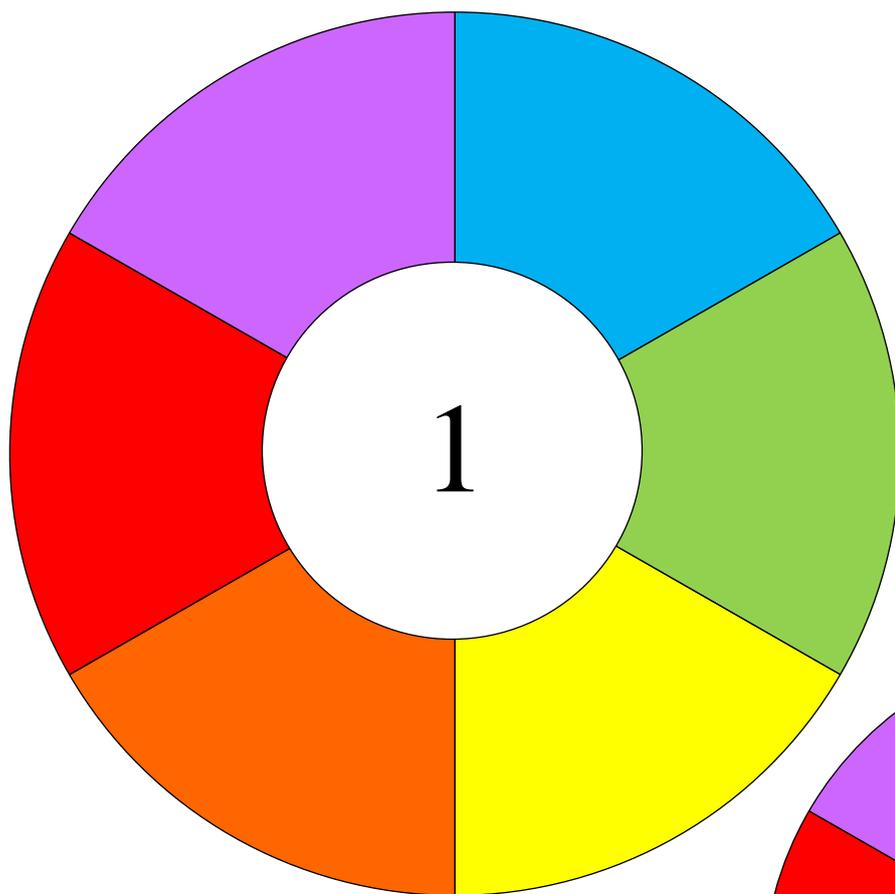
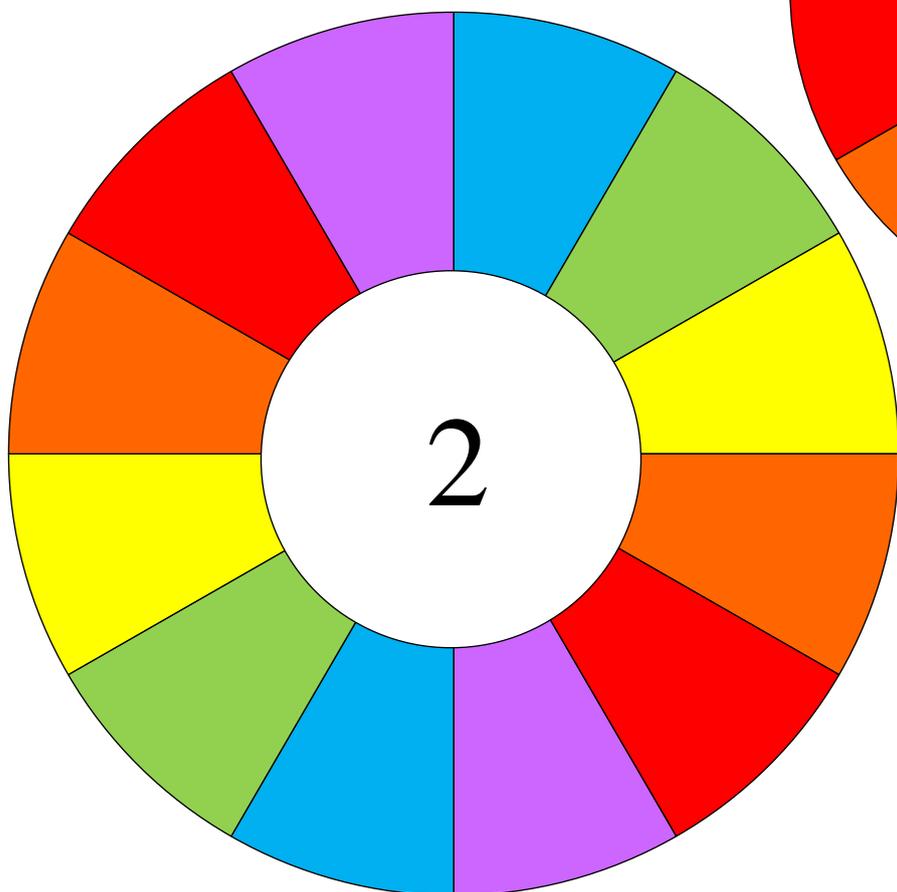
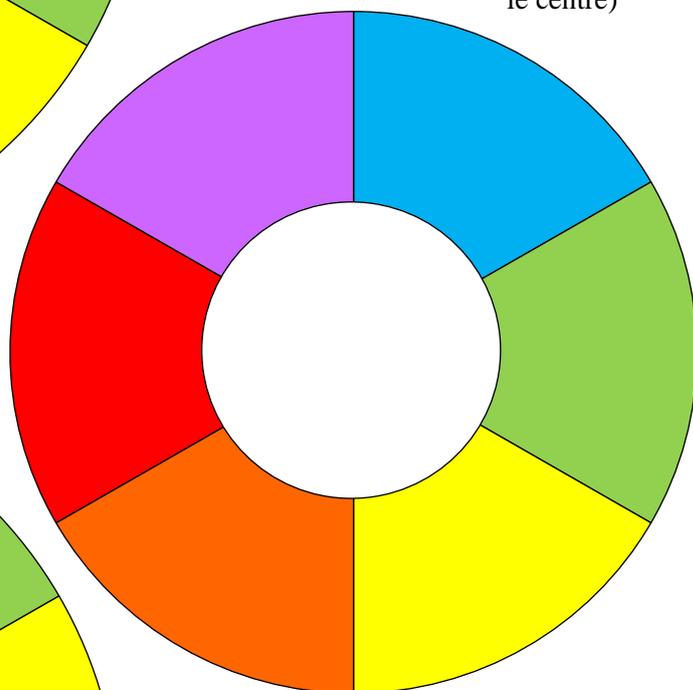


