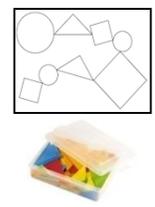




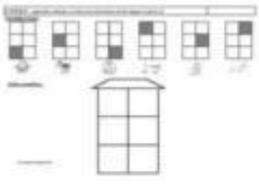
Place les animaux au bon endroit dans la maison



Reproduire l'assemblage de formes



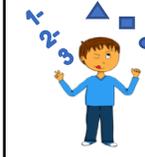
Orientes les pièces pour obtenir le modèle demandé



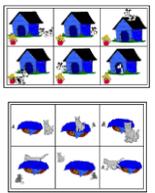
Place les animaux au bon endroit selon le codage



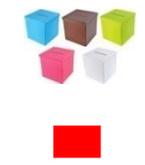
Réalise des tours avec le nombre de pièces demandées



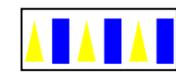
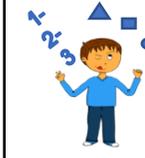
Associe le chiffre indiqué sur la pince avec la bonne quantité sur la roue



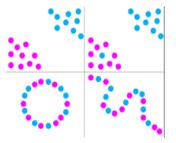
Retrouve les cartes représentant la même position



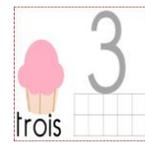
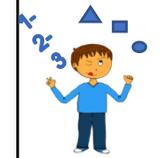
Tri selon la couleur dans les tirelires



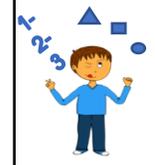
Reproduis la suite des formes



Replace les bouchons pour reformer les modèles



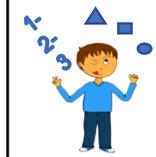
Place le bon nombre de bougie, de bonbons et reforme le chiffre en pâte à modeler



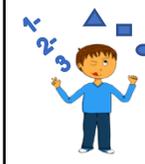
Complète pour avoir la quantité de pommes demandées



Trace le chemin



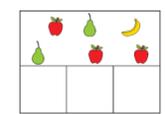
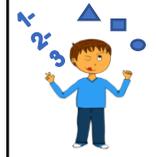
Tri les images selon la consigne donnée



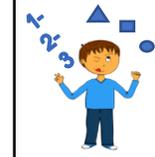
Reforme les puzzles numériques



Reforme la suite des images



Retrouve les cartes indiquant la quantité pour chaque collection



Construit les différents chiffres





L



Retrouve l'initiale de chaque prénom



Tri selon si le mot prononcé est long ou non



Oriente les pièces pour obtenir le modèle demandé



Reforme le puzzle de l'alphabet



Tri les images selon le nombre de syllabes



Reproduis les modèles



§

Trie les cartes lettres/autres

P



Indique combien il y a de syllabes dans les prénoms de la classe



Place les maisons selon la consigne donnée



Associe les bagues identiques



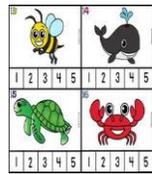
Indique le nombre de syllabes pour chaque mot



Oriente les pièces pour que les ours soient sur la banquise et les poissons dans l'eau



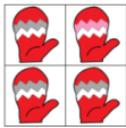
Retrouve le contour de chaque forme



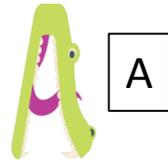
Indique le nombre de syllabes pour chaque mot



Oriente les pièces pour obtenir le modèle demandé



Retrouve celui qui est différent



Associe la lettre à l'image

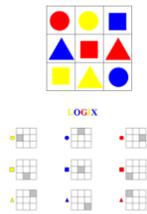


Reproduis les modèles





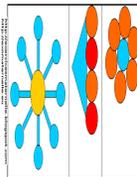
Réalise des modèles d'attrimath



Grâce au codage trouve l'emplacement de chaque forme



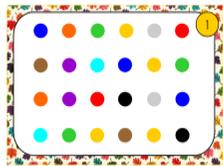
Reforme la suite des jours



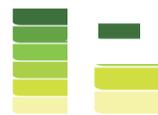
Indique avec une pince la quantité de gommettes de chaque sorte



