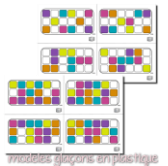


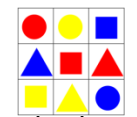
Remplace les boules de cotillon au bon endroit



Place les glaçons au bon endroit



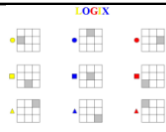
Remplace les images au bon endroit



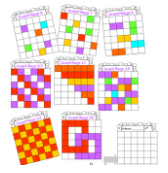
Remplace les formes dans la case grisée correspondante



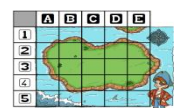
Remplace les animaux selon le codage



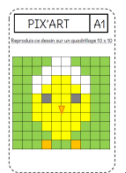
Remplace les formes selon le codage



Colorie les cases comme le modèle



Remplace les trésors au bon endroit



Reproduis le modèle en coloriant les cases



Remplace les animaux au bon endroit



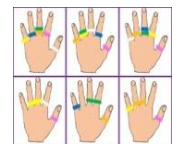
Reproduis la pyramide des animaux en t'aidant du modèle ombré



Retrouve l'image identique



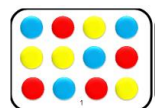
Place les animaux selon le codage



Place les élastiques au bon endroit



Remplace les cartes points sur le modèle



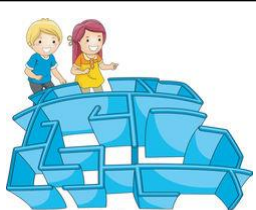
Orientes les cartes points pour reproduire le modèle



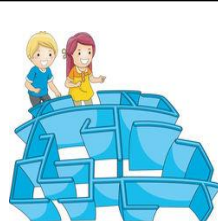
Place les carrés au bon endroit pour reproduire le modèle



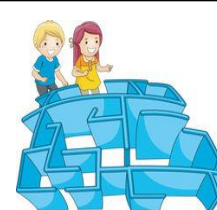
Reproduis avec les allumettes le dessin



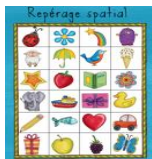
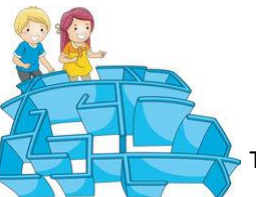
Déplace toi dans le labyrinthe avec ton personnage aimé



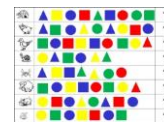
Trace sur la planche le parcours du petit aventurier



Place les animaux dans l'ordre de visite du fermier



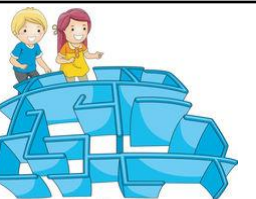
Trace le chemin indiqué par la flèche pour trouver le cadeau mystère



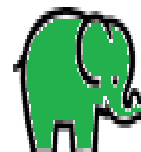
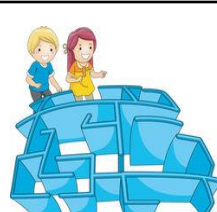
Suis le chemin des formes pour trouver l'animal mystère



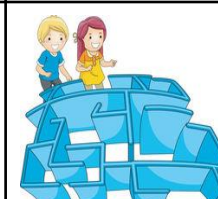
Suis le chemin fléché pour retrouver l'animal mystère



Suis le chemin fléché pour retrouver l'animal mystère



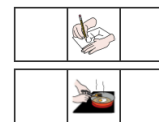
Assemble les pièces pour faire un circuit fermé bleu



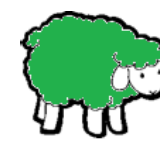
Suis le chemin pour placer les poissons a l'endroit demandé



Reforme le petit train des jours



Place l'image qui arrive avant puis après



Trie les images selon la saison



LUNDI

ECOLE

Retrouve les étiquettes jours parmi les autres mots



Ordonne les images dans l'ordre (5)



Assemble les étiquettes jours dans l'ordre (majuscule/script)



Remplace les images dans l'ordre (6)



Reforme la suite des jours dans les 3 écritures



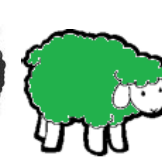
Remplace les images dans l'ordre (9)



Trie selon  
si les animaux ont des  
poils, plumes ou écailles



Reforme les puzzles des  
plantes ( arbre/fleur, platn)



Trie les cartes  
selon si les animaux sont  
herbivores ou carnivores



Trie les cartes selon le  
lieu de vie des animaux



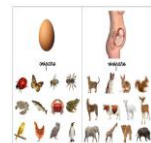
Trie les étiquettes  
fruits ou légumes



Retrouve l'animal mystère



Replace dans l'ordre  
les images du cycle  
du vie d'une plante



Trie selon si les animaux  
sont ovipares ou non



Retrouve  
l'empreintes des animaux



Associe les pots qui font le même son



Associe  
le sac tactile à l'image  
de l'objet qu'il contient



Associe l'œuf sonore  
à l'image de son contenu



Associe les pots de même senteur



Reforme le puzzle du corps humain



Aide toi de la loupe pour  
associer les images  
identiques de taille différentes



Trie les images selon si la situation  
est dangereuse ou non



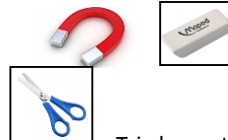
Entoure les dangers  
présents dans la pièce



Les yeux bandés associe  
les tissus identiques  
puis classe les bandes de la  
moins à la plus rugueuse



Trie les billes de couleurs en t'aidant de l'aimant



Trie les cartes selon si les objets sont attirés ou non par l'aimant



Reproduis le modèle



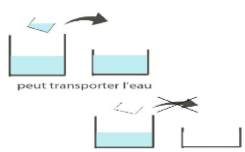
Trie les objets selon la matière dont ils sont faits



Souffle pour déplacer la bille dans le labyrinthe



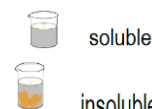
Déplace avec la paille les petites formes en papier d'un bac à l'autre



Trie selon si les objets transportent l'eau ou non



Trie selon si les objets flottent ou coulent



Trie selon si les éléments se mélangent ou non à l'eau