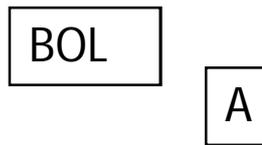


Trier les cartes lettres/ signes



Trier les cartes lettres/ mots



Trier les cartes non mots / mots



A l'aide des tampons écris les mots modèles (couleur)



Reforme les puzzles des mots en remplaçant les lettres dans le bon ordre



Trouve les lettres manquantes dans chaque mot.



Pose les lettres sur leur silhouette.



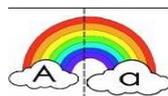
Remplace les lettres sur le modèle



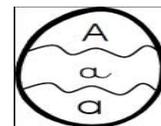
Place la pince lettre au bon endroit.



A l'aide de la pince indique la lettre correspondante en script



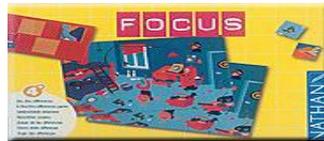
Associe la lettre correspondante en cursive.



Associe les 3 écritures pour reformer l'œuf.



Associe la carte détail à la bonne planche



Associe la carte détail à la bonne planche



Associe la carte détail à la bonne planche



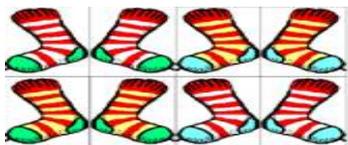
Associe les images identiques



Associe les images identiques



Associe les images identiques



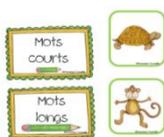
Associe les images identiques



Associe les images identiques



Associe les images identiques



Tri selon si le mot est long ou court



Place le bon nombre de jetons pour indiquer les syllabes



Associe les images qui riment



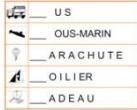
Donne à chaque animal un objet ayant la même attaque



Trouve les mots qui riment avec le modèle



Trouve le phonème d'attaque



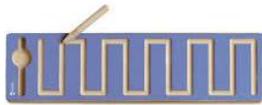
Ecris la première lettre des mots



Place sur la chenille les cartes comportant le phonème demandé



Essaie d'écrire le mot en t'aidant des sons.



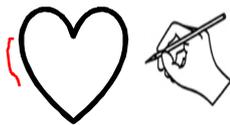
Suis la piste graphique



Trace les signes graphiques demandés



Reforme les signes graphiques à l'aide des graines



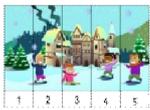
Dessine à l'aide d'un gabarit



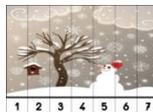
Dessine à l'aide d'un pochoir



Colorie sans dépasser



Puzzle numérique de 1 à 5



Puzzle numérique de 1 à 7



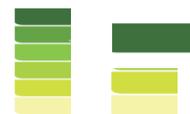
Puzzle numérique de 1 à 10



Puzzle numérique de 1 à 20



Tri les étiquettes par nuances de couleurs



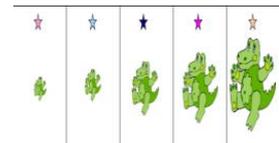
Retrouve les nuances identiques



Tour gigognes



Remplace les personnages sur le rectangle de la même taille.



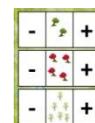
Ordonne du plus petit au plus grand.



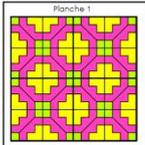
Place une pince à linge sur la collection où il y en a le moins.



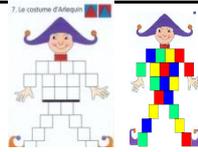
Place une pince à linge sur la collection où il y en a le plus.



Complète selon si il y a plus ou moins d'arbres



Reforme la mosaïque



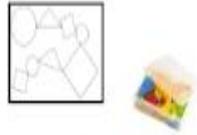
Reforme l'Arlequin des couleurs



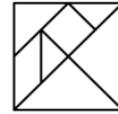
Reforme Arlequin en plaçant correctement les triangles bicolores.



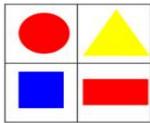
Replace les formes comme sur le modèle



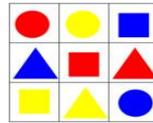
Replace les formes comme sur le modèle.



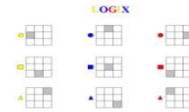
Replace les formes sur le modèle.



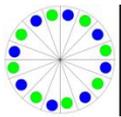
Replace les formes comme sur le modèle grâce au codage.



Replace les formes comme sur le modèle.



Replace les formes comme sur le modèle grâce au codage.



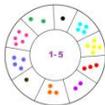
Replace les pinces sur le cercle pour poursuivre l'algorithme



Trouve le bonhomme manquant pour terminer l'algorithme



Place les images correctement pour finir l'algorithme



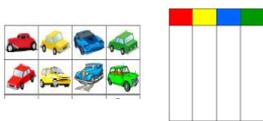
Place la pince à linge chiffrée sur la collection correspondante



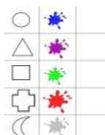
Replace la bande numérique jusqu'à 5.



