

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_ Le personnage du Chat botté (1) \_\_\_\_\_

Coche d'une croix les phrases qui correspondent à des actions réalisées par le Chat.

- 1. Il attrape le lapin avec le piège du sac à son.
- 2. Il tue le lapin sans aucune pitié.
- 3. Il offre du gibier au roi pour lui faire croire que son maître est un noble car seuls les nobles ont le droit de chasser.
- 4. Il fait croire au roi que le marquis de Carabas se noie.
- 5. Il ordonne qu'on apporte des beaux habits au marquis de Carabas.
- 6. Il menace les paysans et les oblige à dire que les terres appartiennent au marquis de Carabas.
- 7. Il jette plusieurs regards tendres à la princesse.
- 8. Il fait préparer une collation pour ses amis qui viennent lui rendre visite.
- 9. Il s'est renseigné sur l'ogre et sur ce qu'il savait faire avant de lui rendre visite.
- 10. Il manipule l'ogre et le dupe en lui demandant de se transformer en souris pour le manger.
- 11. Il anticipe l'arrivée du roi et de la princesse au château.
- 12. Il est charmé par les qualités du marquis de Carabas.

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_ Le personnage du Chat botté (2) \_\_\_\_\_

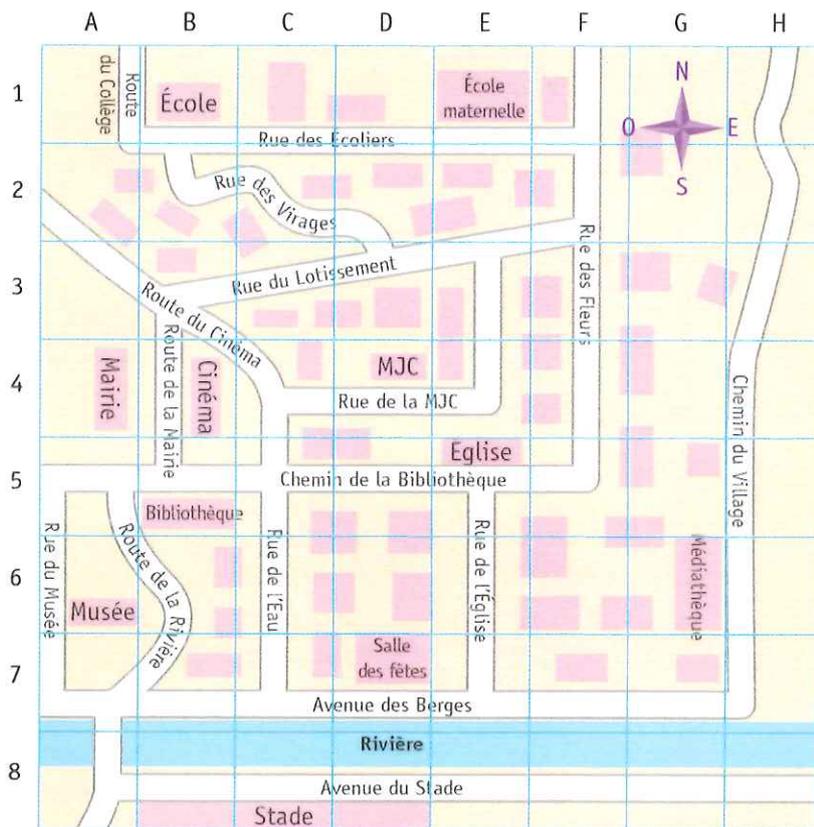
Relie chaque action réalisée par le Chat à un trait de son caractère.

- 1. Il attrape le lapin avec le piège du sac à son.  Menaçant
- 2. Il tue le lapin sans aucune pitié.  Flatteur
- 3. Il offre du gibier au roi de la part de son maître pour que celui-ci plaise au roi et devienne l'un des ses familiers.  Calculateur
- 4. Il fait croire au roi que le marquis de Carabas se noie.  Prévoyant
- 5. Il menace et oblige les paysans à dire que les terres appartiennent au marquis de Carabas.  Rusé
- 6. Il s'est renseigné sur l'ogre et sur ce qu'il savait faire avant de lui rendre visite.  Cruel
- 7. Il manipule l'ogre et le dupe en lui demandant de se transformer en souris pour le manger.  menteur
- 8. Il anticipe l'arrivée du roi et de la princesse au château.  Malin

Prénom : ..... Date : .....

## Se repérer et se déplacer sur un plan

Représenter l'espace environnant et se repérer sur un plan (ex. 1 à 4)



### 1. Complète en utilisant le codage du quadrillage.

Où se situe la médiathèque ? .....

Où se situe la salle des fêtes ? .....

