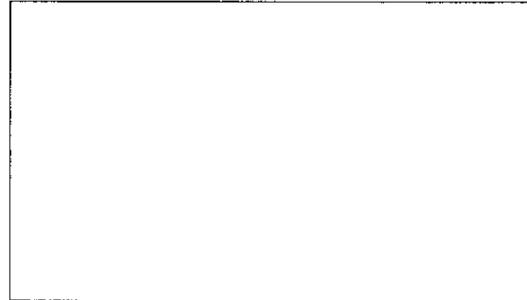
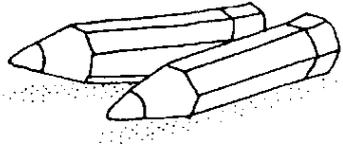
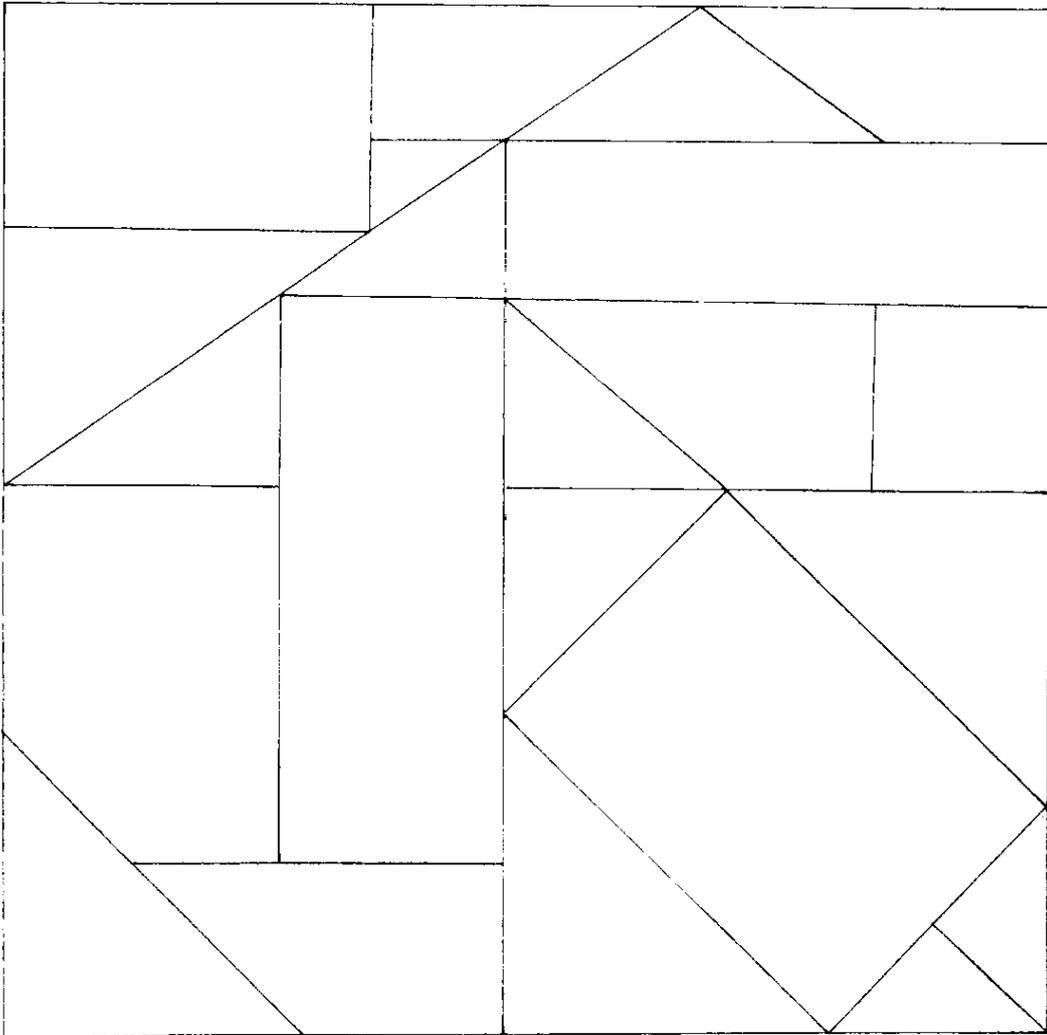


Fais un dessin  
à l'intérieur  
des rectangles  
qui sont dans le puzzle.



