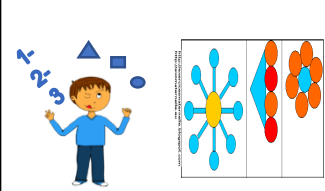


	<p>Construit les différents chiffres</p>		<p>Associe le chiffre indiqué sur la pince avec la bonne quantité sur la roue</p>	<p>Complète pour que le hérisson ait le bon nombre de piquants</p>	
	<p>Réalise des tours avec le nombre de pièces demandées</p>		<p>Reproduis la suite des formes</p>	<p>Reproduis la suite pour trouver ce qu'il manque</p>	
	<p>Tri selon la couleur dans les tirelires</p>		<p>Complète pour avoir la quantité de pommes demandées</p>	<p>Place les pinces selon la quantité demandée</p>	
	<p>Place le bon nombre de bougie, de bonbons et reforme le chiffre en pâte à modeler</p>		<p>Reforme les puzzles numériques</p>	<p>Place une pince pour indiquer où il y en a le plus</p>	
	<p>Tri les images selon la consigne donnée</p>		<p>Indique la quantité d'objets</p>	<p>Trouve les images indiquant la cause puis la conséquence</p>	
	<p>Retrouve les cartes indiquant la quantité pour chaque collection</p>		<p>Tri selon la couleur dans les pots</p>	<p>Place le bon nombre de jetons sous le chiffre et ordonne</p>	



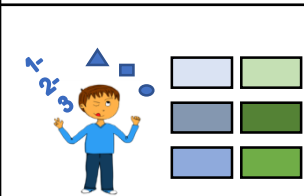
Indique avec une pince le nombre de gommettes de chaque sorte



Tri les cartes dans le tableau



Reforme les puzzles numériques



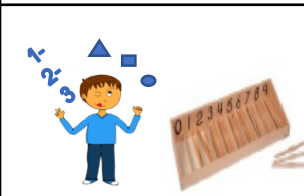
Tri selon les nuances selon la couleur



Place autant de jetons qu'il reste d'animal dans la cabane



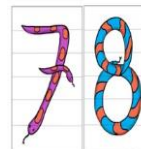
Construit les différents chiffres



Accroche le bon nombre de bâtonnets pour le placer dans chaque case



Associe le chiffre indiqué sur la pince avec la bonne quantité sur la roue



Construit les différents chiffres



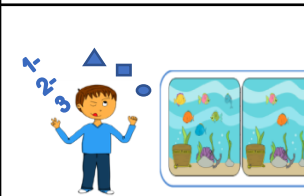
Tri les images selon la consigne donnée



Poursuis la suite logique



Indique avec la pince la quantité représentée



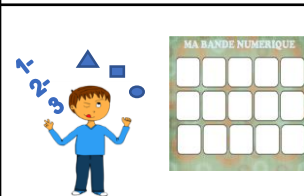
Indique la où il y a le moins de poissons



Trouve toutes les façons de boutonner le bonhomme



Place la pince selon la nuance



Reforme la bande numérique





Reforme les puzzles numériques





Place le bon nombre de jetons sous le chiffre et ordonne



Retrouve l'image respectant la consigne donnée




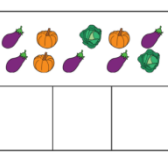


Trie puis ordonne les cartes à jouer



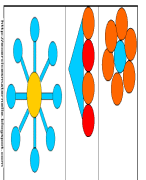





Place le nombre de pinces selon la quantité donnée

Retrouve les cartes indiquant la quantité pour chaque collection

Indique avec une pince la quantité de gommettes de chaque sorte




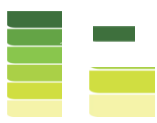


Associe le chiffre indiqué à la carte à point puis place le bon nombre d'anneaux



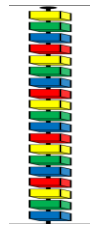





Trouve le chiffre manquant

Reforme le nuancier de couleur

Reproduis l'algorithme




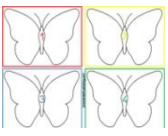


Reforme le soleil chromatique






Accroche le bon nombre de bâtonnets pour le placer dans chaque case

Retrouve l'aile manquante pour que le papillon ait le bon nombre de points





Reforme les chaînes d'anneaux demandées

3





Tri les images selon la consigne donnée




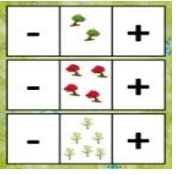


Reforme les puzzles numériques






Tri les images selon la consigne donnée

Retrouve les cartes ayant plus ou moins d'images





Construit les différents chiffres



	2	4	6	8

Complète le tableau double entrée



$$2 + 2 \rightarrow ?$$

Compte le nombre de ballon puis écris l'opération




Reforme les puzzles numériques



Complète pour avoir la quantité de cheveux demandés



Tri les images selon la consigne donnée



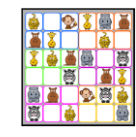

Reforme le tableau de 100



Reforme les puzzles numériques



Pince pour indiquer si il y en a plus, moins ou autant

Complète le sudoku



Construit la chenille des nombres jusqu'à 60



Réalise la table de seguin 1




Place correctement les points pour décomposer les quantités



Trouve la quantité non représentée



Complète le sudoku



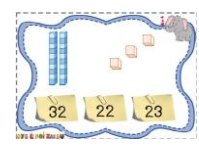

Reforme les puzzles numériques



Retrouve comment fabriquer chaque couleur



Place les points correctement pour créer le papillon demandé


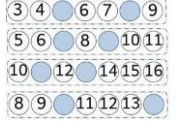



Pince pour indiquer la quantité représentée



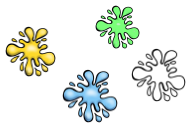






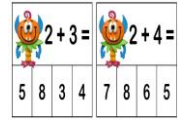

Réalise la table de seguin 2


Trouve le nombre manquant

Reforme les cartes consignes couleur


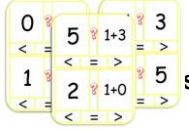




Pince pour indiquer le résultat





Tri les images selon la consigne donnée

Pince pour indiquer le signe correct

