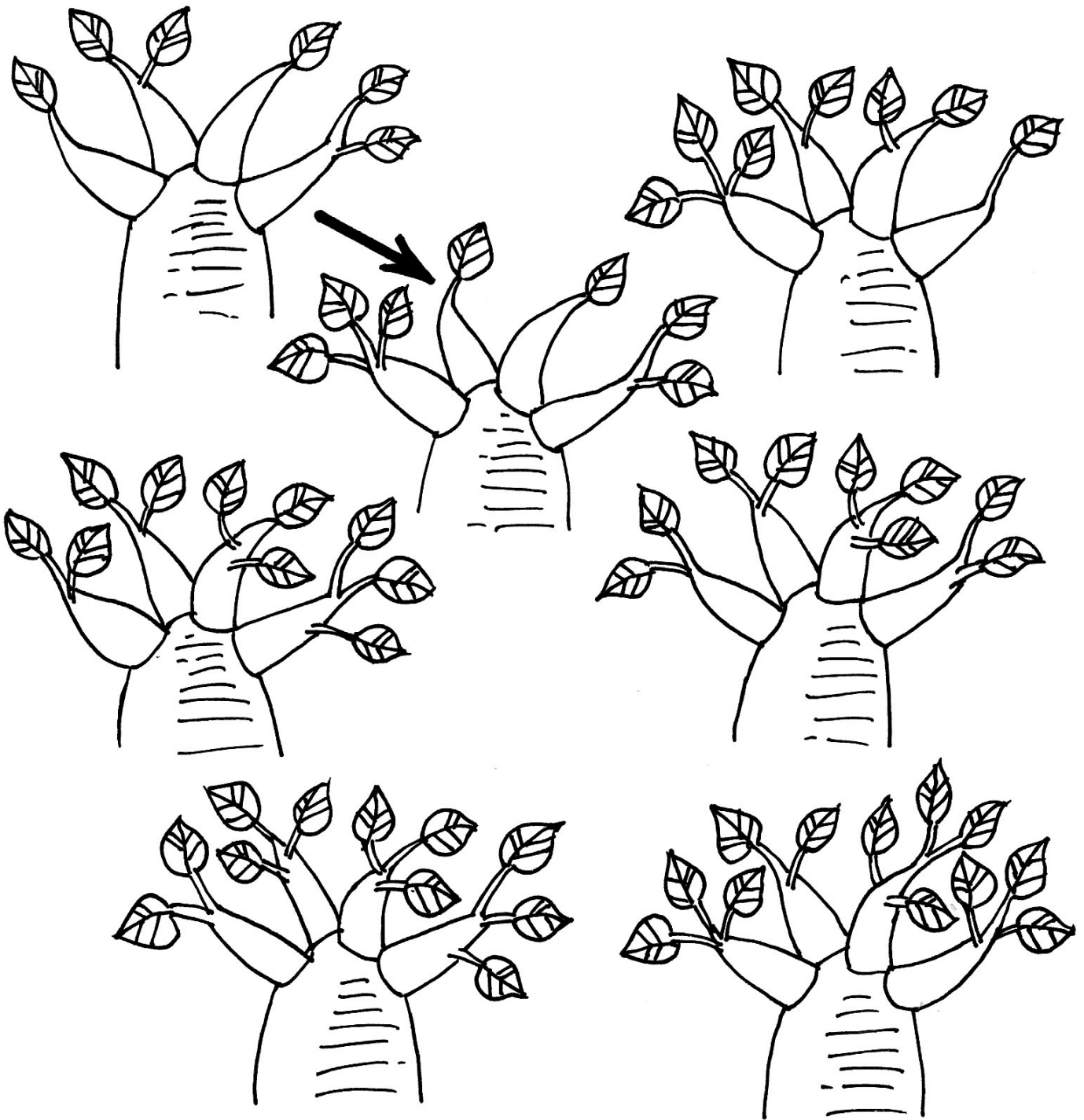


Recompose ce puzzle dont tu auras  
découpé les morceaux.



