



**Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.**

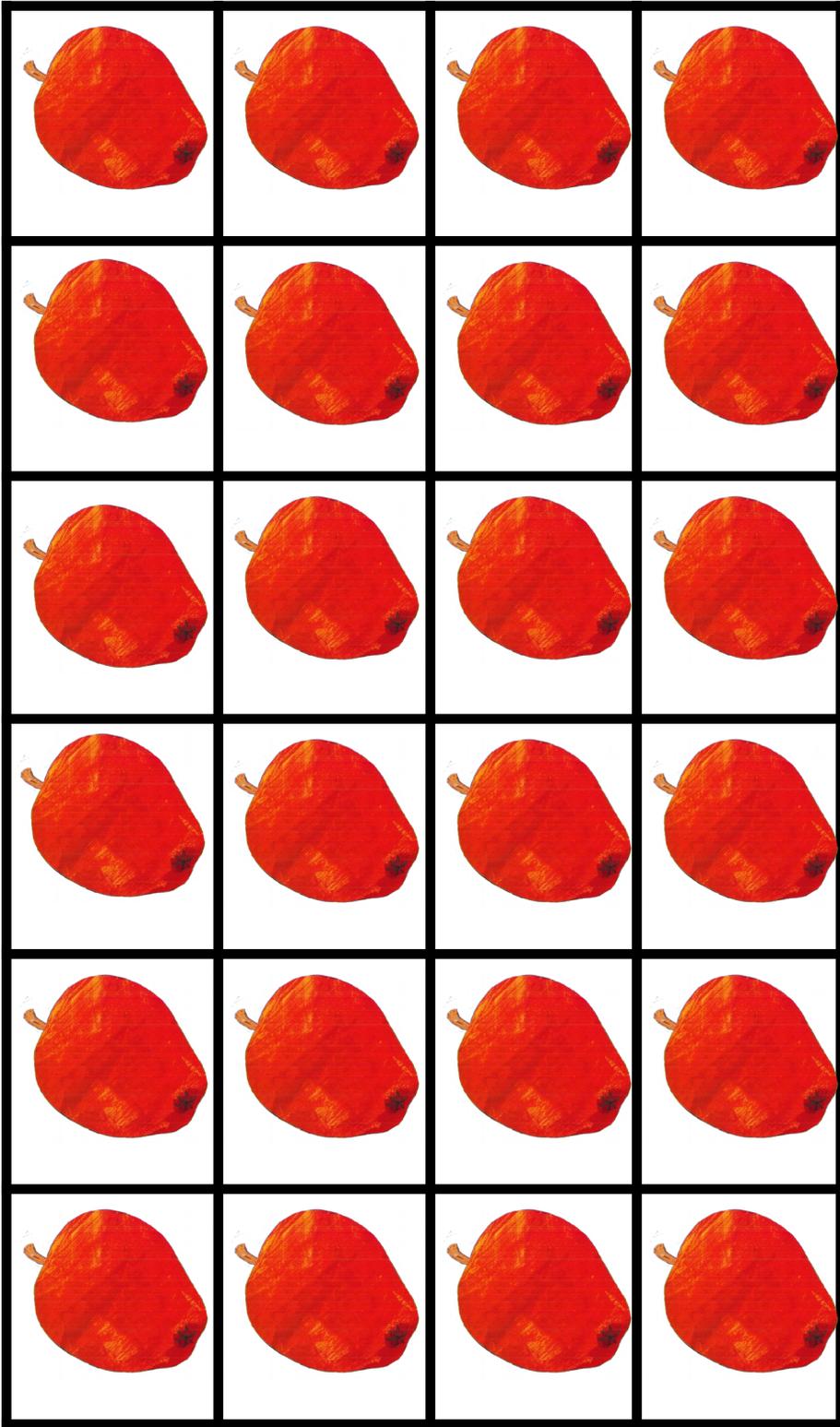
Réaliser une distribution.

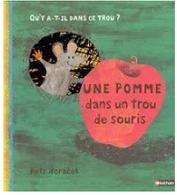
Résoudre un problème de partage en tenant compte des contraintes

Consigne : Donne  pommes à chaque animal.