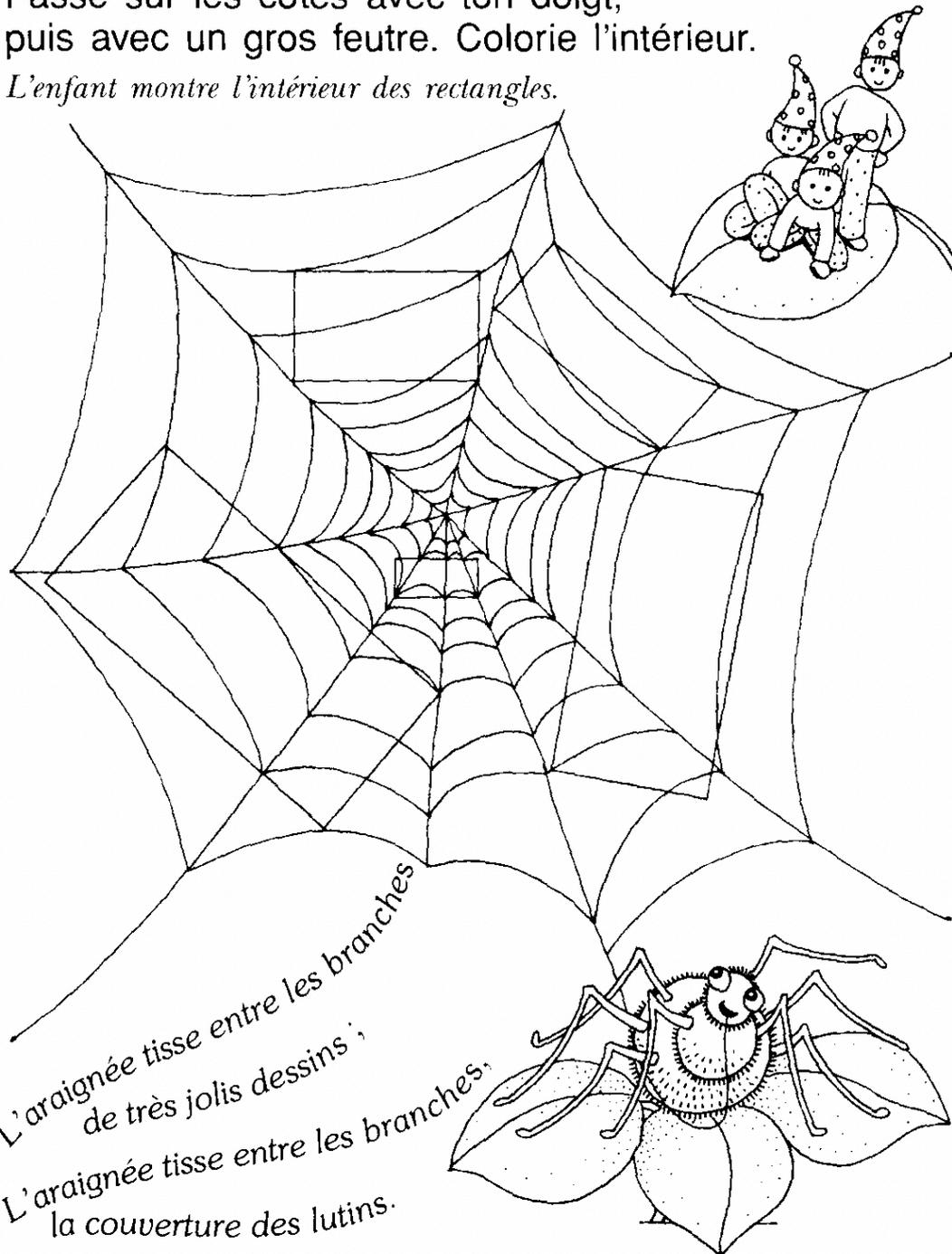
le rectangle



Dans sa toile, l'araignée a caché des rectangles.  
Trouve-les.

Passes sur les côtés avec ton doigt,  
puis avec un gros feutre. Colorie l'intérieur.