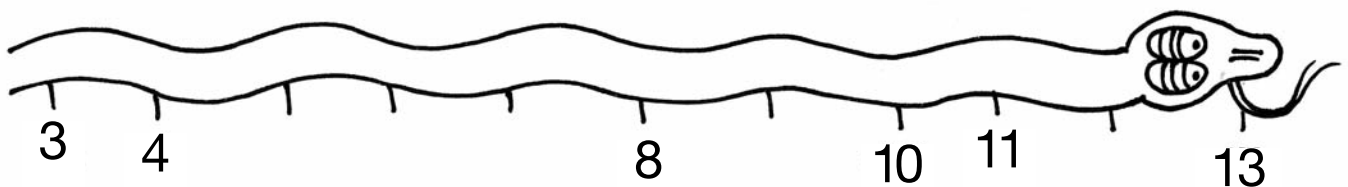
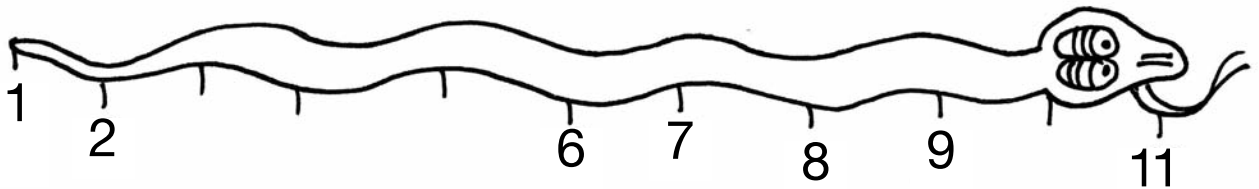
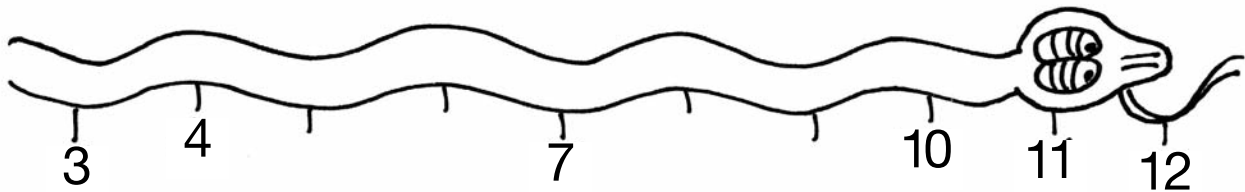
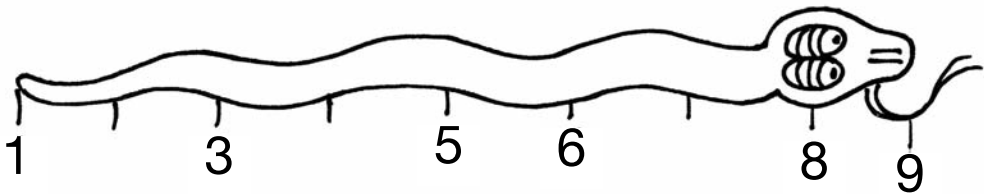


Boubam va de l'arbre le moins chargé en feuilles à l'arbre le plus chargé en feuilles.  
Indique son chemin avec des flèches.