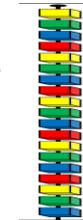
Associe le chiffre indiqué à la carte à point puis place le bon nombre d'anneaux



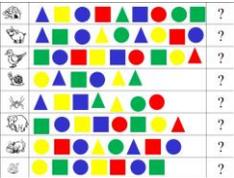
Oriente les cartes points pour reformer le modèle



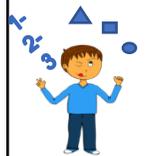
Reforme le nuancier de couleur



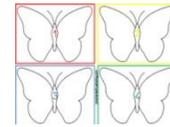
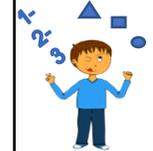
Reproduis l'algorithme



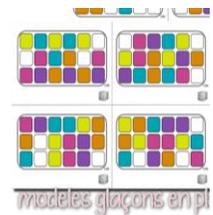
Suis le chemin indiqué pour trouver l'animal mystère



Accroche le bon nombre de bâtonnets pour le placer dans chaque case



Retrouve l'aile manquante pour que le papillon ait le bon nombre de points



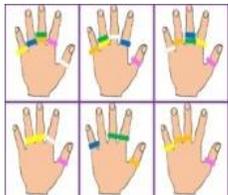
Place les glaçons colorés au bon endroit



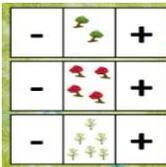
Tri les images selon la consigne donnée



Reforme les puzzles numériques



Replace les élastiques sur la bonne main et au bon endroit



Retrouve les cartes ayant plus ou moins d'images



Construit les différents chiffres





jules

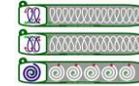
--	--	--	--	--	--	--	--

J

Reforme ton prénom avec les lettres mobiles



Place autant de jetons que de syllabes



BOITE A GRAPHISME



Place les bouchons lettres sur le modèle



Associer les images qui commencent de la même façon



GABARIT



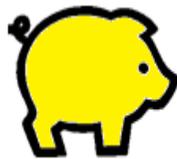
BOL

GSLO

Tri les cartes mot/ non mot



Place les images dans les bonnes valises selon le début du mot



POINCONS



Retrouve l'image identique



Indique le nombre de syllabes pour chaque mot



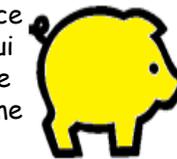
ARDOISES



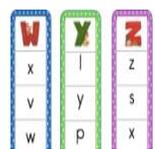
Tri les images proches



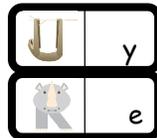
Place une pince sur le mot qui ne commence pas de la même façon



PERLES HAMA



Indique par une pince la lettre correspondant e en script



Associe les dominos correctement



PISTES GRAPHIQUES





Déplace à l'aide de la pince à pâtes les marrons du bol aux alvéoles




Tri les graines dans les bol à l'aide de la pince à épiler



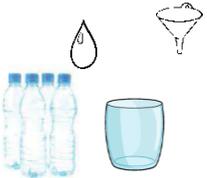

Visse les divers éléments au bon endroit




Transvase les graines d'un pichet à l'autre




Verse de l'eau dans chaque verre jusqu'à la limite donnée

Transvase l'eau dans les divers récipients à l'aide de l'entonnoir




Etend le linge




Verse l'ensemble du sable de manière équitable dans les 3 verres




Visse les boulons correctement



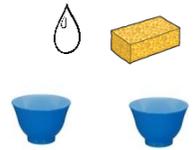

Transvase l'eau d'un bol à l'autre avec la louche



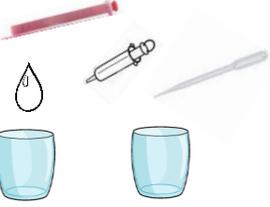

Déplace les graines d'un bol à l'autre avec les divers outils



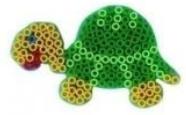

Tri les perles Hama selon la couleur

Transvase l'eau d'un bol à l'autre avec une éponge

Transvase l'eau d'un verre à l'autre à l'aide des divers outils

Reforme le modèle en plaçant les perles au bon endroit sur la plaque




Couds le fil pour former le contour de la forme




Verse de l'eau dans chaque tasse à l'aide de la théière




Pace une goutte d'eau dans chaque alvéole





Déplace les escargots à l'aide de la pince



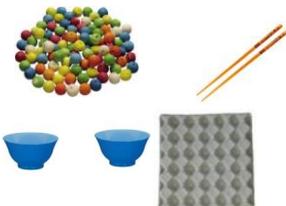
Accroche avec un élastiques les crayons de même couleur



