



Hiboux

RESSOURCE GRATUITE

Cahier de vacances GS vers CP

Une ressource Hiboux à imprimer et utiliser à la maison.



Comment utiliser ce cahier

Ce cahier est fait pour **vous**, le parent : votre enfant ne sait pas encore lire, c'est vous qui lisez les mots à voix haute. Il réunit **4 jeux de sons** (la meilleure préparation à la lecture) et **3 activités** de comptage et de graphisme.

Comptez **10 à 15 minutes par jour**, sous forme de jeu, jamais de corvée. Avant le CP, on n'attend **pas** que l'enfant sache lire : on entraîne l'oreille, le comptage et le geste de la main.

4 jeux de sons (à l'oral)

Jeu 1 - Le jeu des rimes (niveau : 1/3)

Dites les deux mots. Votre enfant dit s'ils finissent par le même son.

1. chat / rat → _____
2. souris / lapin → _____
3. ballon / maison → _____
4. bateau / gâteau → _____
5. lune / soleil → _____

Jeu 2 - On tape les syllabes (niveau : 1/3)

Dites le mot, puis tapez dans les mains une fois par syllabe. Combien de syllabes ?

1. chat → _____
2. lapin → _____
3. crocodile → _____
4. papillon → _____
5. ordinateur → _____



Jeu 3 - La chasse au son [a] (niveau : 2/3)

Entend-on le son [a] comme dans **av**ion, oui ou non ?

1. chat → _____
2. lune → _____
3. banane → _____
4. vélo → _____
5. canard → _____

Jeu 4 - Quel est le premier son ? (niveau : 3/3)

Dites le mot lentement : par quel **son** commence-t-il (pas le nom de la lettre) ?

1. moto → _____
2. ananas → _____
3. fusée → _____
4. soleil → _____
5. lapin → _____

3 activités de maths et de graphisme

Activité 5 - Compter pour de vrai (niveau : 1/3)

Sortez une poignée de petits objets (pâtes, légos, boutons) et demandez :

1. Donne-moi **5** pâtes.
2. Donne-moi **8** boutons.
3. Combien y a-t-il d'objets en tout ? (posez-en 7)
4. S'il y en a 7 et que j'en enlève 1, combien en reste-t-il ?

Activité 6 - Range les nombres jusqu'à 10 (niveau : 2/3)

Remets ces nombres dans l'ordre, du plus petit au plus grand :

3 - 7 - 1 - 5 - 9 - 2



Activité 7 - Graphisme : ponts, ronds et boucles (niveau : 2/3)

Montrez le modèle, puis laissez votre enfant remplir la ligne, toujours de gauche à droite.

1. Des ponts : ∩ ∩ ∩ ∩

2. Des ronds (on démarre en haut et on tourne vers la gauche) : o o o o

3. Des boucles montantes : l l l l



Corrigé

Jeu	Réponses
1	oui (son « a ») / non / oui (son « on ») / oui (son « o ») / non
2	1 (chat) / 2 (la-pin) / 3 (cro-co-dile) / 3 (pa-pi-llon) / 4 (or-di-na-teur)
3	oui / non / oui (deux fois) / non / oui
4	[m] / [a] / [f] / [s] / [l]
5	5 ; 8 ; 7 ; 6. L'important : pointer chaque objet une seule fois en disant un nombre.
6	1 - 2 - 3 - 5 - 7 - 9
7	Crayon tenu en pince, tracé de gauche à droite, rond bien fermé. C'est la régularité du geste qui compte, pas la perfection.

Astuce : si votre enfant répond « le M » pour moto, c'est déjà très bien. Guidez-le doucement vers le son « mmm » : c'est exactement le travail qui sera repris dès septembre.

Envie d'activités sur mesure ?

Sur **hiboux.app**, vous décrivez ce que votre enfant doit travailler et Hiboux génère en 30 secondes des activités adaptées, avec leur corrigé, prêtes à imprimer. Gratuit pour commencer.