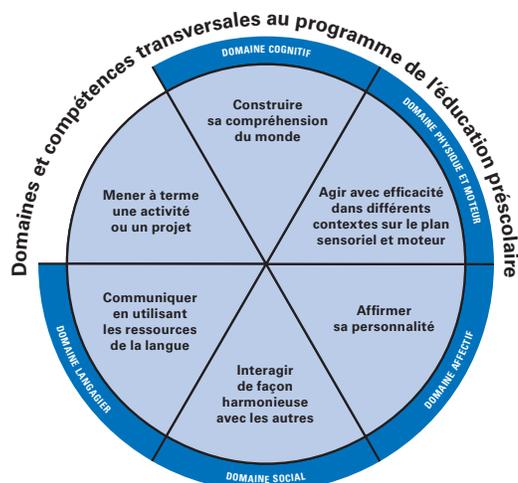


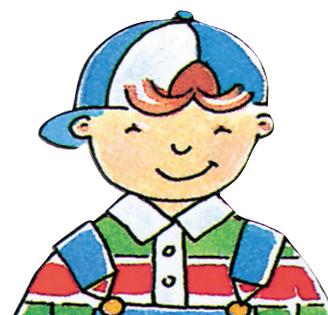


Denise Archambault, Liette Leroux,  
Célestin de la Grange et Nicole Lafond  
24 pages, broché, 12 cm × 26 1/2 cm (4 3/4 po × 10 1/2 po)  
ISBN : 978-2-7615-0944-2  
N° PRODUIT : 403 0136



Ensemble de 6 livres 404 8633 —  
comprend 403 0136 + 403 0169 + 403 0144 + 404 2958  
+ 403 0151 + 404 2966

J'aime bien mes amis.  
On joue au ballon.  
Je partage mon goûter.  
Nous voilà dans la classe.  
Nous faisons plein d'activités.



**Mon goûter**  
Pour mon goûter, j'ai apporté une belle pomme rouge. Tu veux en croquer une bouchée?  
Vois ce que chacun a choisi pour son goûter.

1  une pomme rouge	2  une grappe de raisin	3  un biscuit et du fromage	4  un poivron vert	5  une orange	6  une banane
7  une poire	8  une carotte	9  une pomme verte	10  des cerises	11  une prune	12  un yogourt

1  Sarah	2  Hugo	3  David	4  Clara	5  Nadia	6  Alex
7  Paco	8  Julie	9  Kim	10  Éric	11  Fiona	12  Jules

© KINÉSES ÉDUCATION P.É. TOUTE RÉPRODUCTION INTERDITE SANS AUTORISATION 13

### STRATÉGIES COGNITIVES ET MÉTACOGNITIVES

Observer, repérer, associer, identifier, organiser, classifier, comparer, sélectionner, utiliser le mot exact, évaluer, vérifier, partager, proposer, créer.

### CONNAISSANCES SE RAPPORTANT AU DÉVELOPPEMENT PHYSIQUE ET MOTEUR, AFFECTIF, SOCIAL, LANGAGIER, COGNITIF

	PAGE(S)
<b>Physique et moteur :</b>	
– Repérer la position d'un personnage, d'un dessin, d'un objet dans l'espace.	4, 6, 8, 10, 12, 16, 18, 22
– Repérer le goûter des personnages.	12
– Associer un objet à son action.	16
<b>Affectif :</b>	
– Exprimer ses émotions.	8, 16
<b>Social :</b>	
– Créer des liens avec les autres.	2, 6, 12, 14, 18
<b>Français :</b>	
– Repérer, identifier et reconnaître le nom des personnages, des objets et des aliments.	2, 4, 8
– S'exprimer dans un langage approprié.	2 à 22
<b>Mathématiques :</b>	
– Dénombrer les garçons, les filles, les élèves.	10
– Associer un nom à une forme.	6
– Repérer les deux images semblables.	14
– Repérer une image dans son environnement.	18
– Associer les parties d'un tout (former le casse-tête).	22