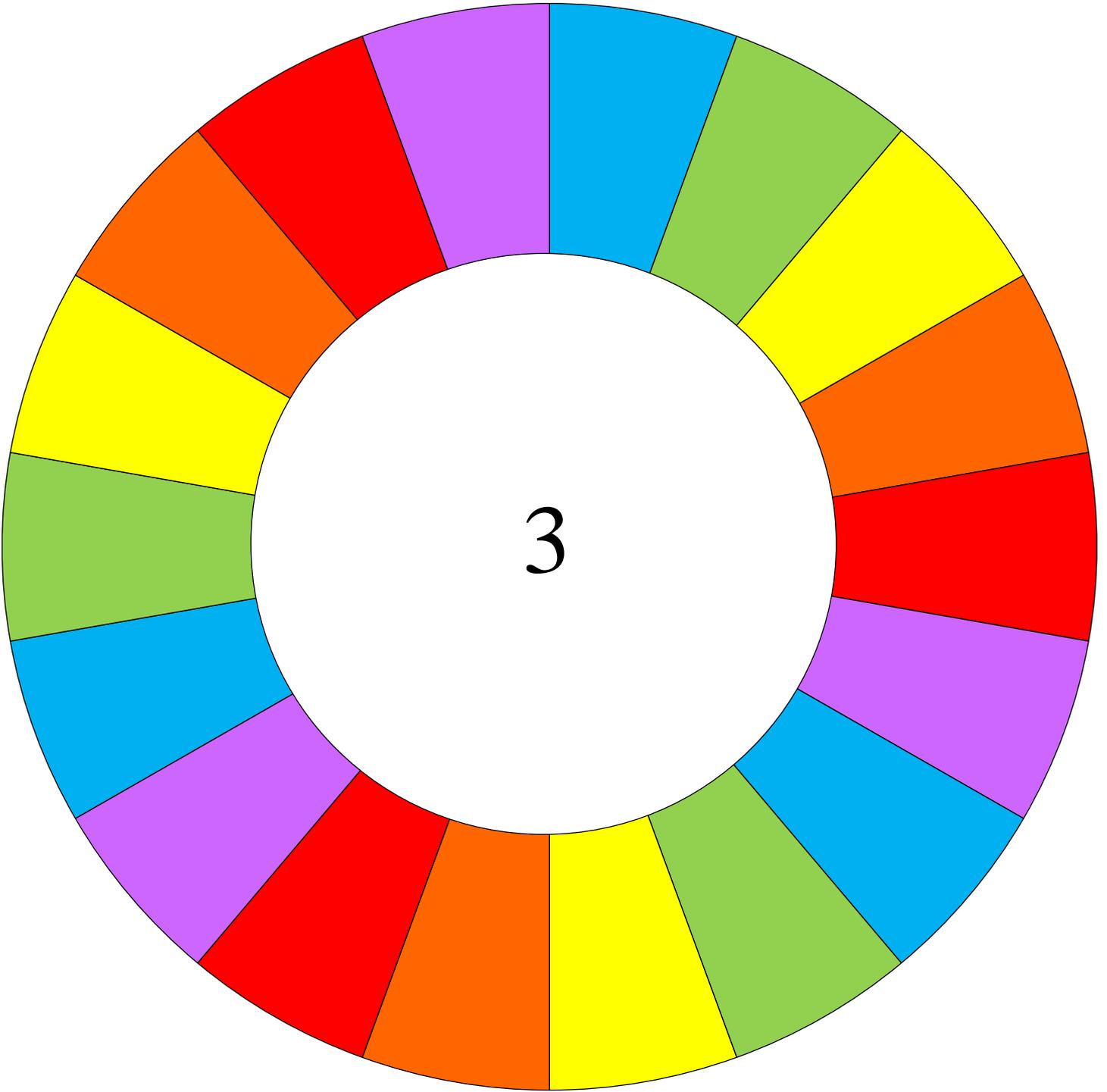
## C1- Les disques des couleurs



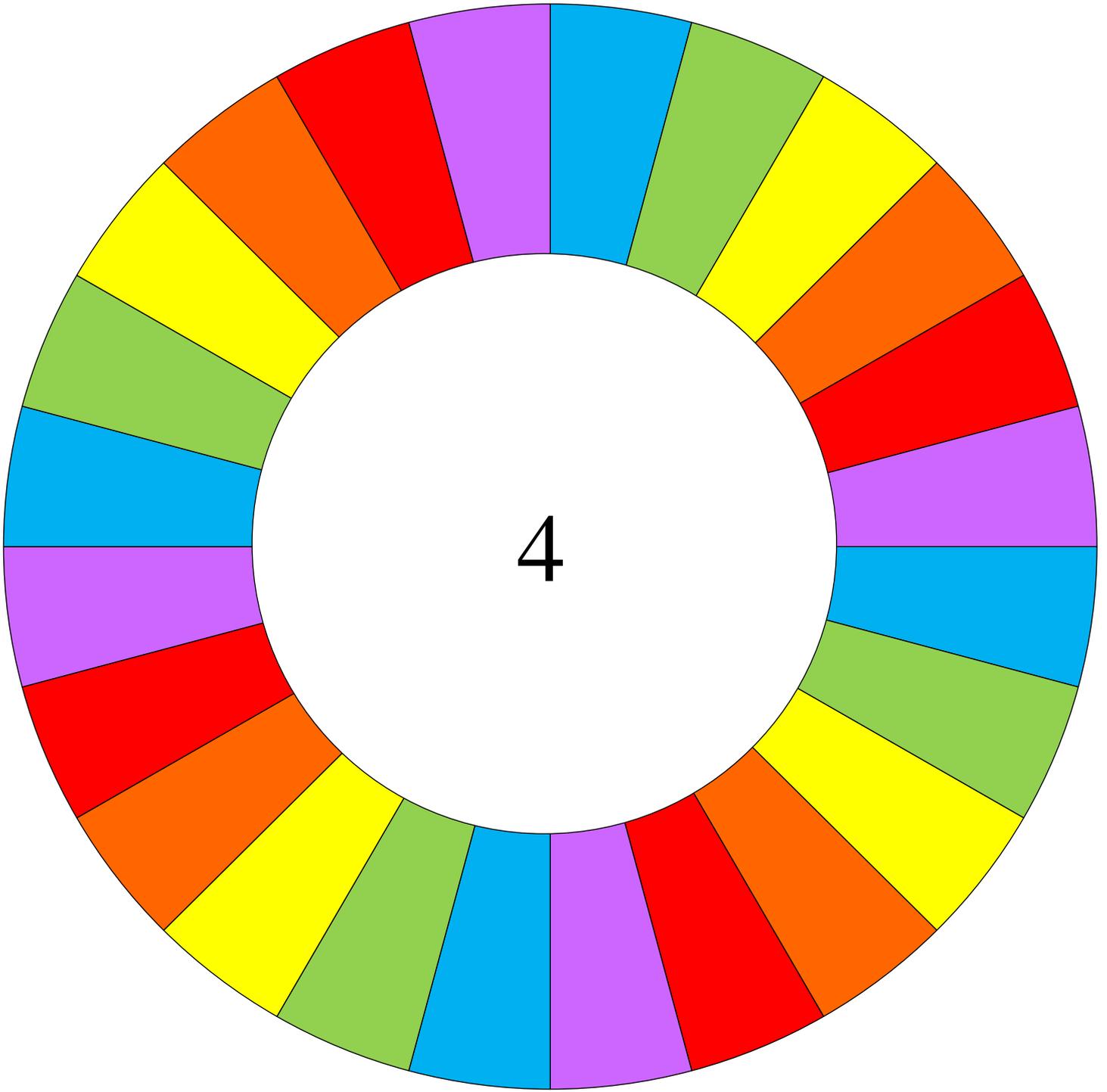
Modèle à découper  
entièrement pour obtenir  
un puzzle (inutile de garder  
le centre)