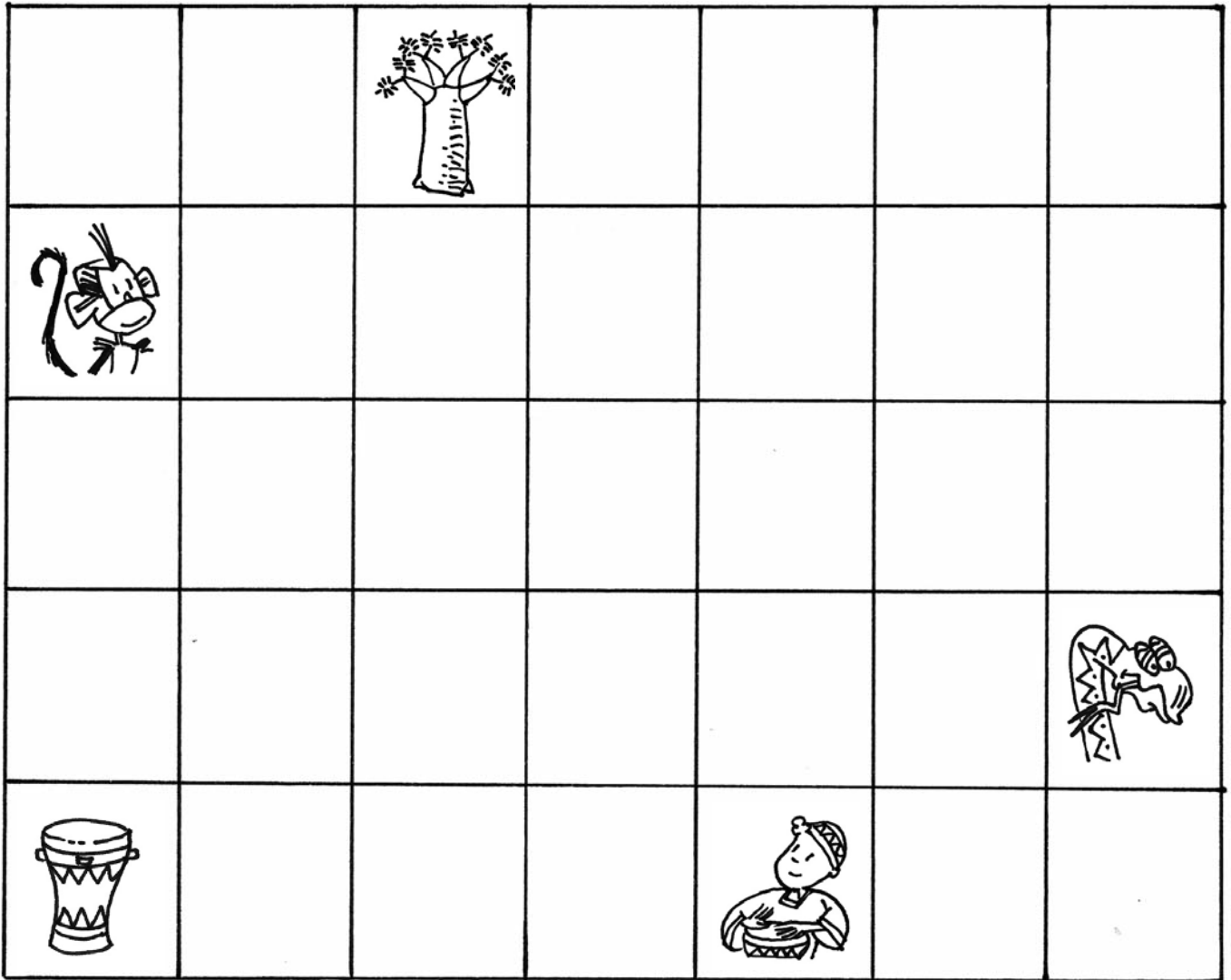
Utiliser les nombres jusqu'à 12

Écris les nombres qui manquent.



Mémoriser l'ordre numérique

Déplacements sur un quadrillage. Trace les chemins fléchés qui montrent la direction.