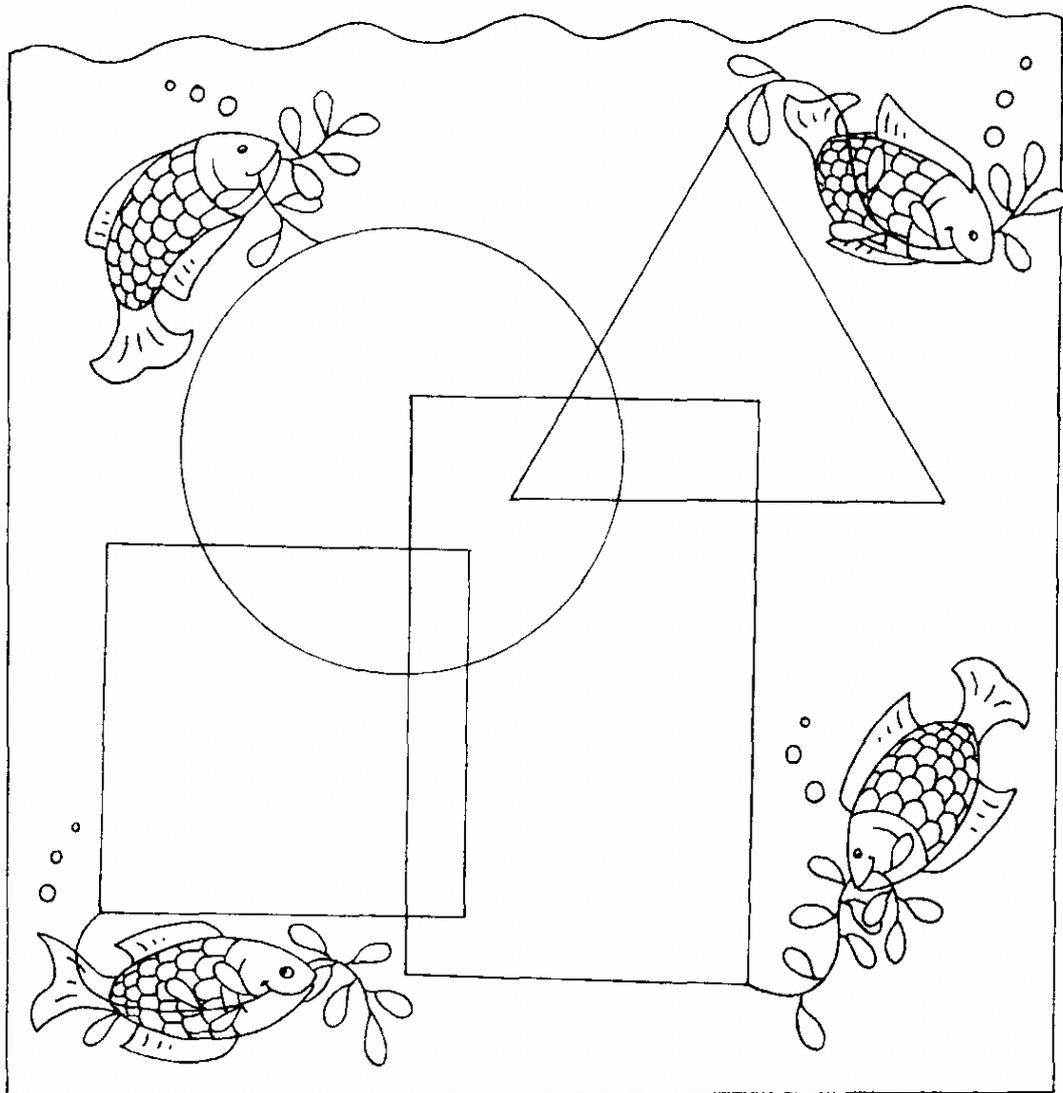
*L'enfant montre l'intérieur des rectangles.*



Les petits poissons ont dessiné dans l'eau  
avec des algues.