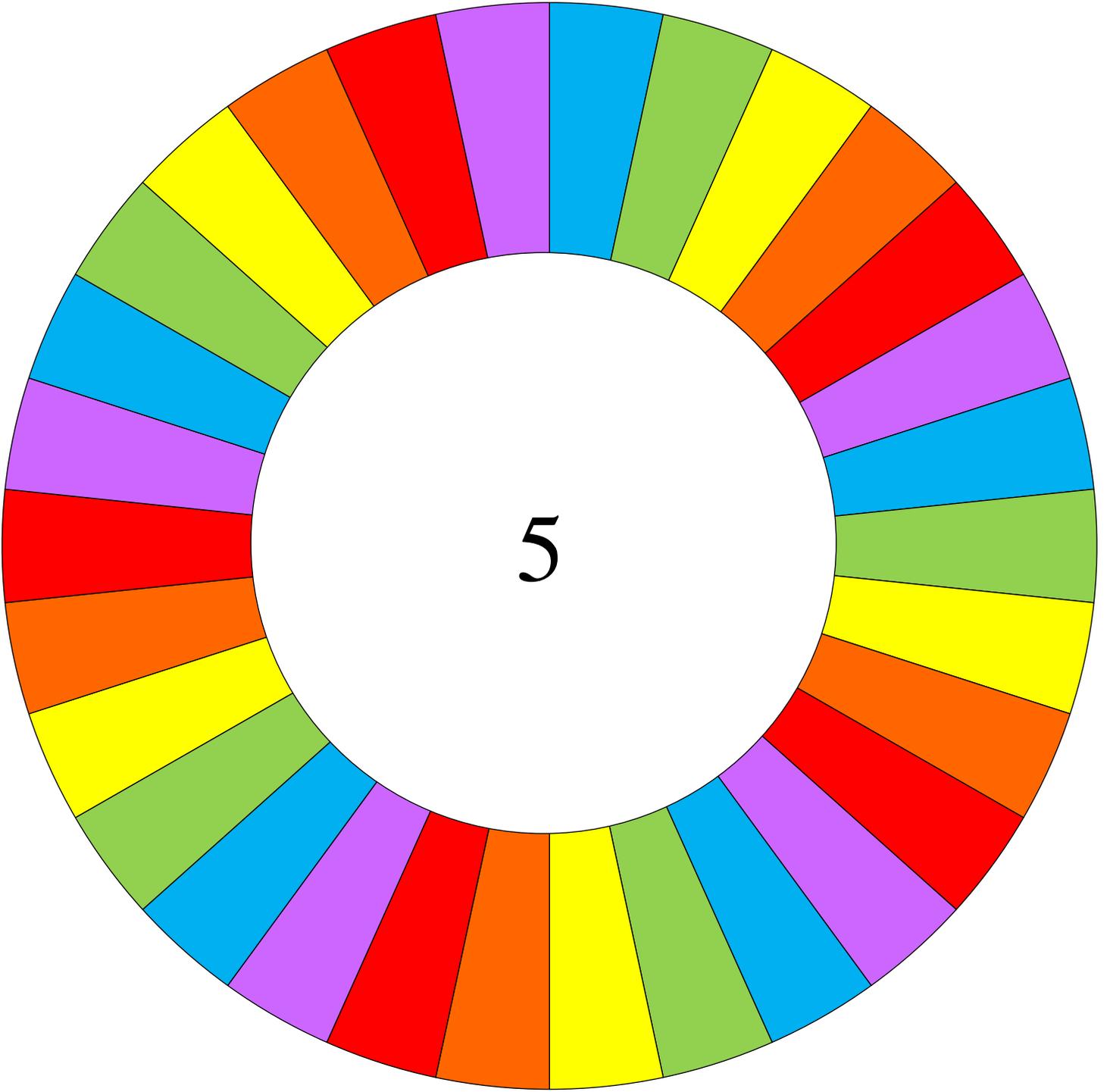
3



4

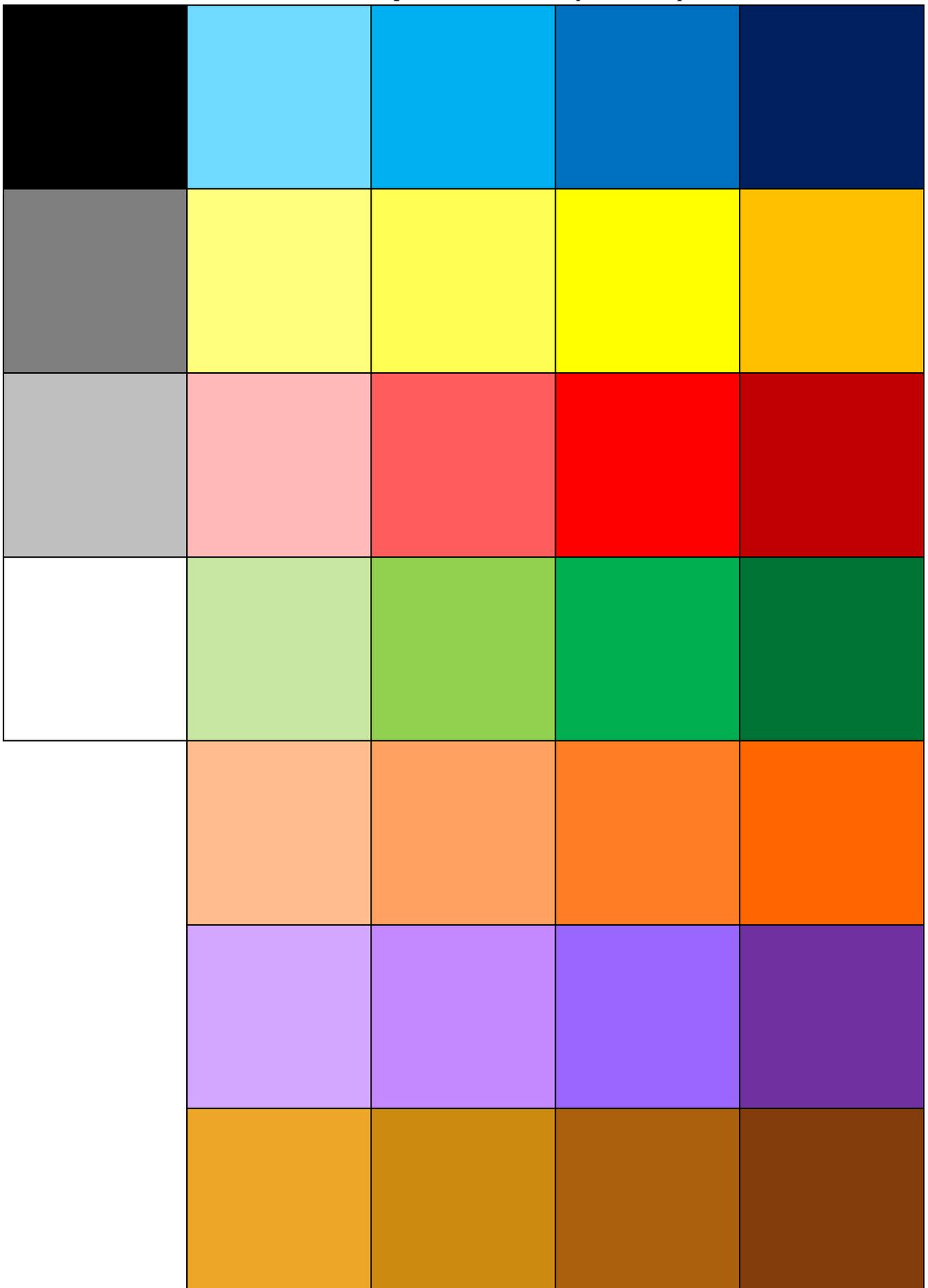


5



## C2- Classer par couleurs et nuances

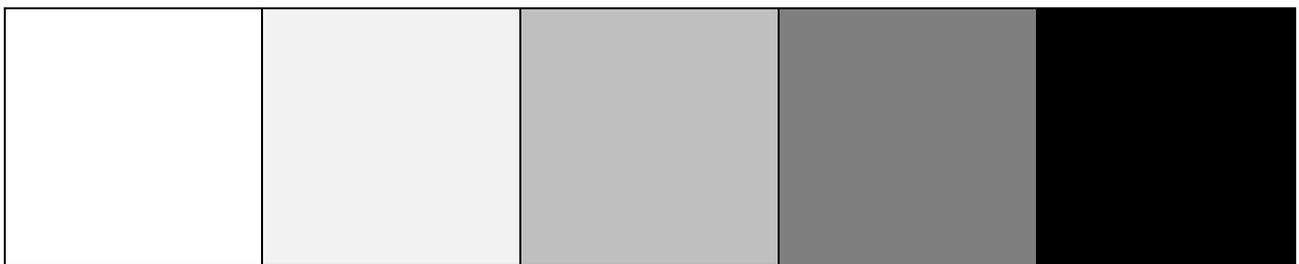
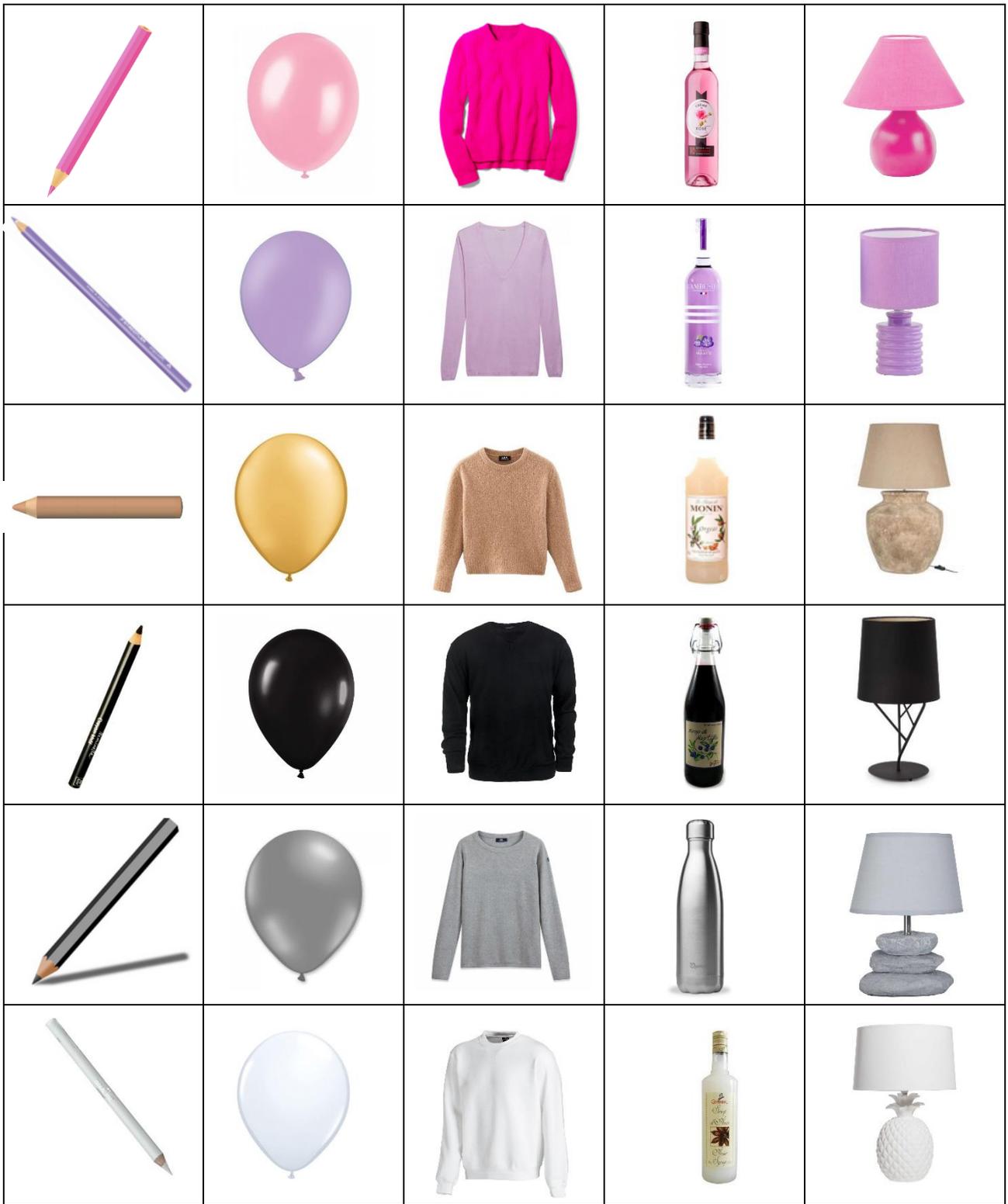