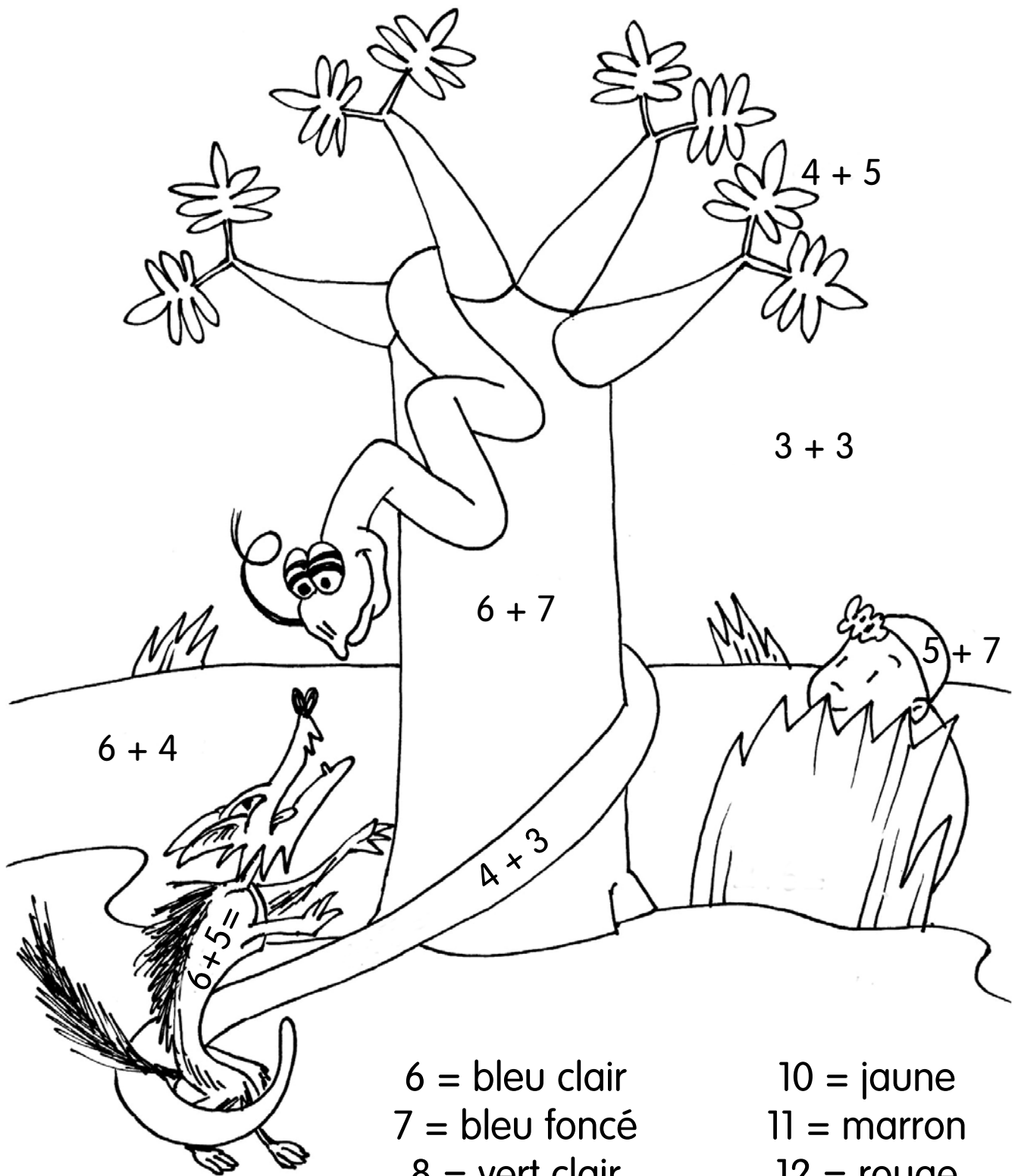
Petit linge → → ↓ → → ↓ ↓

Boubam ← ↑ ← ← ← ↓

le serpent ↑ ← ↑ ← ↑ ←

Se repérer dans un quadrillage

Colorie en suivant le code couleurs.






