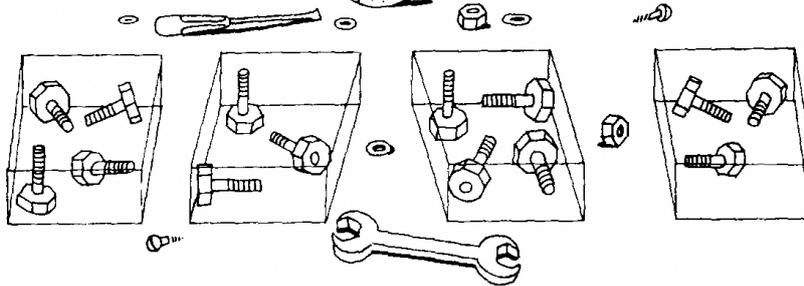
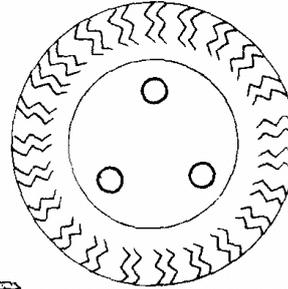
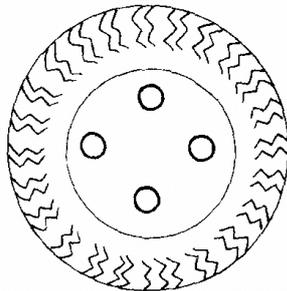
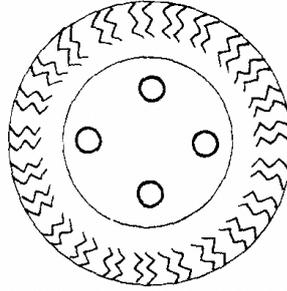
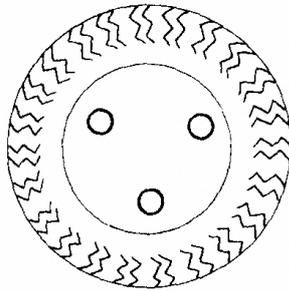
Passes sur les bords des formes avec ton doigt  
d'abord ; avec un feutre ensuite :

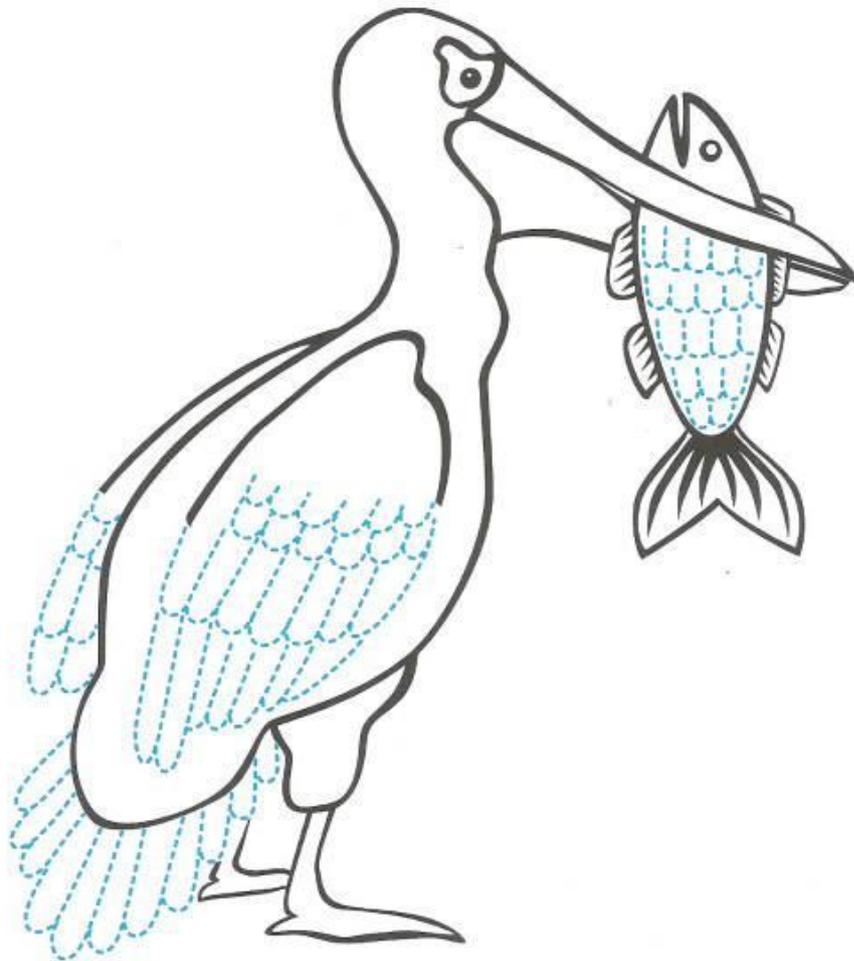
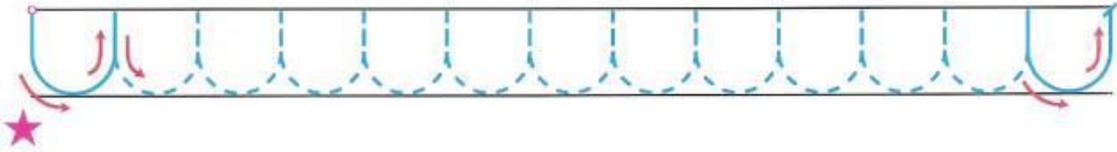
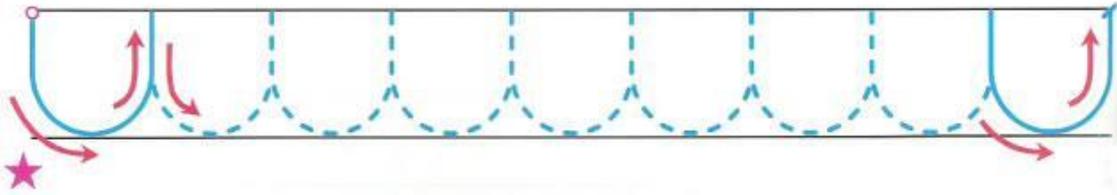
- vert pour le triangle,
- orange pour le carré,
- marron pour le rectangle,
- rouge pour le cercle.