*Assembler les carrés par nuances avec de petits élastiques*



## C2- Classer des objets par couleurs

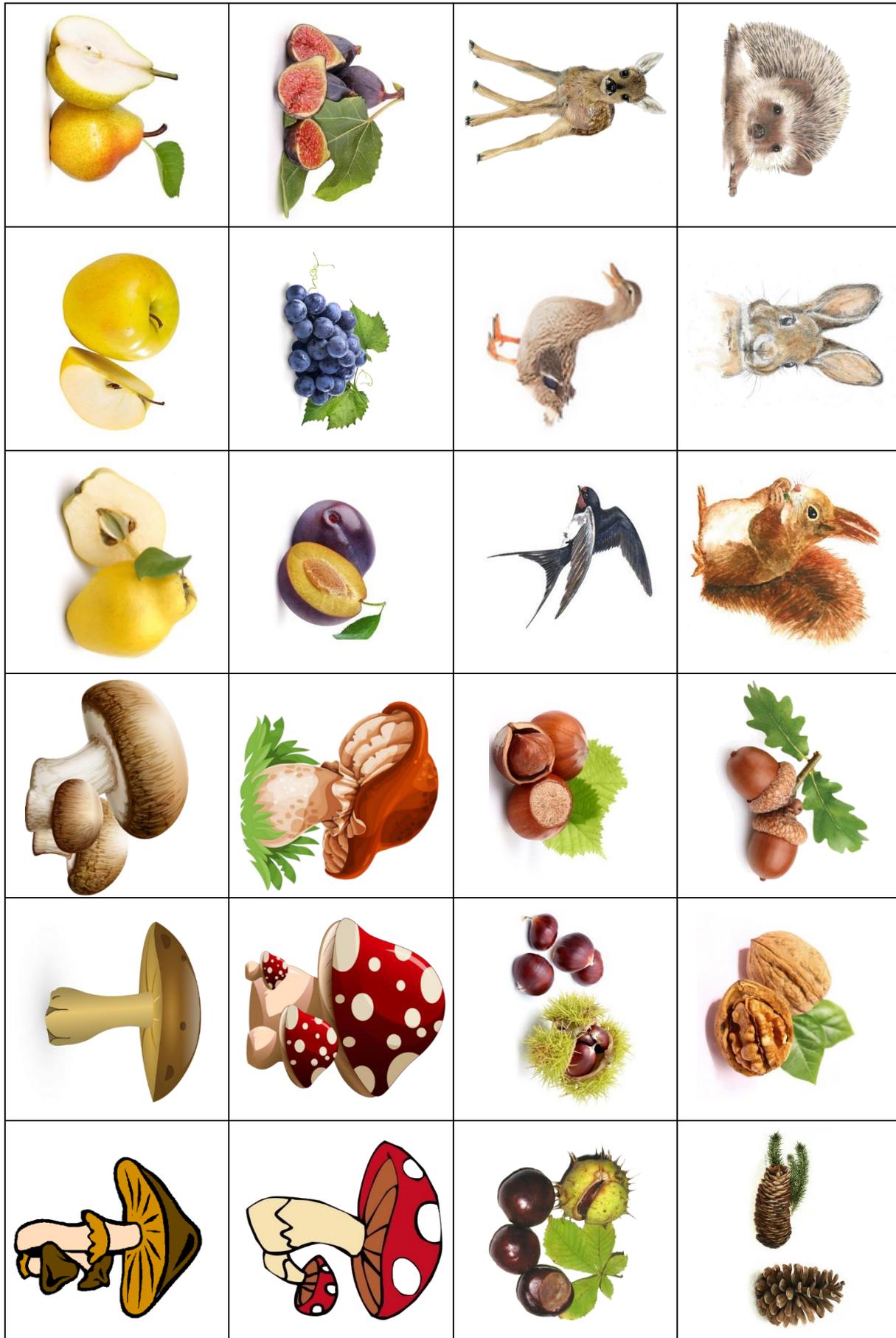
Assembler les carrés par sujet avec de petits élastiques