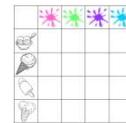
Place la pince à linge chiffrée sur la collection correspondante



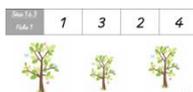
Replace les voitures dans le bon garage



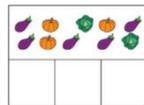
Replace les formes sur la bonne ligne.



Complète le tableau double entrée



Place une pince à linge pour indiquer la quantité



Place les cartes représentant la bonne quantité de chaque aliment



Place une pince à linge pour indiquer la quantité



Associe les images qui vont ensemble.



Selon la consigne donnée retrouve l'image manquante.



Associe les cartes contraires.



Place le bon nombre de trombones à la suite de la locomotive jusqu' à 5.



Place le bon nombre de jetons sous chaque chiffre jusqu'à 5



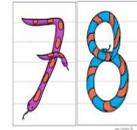
Accroche les bâtonnets ensemble pour former des collections jusqu'à 5



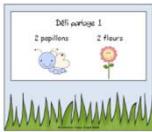
A l'aide de la pâte à modeler complète la carte des chiffres jusqu'à 5.



Reforme les puzzles des chiffres de 1 à 5.



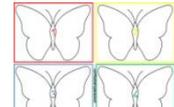
Reforme le puzzle des chiffres de 6 à 9



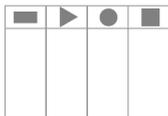
Partage les papillons sur les fleurs



Complète pour que chaque pommier est bien le bon nombre de pommes



Associe les ailes pour former des papillons de 1 à 10 points.



Tri les objets selon la forme géométriques correspondante



Replace les pièces au bon endroit selon la forme, la taille et la couleur



Associe les images au solide correspondant



Place le bon nombre de trombones à la suite de la locomotive jusqu' à 10.



Place le bon nombre de jetons sous chaque chiffre jusqu'à 10



Accroche les bâtonnets ensemble pour former des collections jusqu'à 10



Associer les bouteilles de même odeur



Associer les œufs sonores à l'image représentant leur contenu



Associer les sacs tactiles à la carte représentant leur contenu

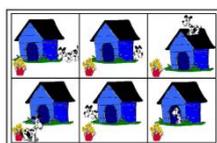


Replace les animaux de la ferme au bon endroit

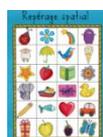


Placer les élastiques colorés sur sa main au bon endroit

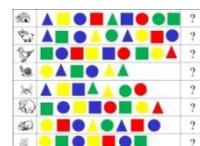
Replace l'image identique sur le modèle



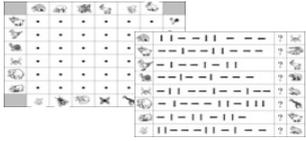
Replace l'image identique sur le modèle



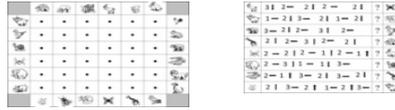
Trace le chemin pour trouver l'objet mystère



Trace le chemin pour trouver le bon animal



Trace le chemin indiqué pour trouver le bon animal



Trace le chemin indiqué pour trouver le bon animal



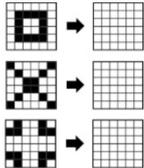
Reproduis la farandole des animaux de la jungle



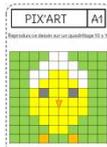
Remplace les éléments comme sur la carte modèle



Remplace les éléments comme sur la carte modèle



Colorie les cases comme sur le modèle



Colorie le quadrillage comme le modèle (quadrillage 10x10)



Colorie le quadrillage comme le modèle (quadrillage 15x15)



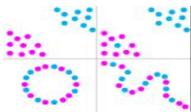
Orientes les bottes de foin pour ne faire apparaître que les animaux demandés



Orientes les arbres pour ne faire apparaître que les animaux demandés



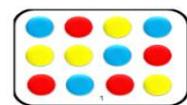
Reproduis la suite de perles.



Place les bouchons comme sur le modèle.



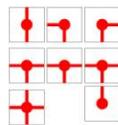
Remplace les lots de pions au bon endroit



Placer les cartes pions dans le bon sens pour reformer le modèle



Trace la route pour permettre à chaque voiture de retrouver sa maison.



Remplace les tuyaux correctement pour reformer la carte modèle.



Remplace les chemins au bon endroit pour respecter la consigne donnée



Assemble le puzzle pour découvrir la suite chronologique de 3 images: avant/après



Assemble le puzzle pour découvrir la suite chronologique de 5 images



Pose les cartes dans l'ordre chronologique



Place les bâtonnets sur le support pour reformer le modèle.



Place les bâtonnets à côté pour reformer le modèle.



Place les allumettes à côté pour reformer le modèle.

