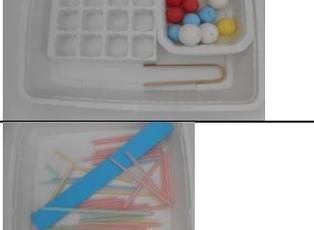


ATELIER découverte du monde, sciences

	Ateliers	matériel	consigne	évolution
1		Panier, formes aimantées, canne a pêche	Pêche le bon nombre d'image selon ton panier	
2		Marron, cotillon, alvéoles, cartes modèles	Replace les marrons et les cotionnons au bon endroit pour reformer le modèle	
3		Jeu avant après	Replace les images selon si elle se passe avant ou après l'image	
4		Cartes jour de la semaine, maison, cartable	Reforme la semaine et indique sous chaque jour si tu as école ou non	
5		Pion, cartes modèle, jetons	Place le bon nombre de jetons	
6		Cotillon, pince	Place les cotillons de couleur au bon endroit selon le midèle	
7		Pailles de diverses tailles	Range les pailles du plus petit au pus grand	
8		Perles éprouvettes	Tri les perles dans l'éprouvettes correspondantes	
9		Carte nuance	Retrouve les cartes couleur de nuance identiques	
10		Carton chiffré ; pince à linge	Place le bon nombre de pince à linge sur chaque carton	

11		Petits carrés de couleur plastifiés, pot de différentes couleurs	Place les tickets dans les bonnes tirelires selon la couleur	
12		Roue des quantités, pince à linge chiffrée de 1 à 10	Place la pince à linge chiffrée sur la bonne quantité	
13		Logico, pince	Réalise les logico de numération	
14		Formes modèle	Replace les formes sur le modèle	
15		Perle hama grand format, modèle	Replace les perles modèle au bon endroit pour reformer la tortue	
16		tangramm	Reforme le modèle grace aux pièces du tangramm	
17		Castle logix	Réalise le château demandé	
18		Chiffre bois, allumettes	Trouve le nombre d'allumettes correspondant au chiffre verifie en les piquant dedans	
19		Chiffre bois, barquette	Tri les chiffres	
20		Château en bois	Réalise des châteaux	
21		Chiffre rugueux	Repasse sur les chiffres rugueux	
22		Barres rouges et bleues	Ordonne les barres et associe les à la bonne carte	

23		Cartes	Choisis un paquet de carte et tri les selon la consigne (vivant/non ; lieu de vie ; cru/cuit ; contraire ; association d'idées)										
24		Labyrinthe aimanté	A l'aide du styro aimanté remplace les billes dans les fleurs de la bonne couleur										
25		Bol coloré, pinces	Place les pinces sur les bols de la bonne couleur										
26		Cotillon, boîtes	Place chaque cotillon dans la barquette de la bonne couleur										
27		Domino tableau de 1 à 12	Place les dominos dans la bonne colonne du tableau selon la quantité										
28		Carte , regles, pince	Mesure la distance entre le lapin et la carotte place la pince à linge pour indiquer cette mesure										
29		Puzzle numérique	Reforme le puzzle en t'aidant de la bande numérique										
30		Bouchons numérotés	Reforme la chenille numérique										
31		Jeu coccinelle	Place les rectangles percés au bon endroit pour reformer la coccinelle										
32		Jeu empilement	Empile les formes comme le modèle										
33		Images séquentielles	Replace les images dans l'ordre chronologique										
34		logix	Place les formes au bon endroit sur le quadrillage										
35	<p>Le chiffre mystère</p> <table border="1" data-bbox="161 1989 248 2092"> <tr> <td>3</td> <td>6</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>?</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>5</td> <td>1</td> </tr> </table>	3	6	2	4	?	8	9	5	1	mystéro	Retrouve le chiffre mystère	
3	6	2											
4	?	8											
9	5	1											

36		Jeu des ours	Trier par taille les ours	
37		Jeu chambre de Léa	Replace les jouets à l'endroit demandé	
38		Pinces cartes numération	Pince sur le bon chiffre pour indiquer la quantité d'image	
39		Objets gigognes	Realise une tour puis range les pièces	
40		Jeu arlequin, pion	Reforme arlequin comme le modèle	

Les élèves ont aussi à leur disposition des portes vues utilisable avec un feutre velleda avec pout thématique :

Labyrinthe ; labyrinthe des chiffres ; jeu d'intrus