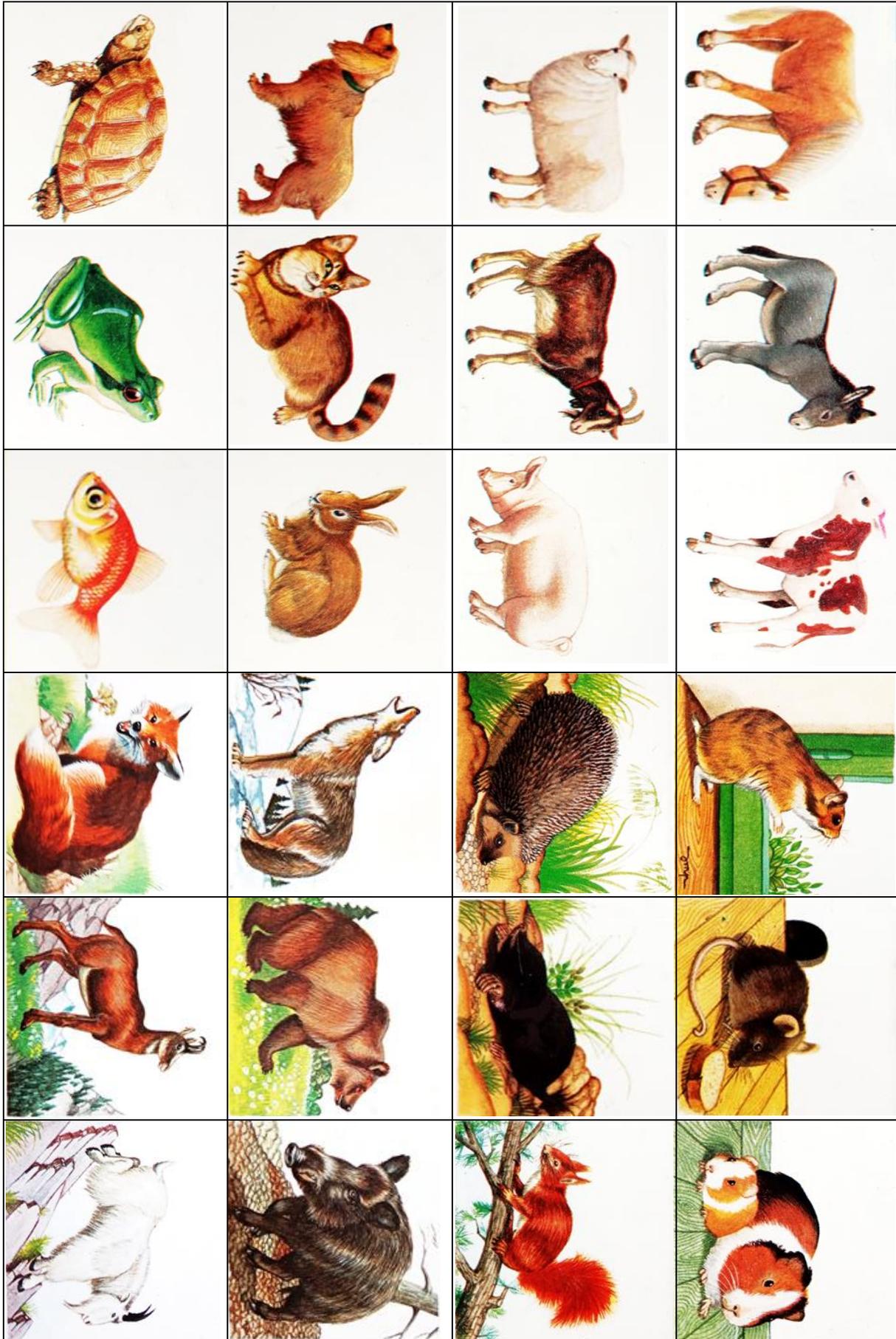
# D1a et b - Associer des images identiques

Découper et assembler par « tableau » avec de petits élastiques



**D2a et b- Retrouver une image présentée avec ou sans contexte**

*Découper et assembler par « tableau » avec de petits élastiques*



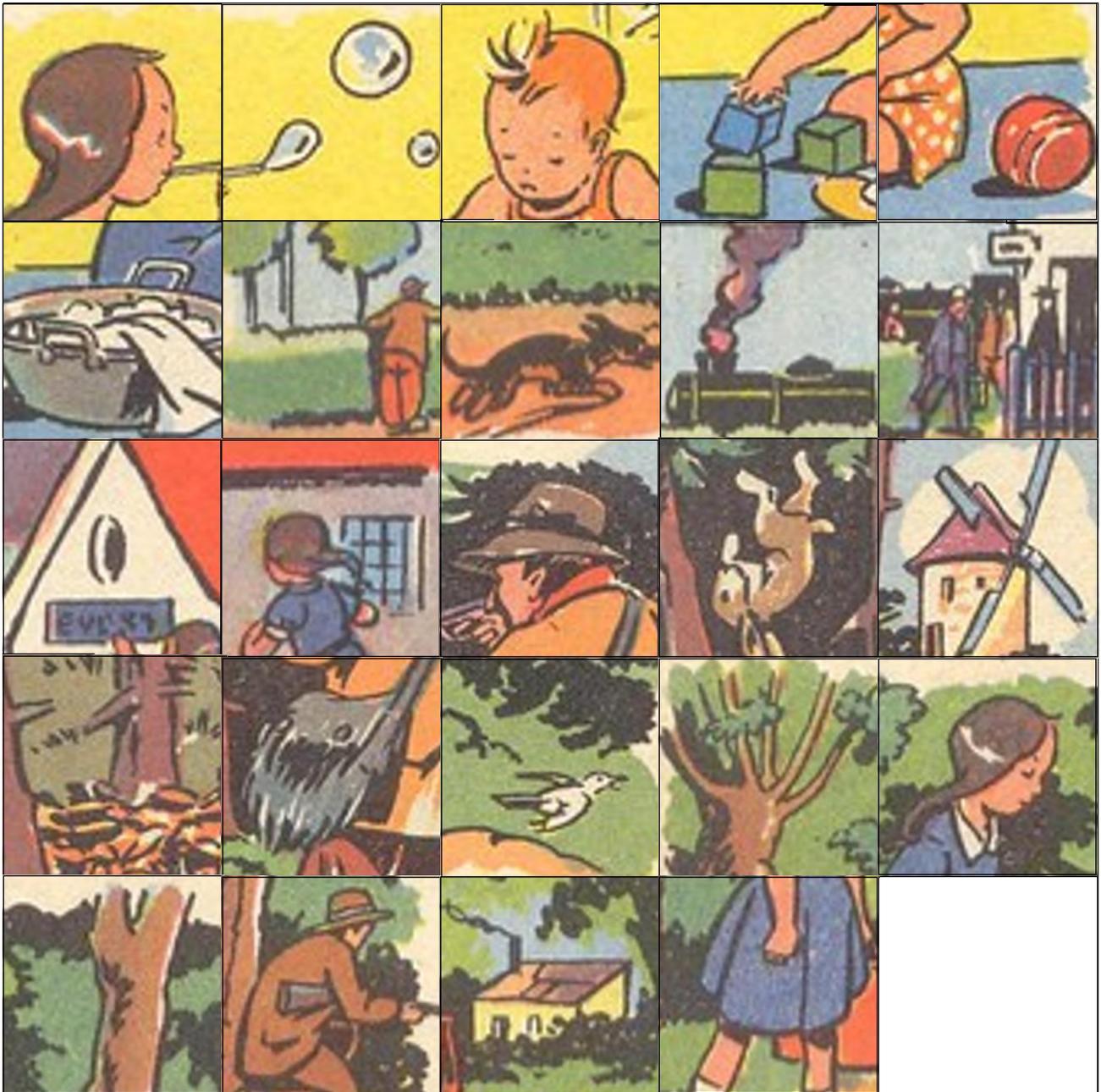
**D2c et d-** Retrouver une image présentée avec ou sans contexte