MS/GS





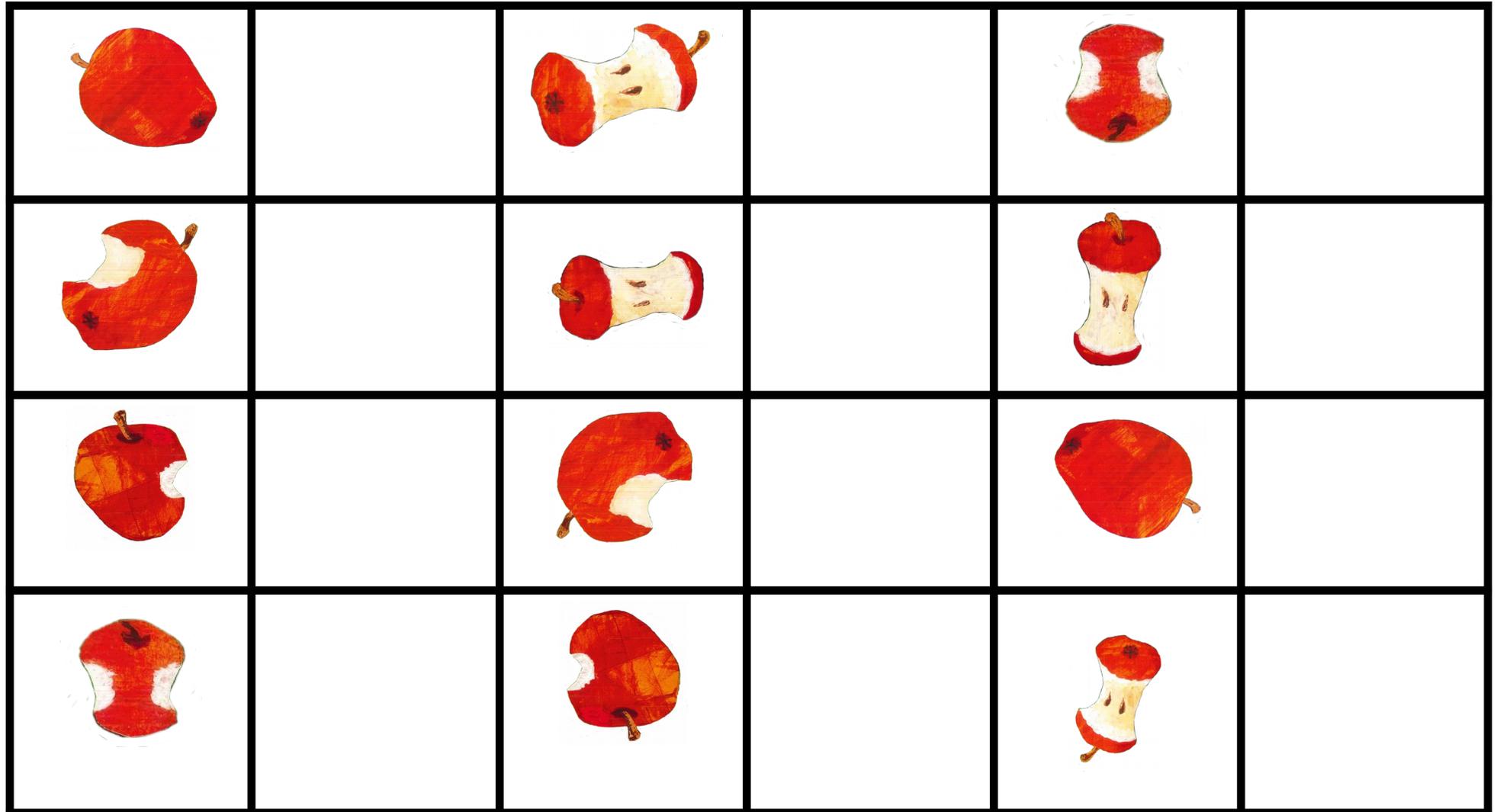


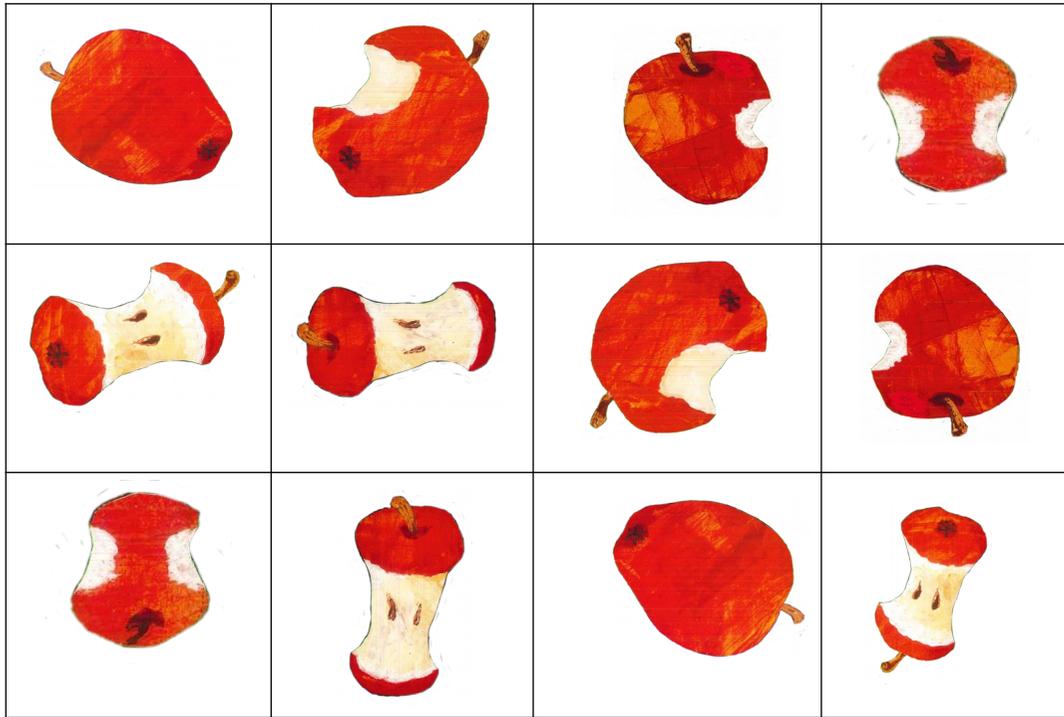
## Explorer le monde : se repérer dans l'espace

GS

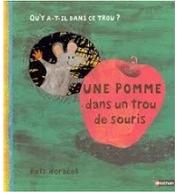
### Mémory

Consigne : retrouve les images identiques aux modèles . Pose-les à côté.  
Attention aux positions !





(images à découper)



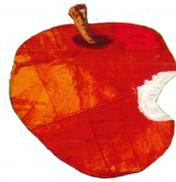
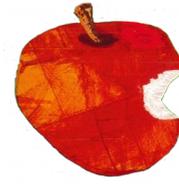
## Explorer le monde : se repérer dans l'espace

GS

Sudoku

Consigne : Recherche les images manquantes, sur chaque ligne, chaque colonne et chaque bloc. ( à découper et plastifier)







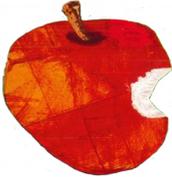
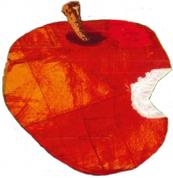
## Explorer le monde : se repérer dans l'espace

GS

Sudoku

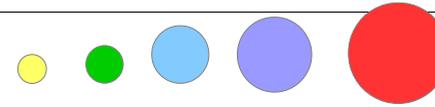
Consigne : Recherche les images manquantes, sur chaque ligne, chaque colonne et chaque bloc. ( à découper et plastifier)





## Explorer des formes, des grandeurs



GS

Notion de taille :

**Consigne** : dans chaque série, colorie le personnage le plus petit en jaune, celui qui est un peu plus grand en vert, encore plus grand en bleu, encore plus grand en violet et très grand en rouge.



