


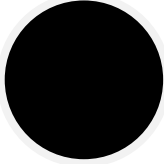
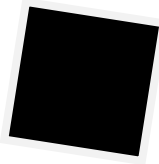
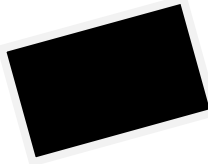





GS		Découvrir le monde Formes et grandeurs	Compétences : Reconnaître et désigner des formes géométriques simples : rond, carré, triangle, rectangle. Exercer sa mémoire spatiale.	
----	--	---	--	--


Consigne : Trouve la forme qui a disparu. Dessine un bâton à chaque forme trouvée.
 A la fin de la partie, compte le nombre de formes trouvées.

E. Dumotier 2012

<http://estelledocs.eklablog.com>

Le jeu de Kim des formes - Tableau de marques

				
Compte				

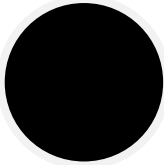
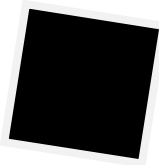


GS		Découvrir le monde Formes et grandeurs	Compétences : Reconnaître et désigner des formes géométriques simples : rond, carré, triangle, rectangle. Exercer sa mémoire spatiale.	
----	---	---	--	--

Consigne : Trouve la forme qui a disparu. Dessine un bâton à chaque forme trouvée.
 A la fin de la partie, compte le nombre de formes trouvées.

E. Dumotier 2012

<http://estelledocs.eklablog.com>

Le jeu de Kim des formes - Tableau de marques

				
Compte	