*Découper et assembler par « tableau » avec de petits élastiques*



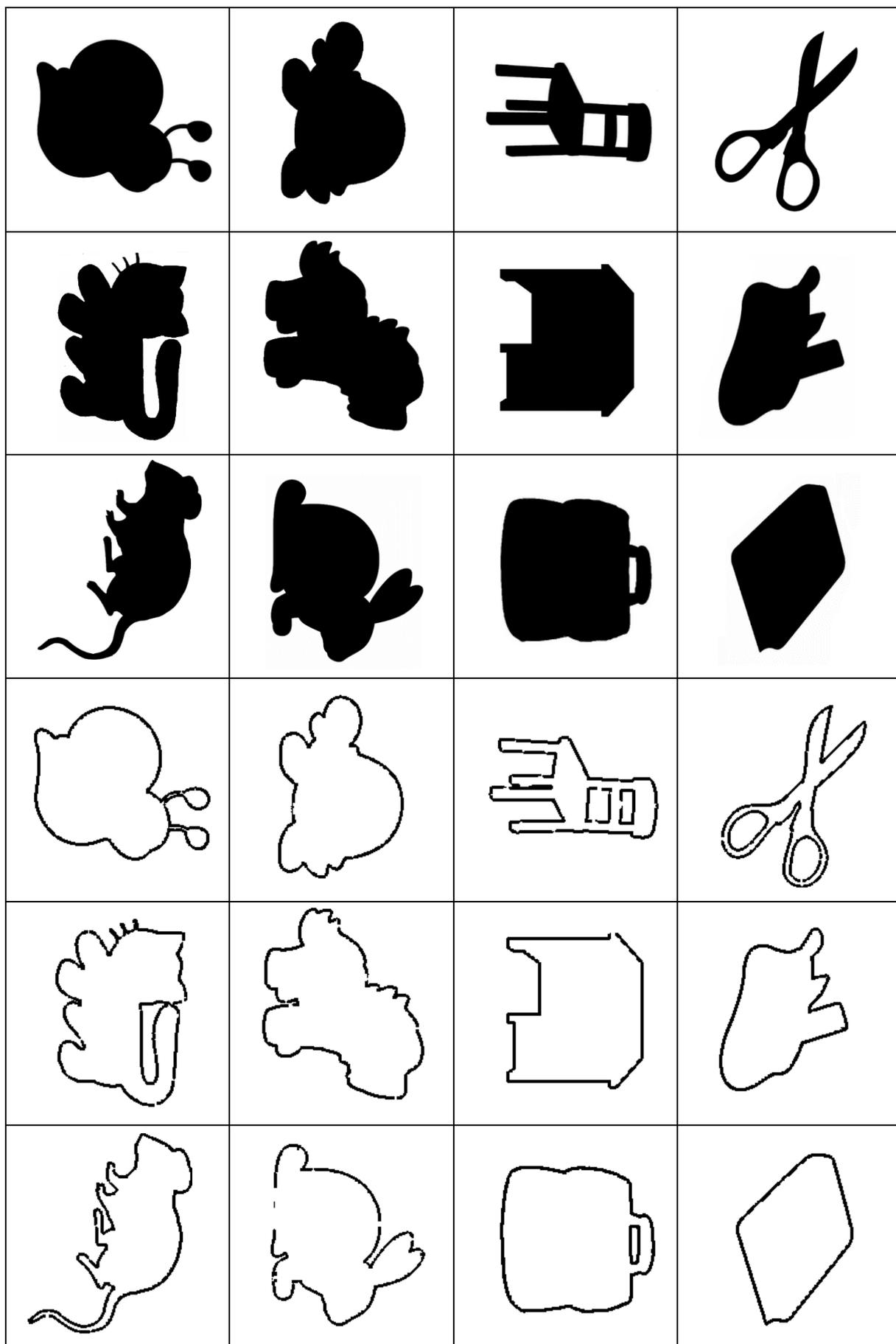
D3a – Replacer un **extrait** dans l'image d'origine

*Découper et assembler par images d'origine avec de petits élastiques*



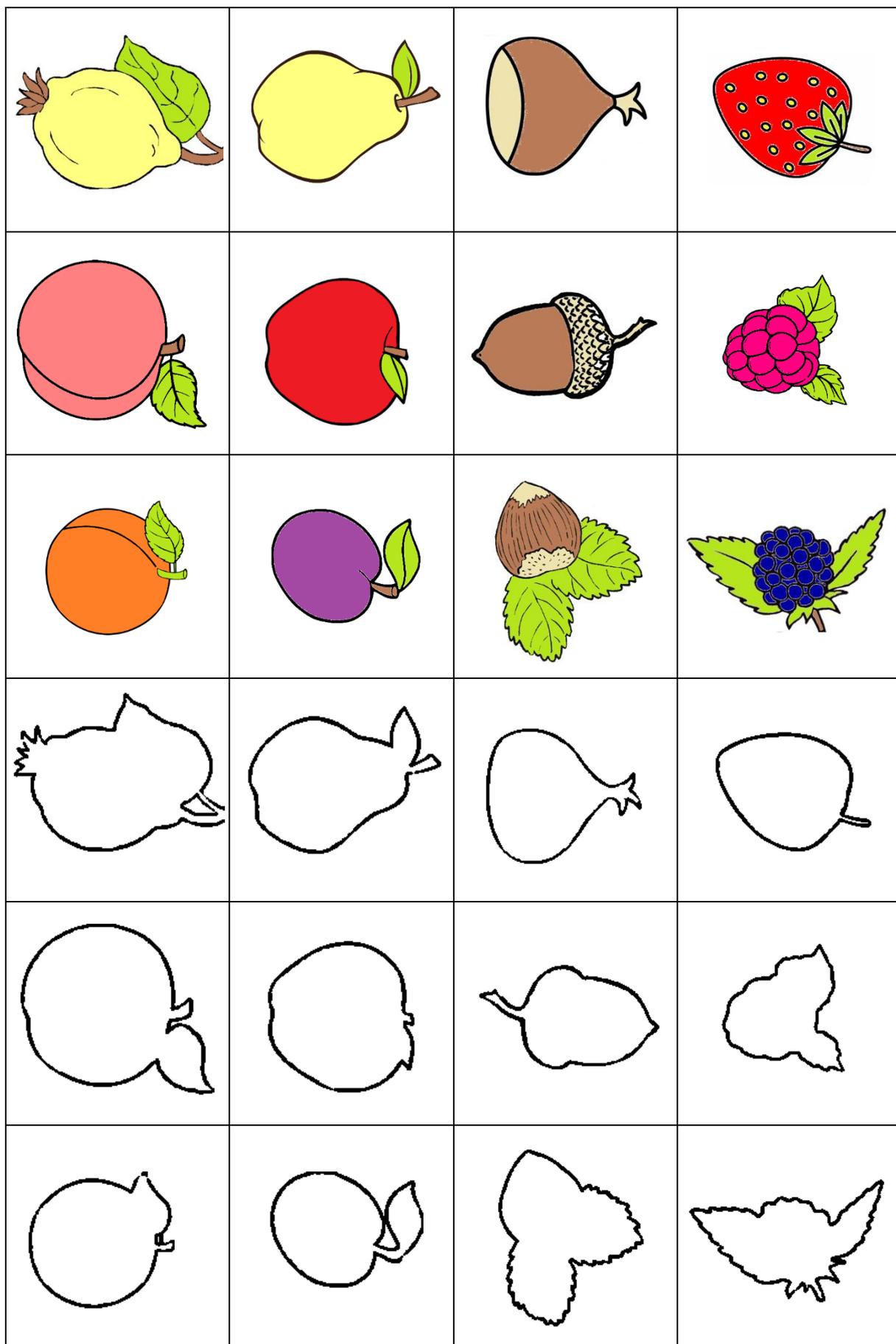
**D4a - Associer une image à son ombre ou à sa silhouette**