Où se situe l'école maternelle ? .....

### 2. Sur le plan, trace en noir le chemin que Margot doit emprunter pour aller de la médiathèque au cinéma, en suivant les instructions.

En sortant de la médiathèque, Margot se dirige vers le sud sur le chemin du Village. Elle poursuit son chemin sur l'avenue des Berges et prend la deuxième à droite. Elle tourne ensuite vers l'ouest chemin de la Bibliothèque, puis vers le nord route de la Mairie.

**3. Quelles rues relient la salle des fêtes à la mairie ?**

.....

.....

.....

**4. Trace en bleu sur le plan le chemin que Kiyon peut emprunter pour aller de l'école maternelle à la salle des fêtes. Ensuite, décris-le.**

.....

.....

.....

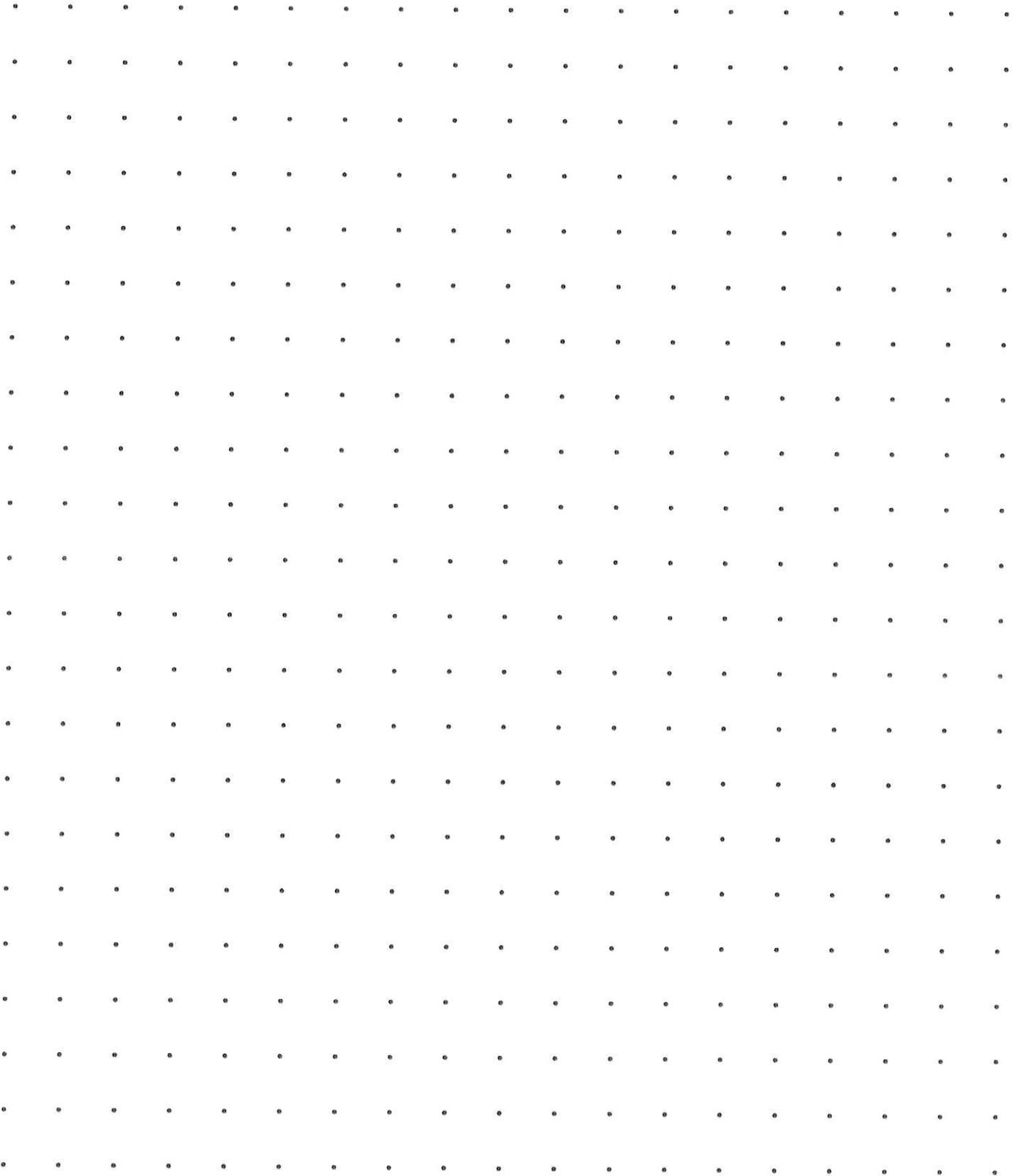
.....

