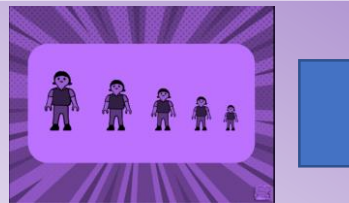




Comparer et ranger des objets selon leur taille



Comparer et ranger des bandes ou des images selon leur taille



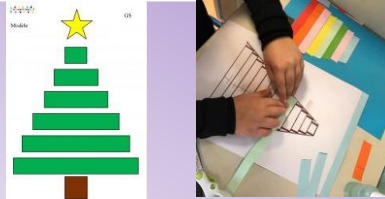
Connaître les formes simples



Connaître les solides simples



Empiler les cubes du plus grand au plus petit



Recomposer le sapin / la pyramide en rangeant les bandes



Superposer les formes sur la trame



Utiliser le taciloto des solides pour associer 2 solides identiques



Ordonner les barres de la plus petite à la plus grande



Ranger les escargots le long de la ligne de départ, de celui qui va le moins loin à celui qui va le plus loin



Classer et nommer les formes géométriques



Utiliser le taciloto des solides pour associer 1 solide à une carte « solide »



Empiler les formes de la plus grande à la plus petite



Ranger les images de la plus grande à la plus petite



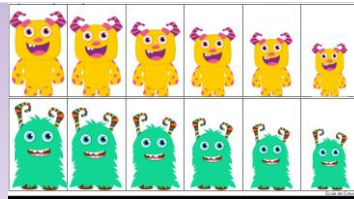
Reproduire les formes à l'aide d'un gabarit ou d'un pochoir



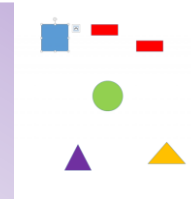
Utiliser le taciloto des solides pour associer une carte « solide » à la photo d'un objet



Ranger les crayons du plus petit au plus grand



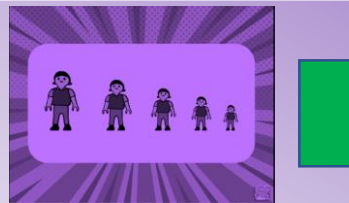
Ranger les monstres du plus petit au plus grand



Tracer le contour des formes simples



Connaître et décrire quelques propriétés des formes et solides simples



Réaliser un assemblage complexe en 2D ou en 3D de formes géométriques



Réaliser un assemblage complexe en 2D ou en 3D avec des jeux de construction



Réaliser un assemblage complexe en 2D ou en 3D avec des jeux de construction



Utiliser le tactiloto pour associer à chaque solide les formes de ses faces



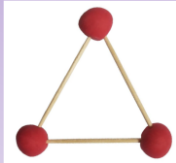
Réaliser des assemblages avec les formes en suivant les modèles



Utiliser les kaplas pour réaliser un assemblage de solides avec modèle



Réaliser une construction à l'aide des cubes en suivant un modèle



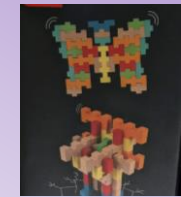
Construire les formes simples avec des bâtons et des boules de pâte à modeler



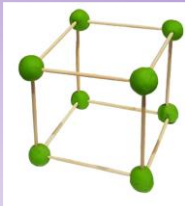
Utiliser les polydrons pour réaliser un assemblage de solides avec modèle



Utiliser les geomags pour réaliser un assemblage de solides avec modèle



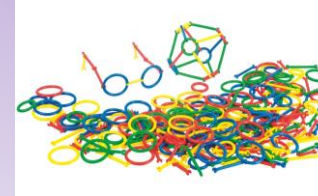
Réaliser une construction selon un modèle



Construire les solides simples avec des bâtons et des boules de pâte à modeler



Utiliser les legos pour réaliser un assemblage de solides avec modèle



Utiliser le jeu pour réaliser des assemblages avec modèle



Construire une ville à l'aide des blocs de construction



Jouer au jeu des 7 familles des formes



Utiliser les plusplus pour réaliser des assemblages avec modèle



Réaliser ou compléter un algorithme



Réaliser des puzzles



Comparer des masses



Se repérer sur un quadrillage



Reproduire ou poursuivre un algorithme 1-1



Réaliser un puzzle de 20 pièces environ



Associer les masses identiques à l'aide de la balance



Reproduire un quadrillage



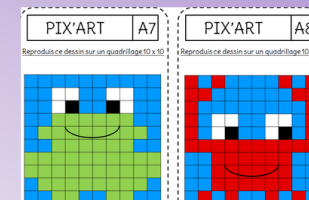
Reproduire ou poursuivre un algorithme complexe 1-1-1 ou 2-1-2



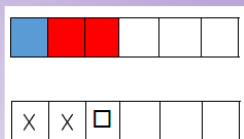
Réaliser un puzzle de 30 pièces environ



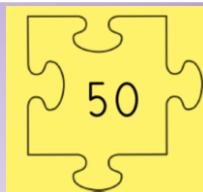
Utiliser la balance pour comparer et ordonner la masse de 2 ou 3 objets



Reproduire un dessin sur quadrillage (pixel art)



Poursuivre un algorithme complexe 1-1-1 ou 2-1-2



Réaliser un puzzle de 50 pièces environ



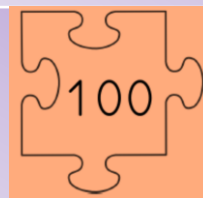
Observer les balances et comparer la masse de 2 ou 3 objets



Compléter un tableau à double entrée



Poursuivre un algorithme complexe



Réaliser un puzzle de 100 pièces ou plus



Défi des pirates : se repérer sur quadrillage



Réaliser des mosaïques



Réaliser des pavages



Repérage dans l'espace



Se repérer sur un quadrillage



Réaliser des mosaïques pour reconstituer un modèle



Réaliser le pavage du hibou en respectant les modèles



Placer les billes comme sur le modèle

Reproduire un quadrillage



Réaliser des mosaïques pour reconstituer un modèle



Réaliser des pavages selon un modèle

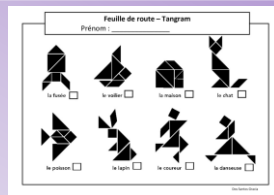


Placer les billes comme sur le modèle

Reproduire un dessin sur quadrillage (pixel art)



Réaliser des mosaïques pour reconstituer un modèle



Réaliser des pavages avec le tangram



Placer les bras et jambes comme sur le modèle

Compléter un tableau à double entrée



Défi des pirates : se repérer sur quadrillage



Situer des objets les uns par rapport aux autres ; Utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions ; décoder pour représenter des positions



Travailler des structures spatiales ; anticiper le résultat d'une manipulation ; organiser des données multiples



Participer à un jeu de société et en respecter les règles

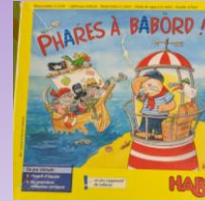
CODE COULEURS



CACHE NOISETTES



PHARE A BABORD



CACHE CACHE PIRATE



RUSH HOUR



MEMO ROBOTS



JACQUES ET LE HARICOT MAGIQUE



GO GETTER



TROTTE QUENOTTE



CANARDS



IL ÉTAIT UNE FERME