*Découper et assembler par « tableau » avec de petits élastiques*



**D4b - Associer une image à son ombre ou à sa silhouette**

*Découper et assembler par « tableau » avec de petits élastiques*



## D5 a et b- Assembler deux moitiés de dessin

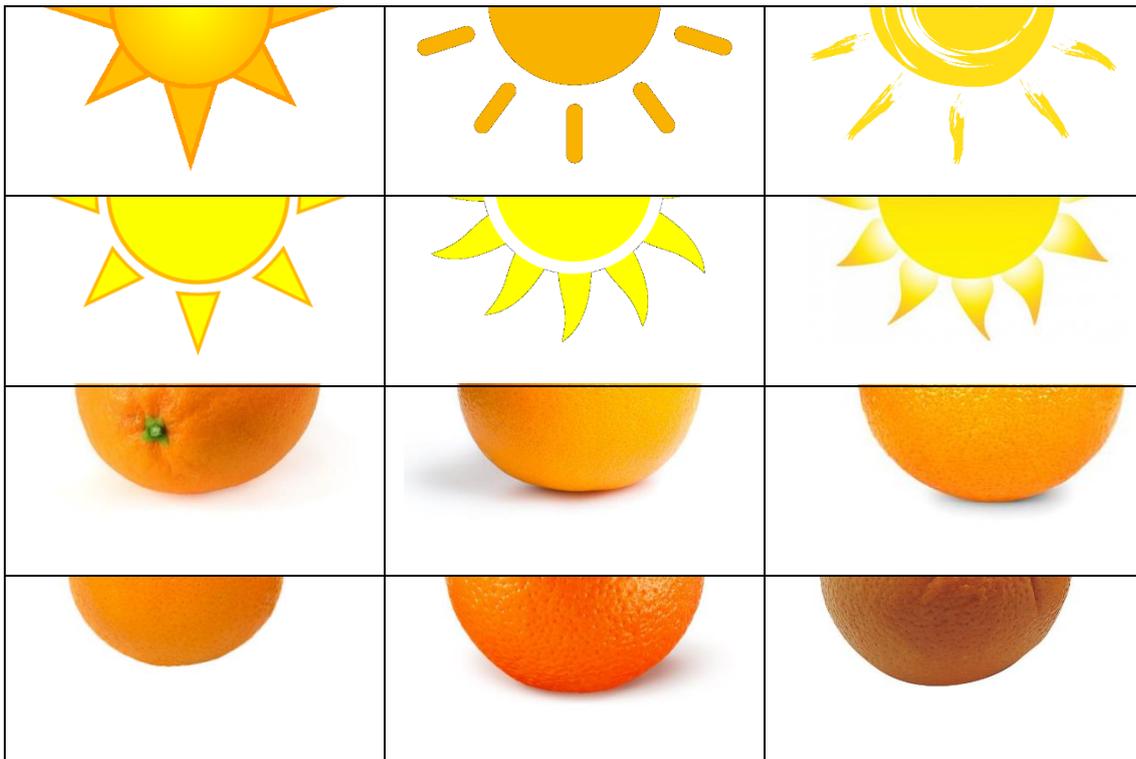
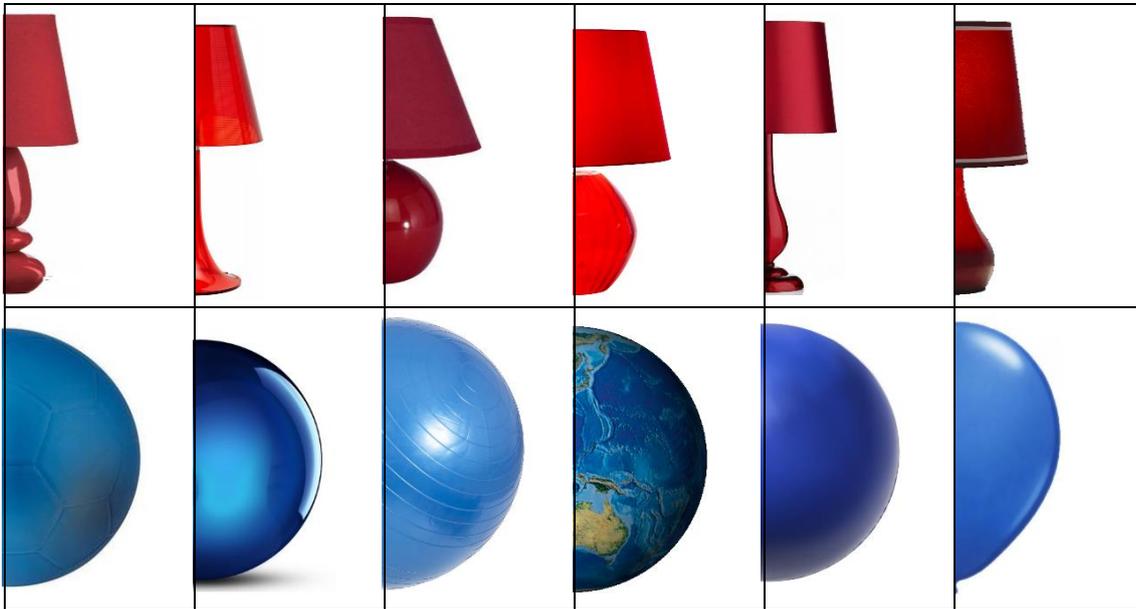
Découper et assembler ainsi avec de petits élastiques :

- a** : de la souris au lapin (4 pièces), du dindon à l'oie (6 pièces),  
**b** : du lézard au poisson (4 pièces), du chien à la vache (6 pièces)