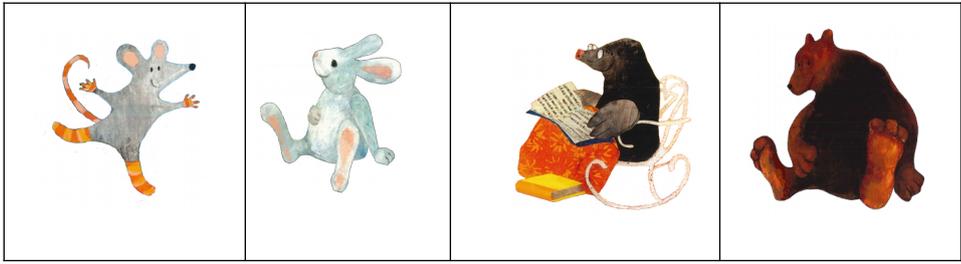

**Espace : découvrir les formes.**

discrimination visuelle

GS

Consigne : cherche le personnage manquant







## Découvrir les nombres et leur utilisation

Réaliser une collection dont le cardinal est donné

MS/GS

Consigne : fais des sachets de      pommes.



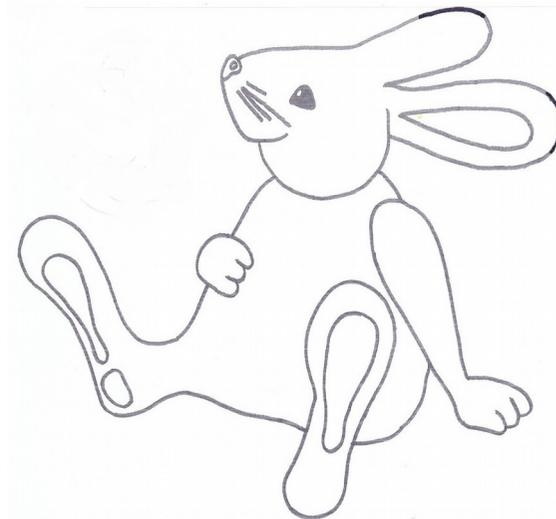


## Découvrir le monde : se repérer dans l'espace

GS

→ résoudre un problème

Consigne : Prends 4 couleurs et colorie les lapins pour qu'ils soient tous différents.