POCHOIRS



Transvase le sable d'un récipient à l'autre



Déplace les objets à l'aide des baguettes chinoises



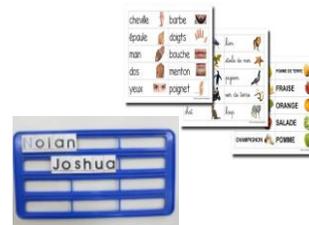
DESSIN DIRIGE



Déplace les objets d'un bol à l'autre à l'aide de la pince



Accroche les pinces sur le bol de la bonne couleur



LETTRES MOBILES



Transvase l'eau d'un pichet à l'autre



Utilise le tamis pour séparer les graines du sable



PATE A MODELER



Enfile les perles Hama sur le bouchon de la bonne couleur



Trie les graines dans les boîtes



TAMPONS



Place les élastiques au bon endroit



Verse de l'eau dans les bouteilles jusqu'à la limite donnée



FEUILLES DE DESSINS





Reproduis les modèles



Place les véhicules au bon endroit puis tente de faire sortir le camion de glace



Reproduis les modèles



Orientes les pièces pour ne faire apparaître que les animaux demandés



Charge les camions pour que rien ne dépasse



Reproduis les modèles



Reproduis les modèles



Reproduis les modèles



Reforme le pentamino



Orientes et place les pièces comme demandé dans le bateau



Orientes les pièces pour ne faire apparaître que les animaux demandés



Reforme la passerelle entre le chevalier et la princesse



Crée le chemin permettant de relier les divers animaux



Orientes les pièces pour ne faire apparaître que les animaux demandés



Orientes les pièces pour que les souris soient placées comme le modèle



Orientes les pièces pour ne faire apparaître que les animaux demandés



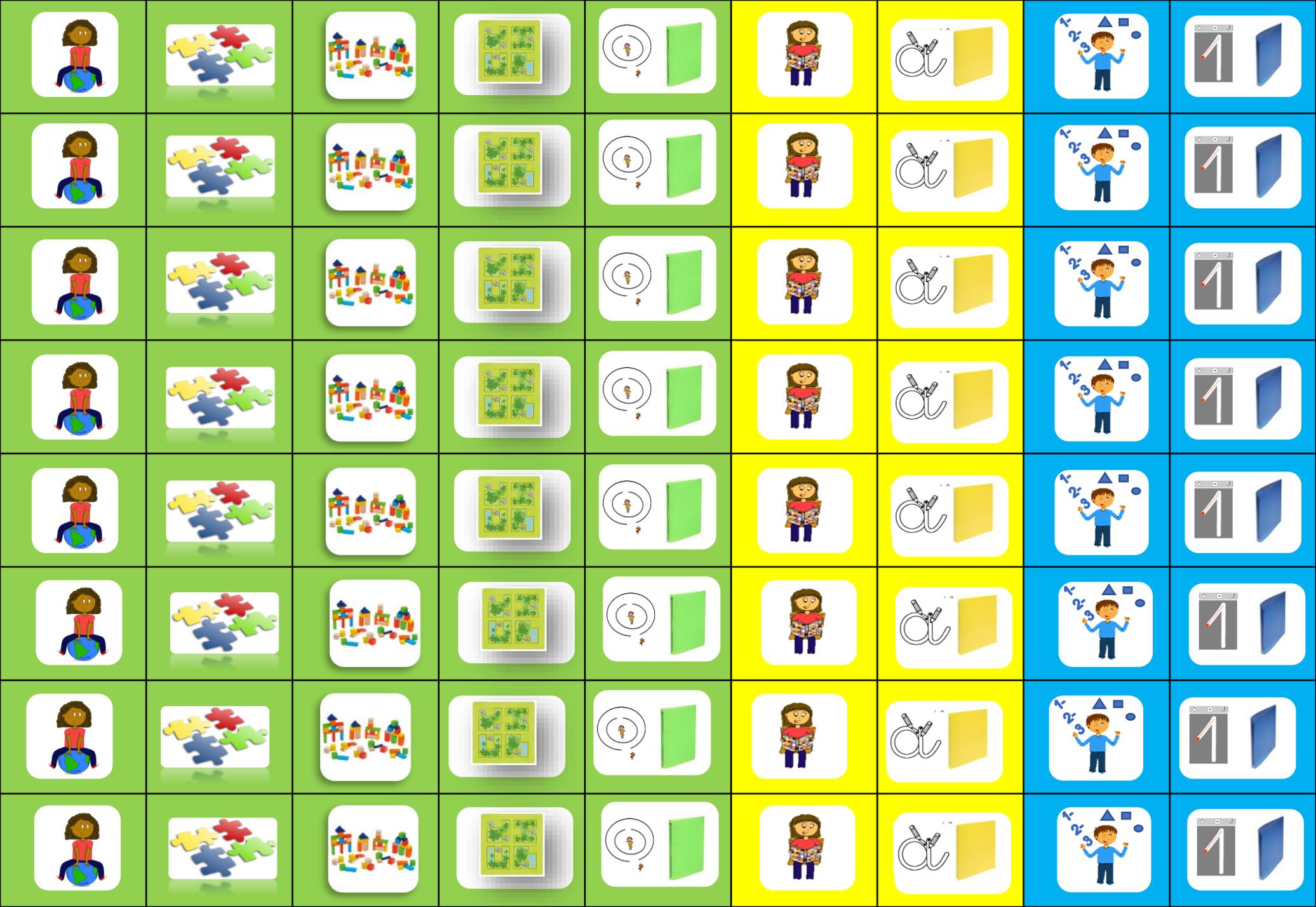