Chaque roue a sa boîte de boulons.  
Colorie en bleu les pneus des roues  
à **quatre** trous,  
et en vert ceux des roues à **trois** trous.





le pélican

[ACTIVITÉ]

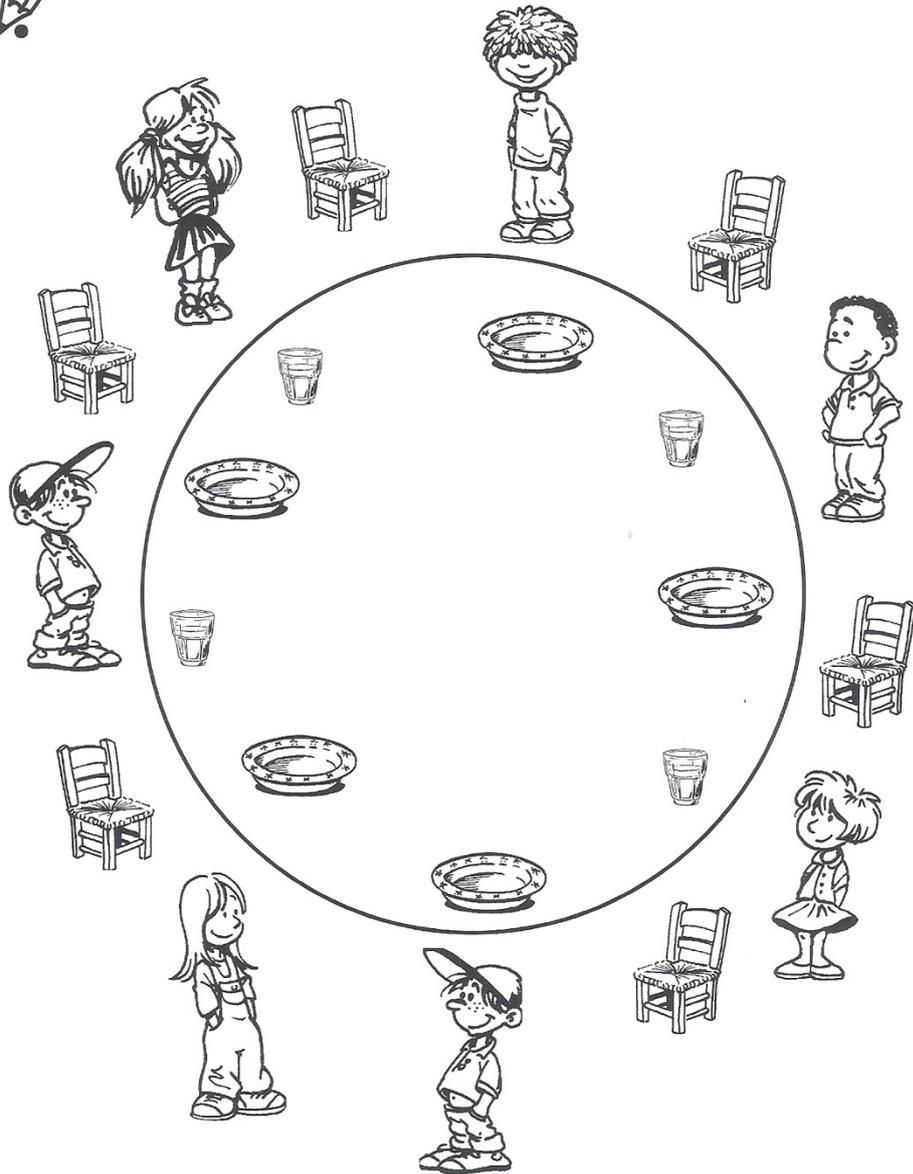