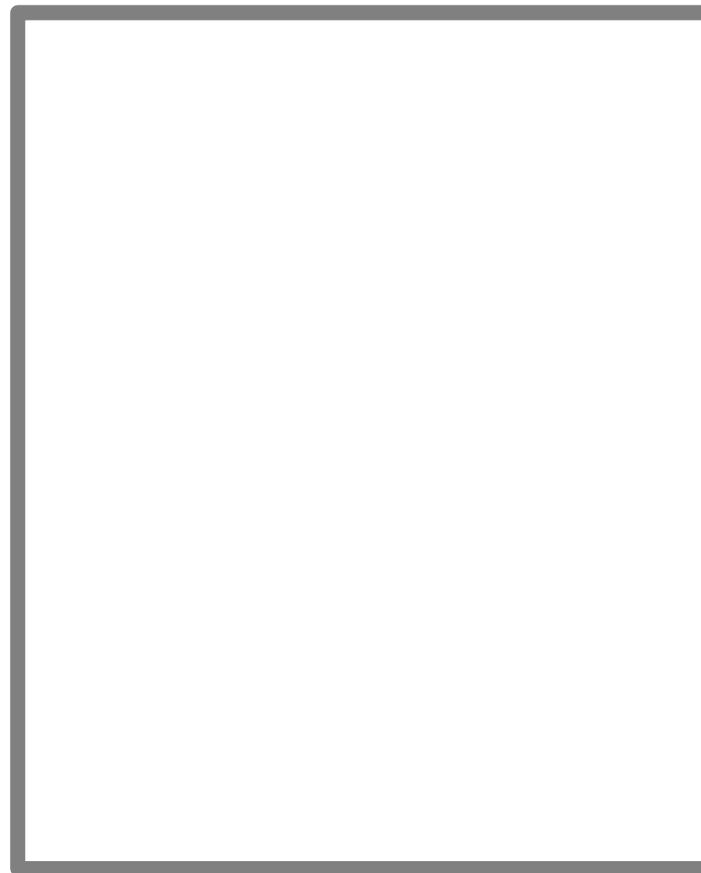
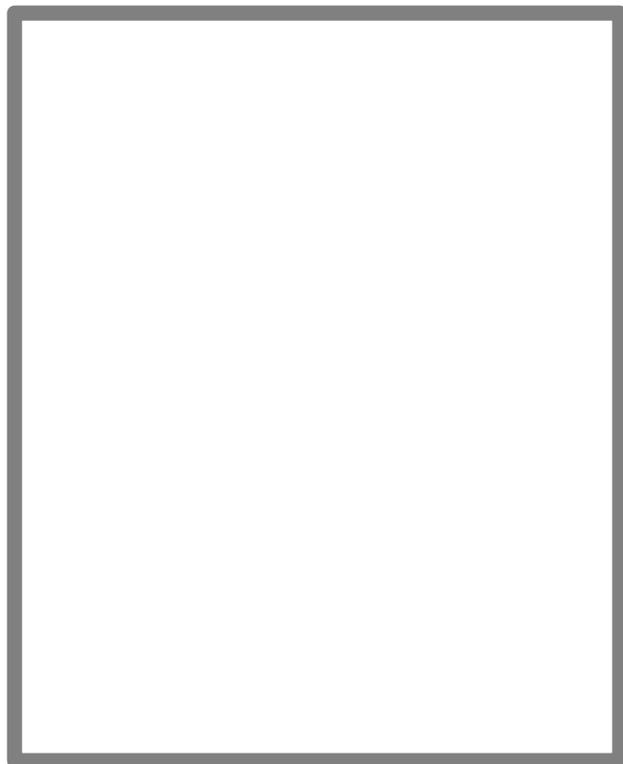


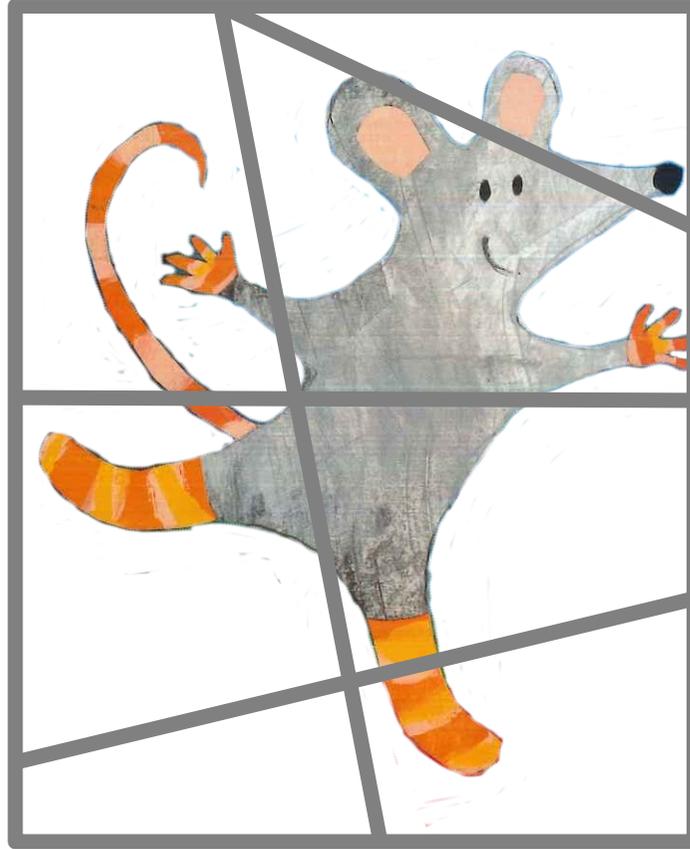
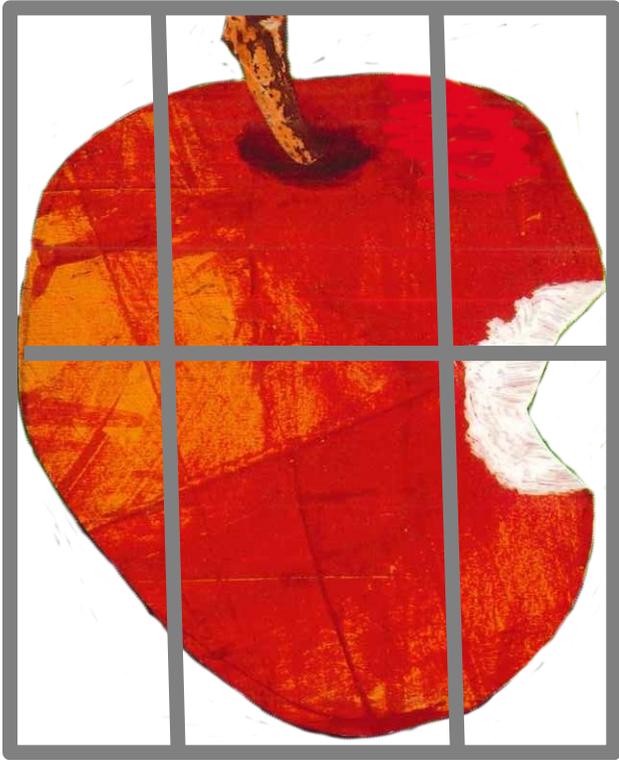
## Explorer le monde : se repérer dans l'espace