6 = bleu clair  
7 = bleu foncé  
8 = vert clair  
9 = vert foncé

10 = jaune  
11 = marron  
12 = rouge  
13 = orange

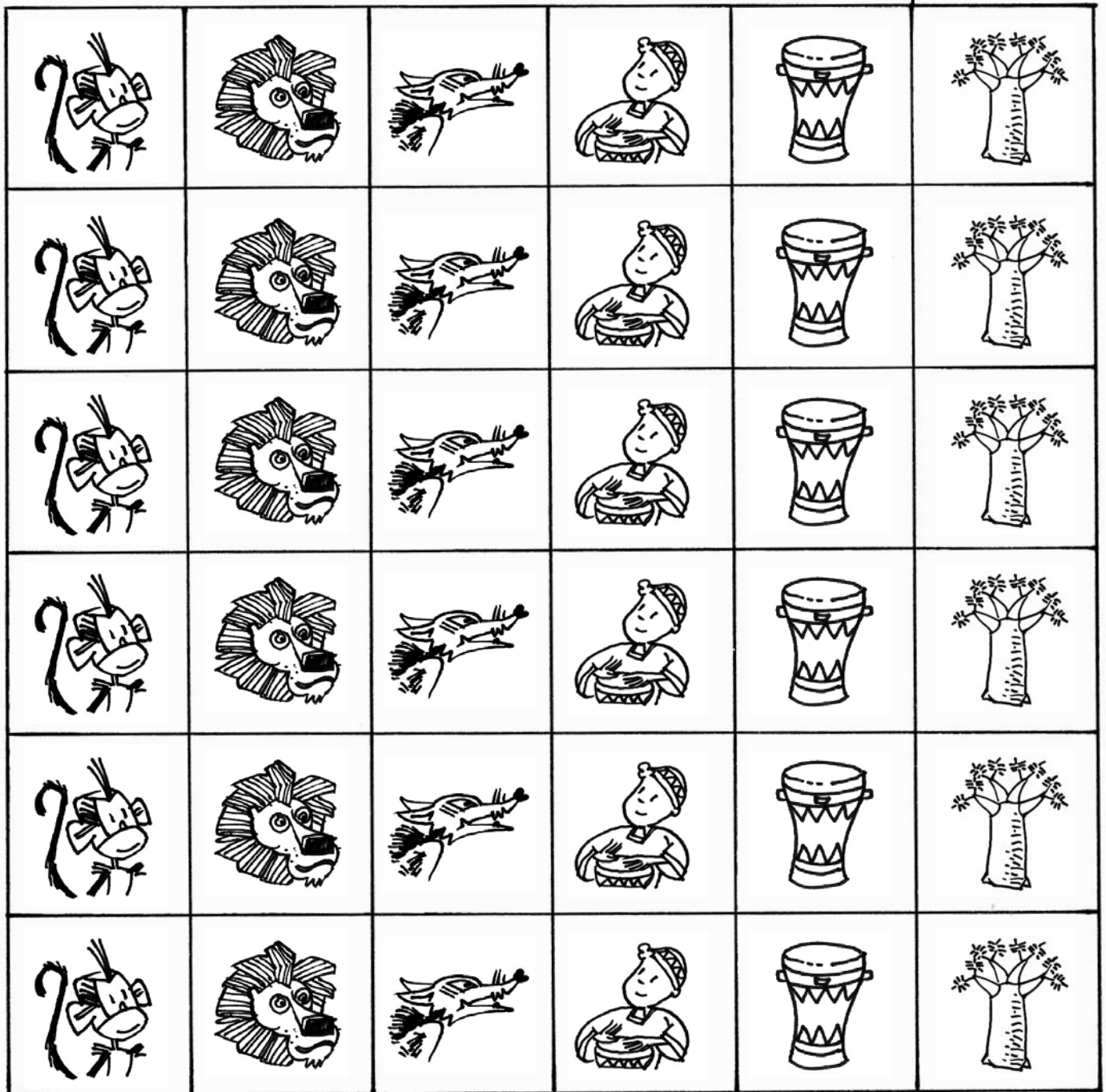
Calculer des sommes en ligne

Place les étiquettes dans la grille pour que, dans chaque LIGNE, dans chaque COLONNE, et dans chaque RECTANGLE NOIR il y ait 6 dessins différents.

Résoudre un problème de logique SUDOKU

Découpe ces étiquettes et place les  
selon les consignes de la fiche SUDOKU.



Parmi ces éléments appartenant à plusieurs livres « 3 Chardons », reconnais et entoure ceux que tu retrouves dans l'histoire de Boubam.



Reconnaître les éléments dessinés d'une histoire