MS

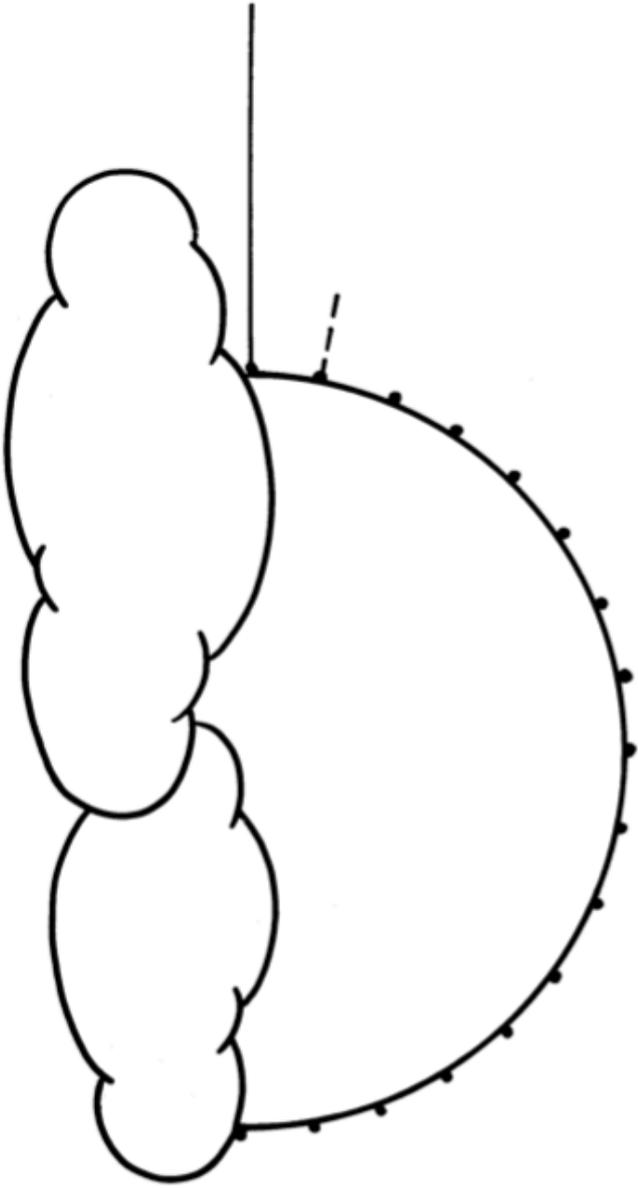
Comparer

correspondance terme à terme

## À table

Donne une chaise, un verre, une assiette à chaque enfant. Dessine ce qui manque.