Crée le chemin permettant de relier les divers éléments



Reproduis les modèles









Mots courts



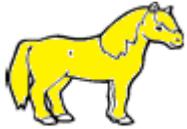
Mots longs



Tri selon si le mot prononcé est long ou non




Place autant de jetons que de syllabes



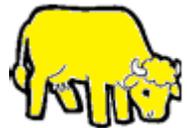
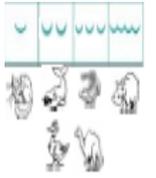
Compte les syllabes !



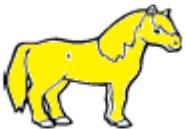
Place les diverses pièces de manière à que tout tienne en équilibre




Tri les images selon le nombre de syllabes


Associer les images qui commencent de la même façon

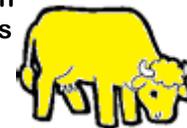




Reproduis les modèles

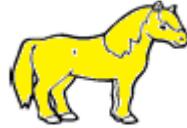



Indique combien il y a de syllabes dans les prénoms de la classe





Place les images dans les bonnes valises selon le début du mot

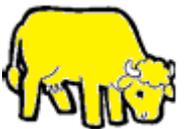




Reproduis les modèles

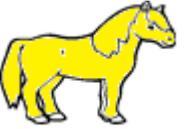



Indique le nombre de syllabes pour chaque mot





Indique le nombre de syllabes pour chaque mot

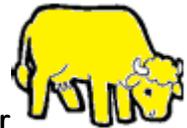




Place les perles au bon endroit pour reformer le modèle

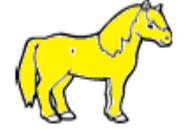



Indique le nombre de syllabes pour chaque mot





Place une pince sur le mot qui ne commence pas de la même façon

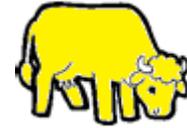
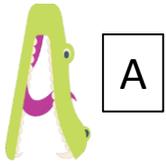




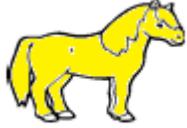
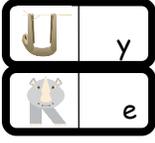
Reproduis les modèles




Associe la lettre à l'image


Associe les dominos correctement


COLORIAGES