Prénom : ..... Date : .....

---

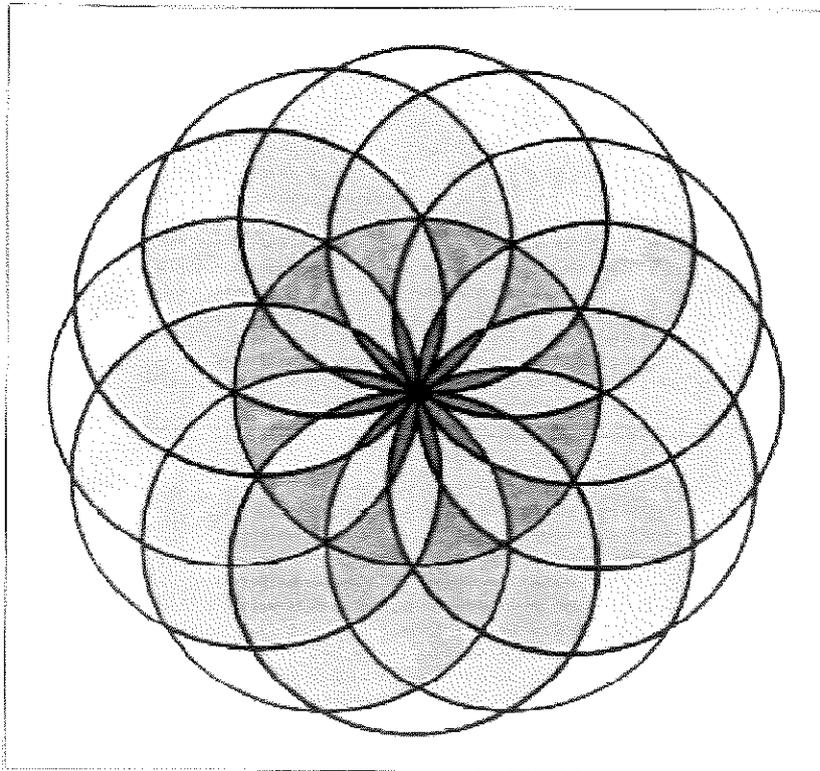
## Papier pointé (1 cm)

---

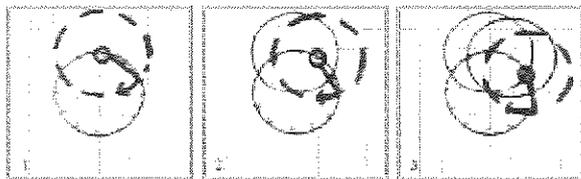


## Le ballon-fleur

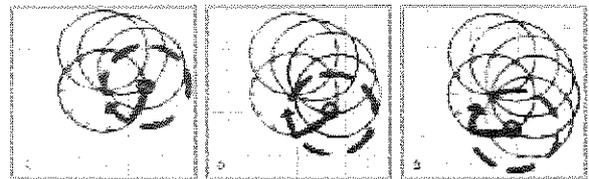
10



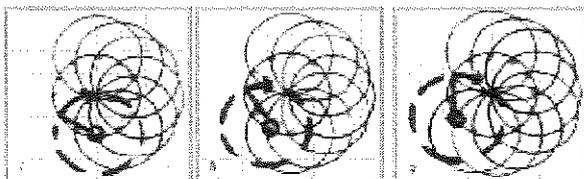
Pour tracer la ballon-fleur, trace d'abord un grand cercle et les 12 points de l'horloge (*fiche 8*)



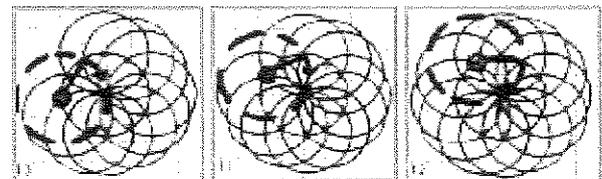
1. Pique le compas sur le point 12 ; Trace un cercle.
2. Dessine un cercle en piquant ton compas sur le point 1.
3. Pique ton compas sur le point 2, trace un cercle.



4. Pique ton compas sur le point 3, trace un cercle.
5. Pique ton compas sur le point 4, trace un cercle.
6. Pique ton compas sur le point 5, trace un cercle.



7. Pique ton compas sur le point 6, trace un cercle.
8. Pique ton compas sur le point 7, trace un cercle.
9. Pique ton compas sur le point 8, trace un cercle.



10. Pique ton compas sur le point 9, trace un cercle.
11. Pique ton compas sur le point 10, trace un cercle.
10. Pique ton compas sur le point 11, trace un dernier cercle.