GS

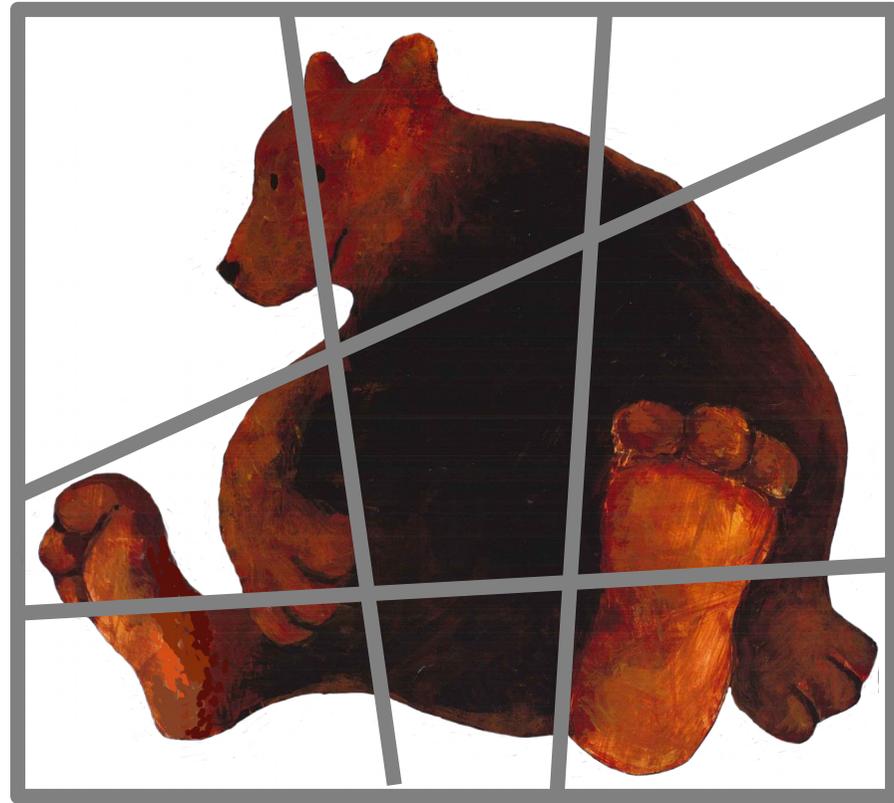
Puzzles

Consigne : Reconstitue les puzzles 6 à 9 pièces. ( à découper et plastifier)











## Découvrir les nombres et leur utilisation

Conservation des quantités.

Barre ou ajoute des pommes pour que chaque animal en ait 5.

GS