Kungourou a mis ses lunettes, car un grand soleil sort de derrière  
les nuages. Dessine-lui tous ses rayons pour le faire briller très fort.





difficulté

1

2

3

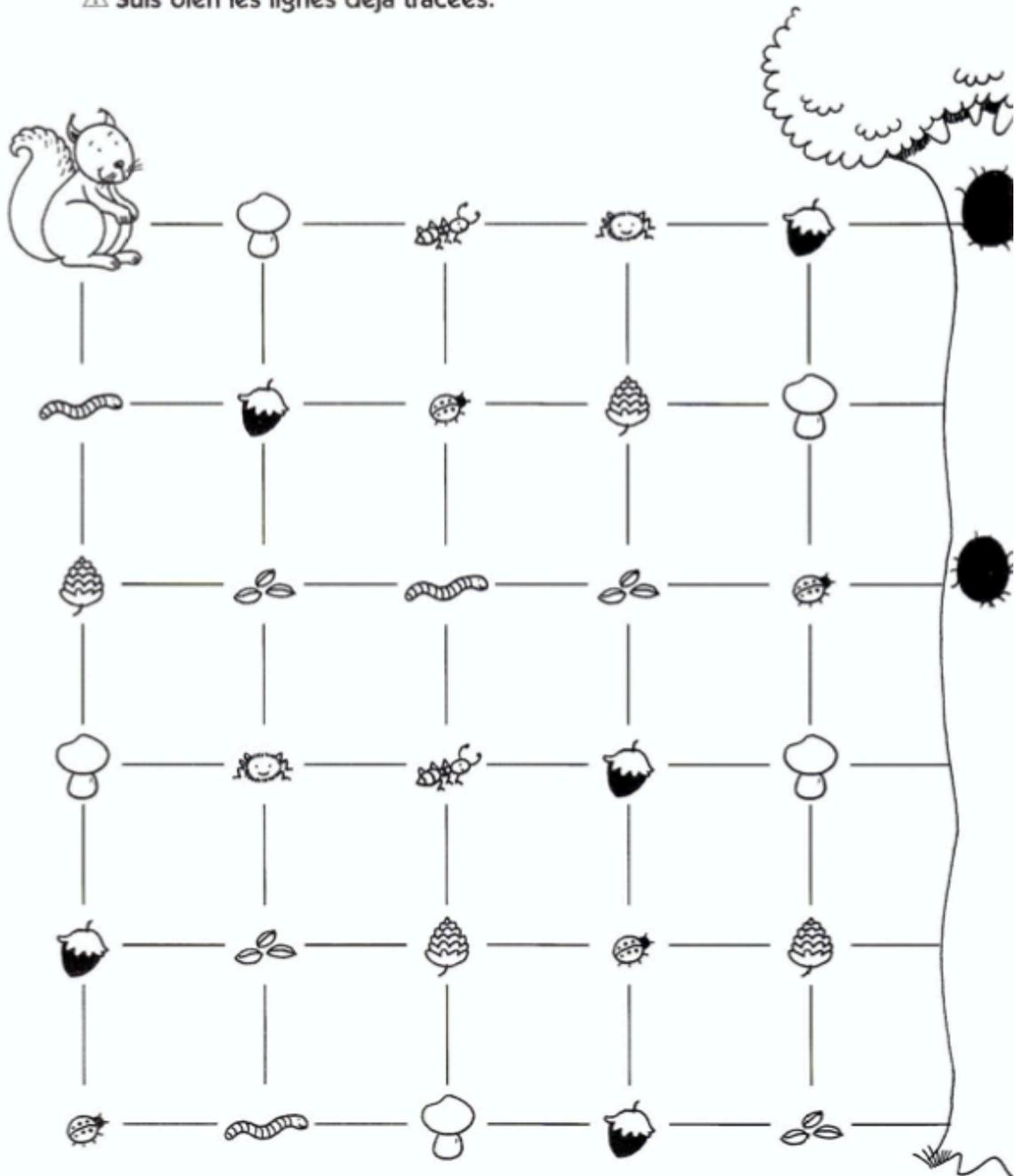
Compétence à acquérir :  
Savoir choisir

## Provisions

L'écureuil fait ses réserves pour l'hiver. Il ramasse indifféremment des noisettes, des champignons, des graines et des pommes de pins. Il déteste les vers de terre et les insectes.

Retrouve le chemin parcouru par l'écureuil jusqu'à son trou dans l'arbre.

⚠ Suis bien les lignes déjà tracées.







# Au lit !

difficulté

1 2 3

Compétence à acquérir :  
Savoir choisir

Avant de s'endormir, Zoé a un tas de choses à faire.  
Observe le code qui t'indique l'ordre qu'elle doit suivre.  
Retrouve le chemin parcouru par Zoé chaque soir.  
⚠ Suis bien les lignes déjà tracées.