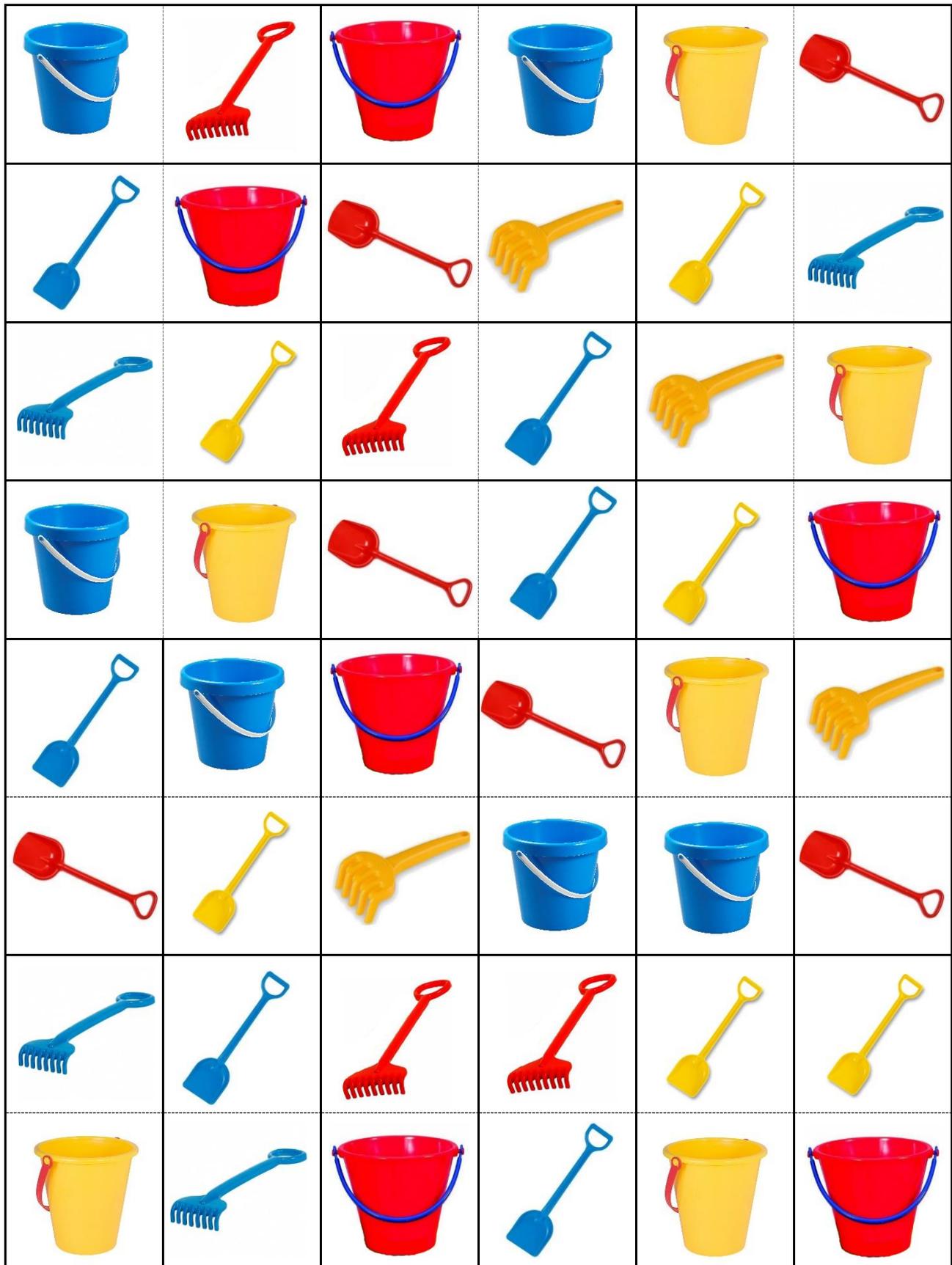
**D6a et b- Assembler deux moitiés d'objet**

Découper et assembler par paquets de 6 avec de petits élastiques :



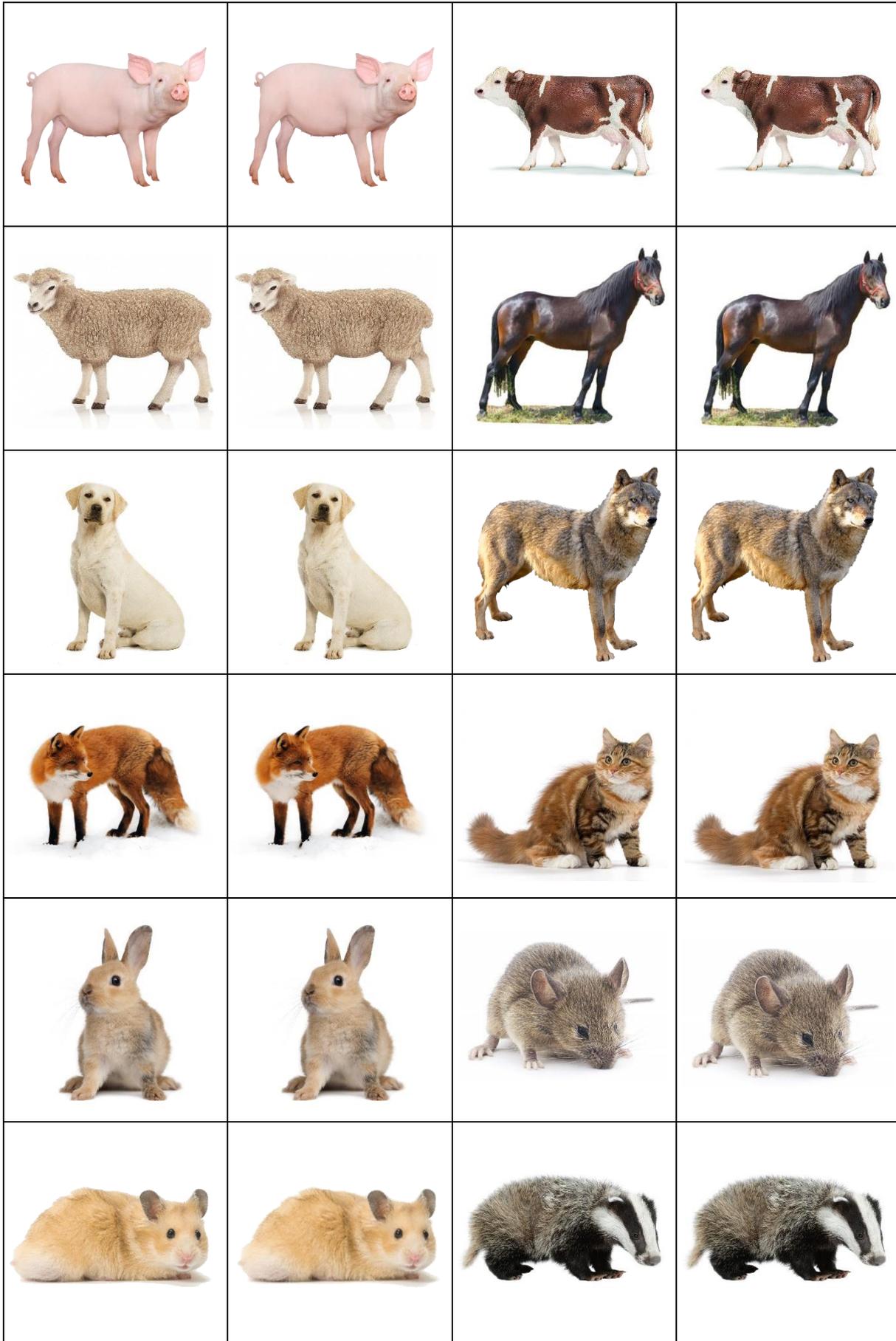
## D7- Jeu de dominos

Découper sur les traits épais (pas les pointillés !)



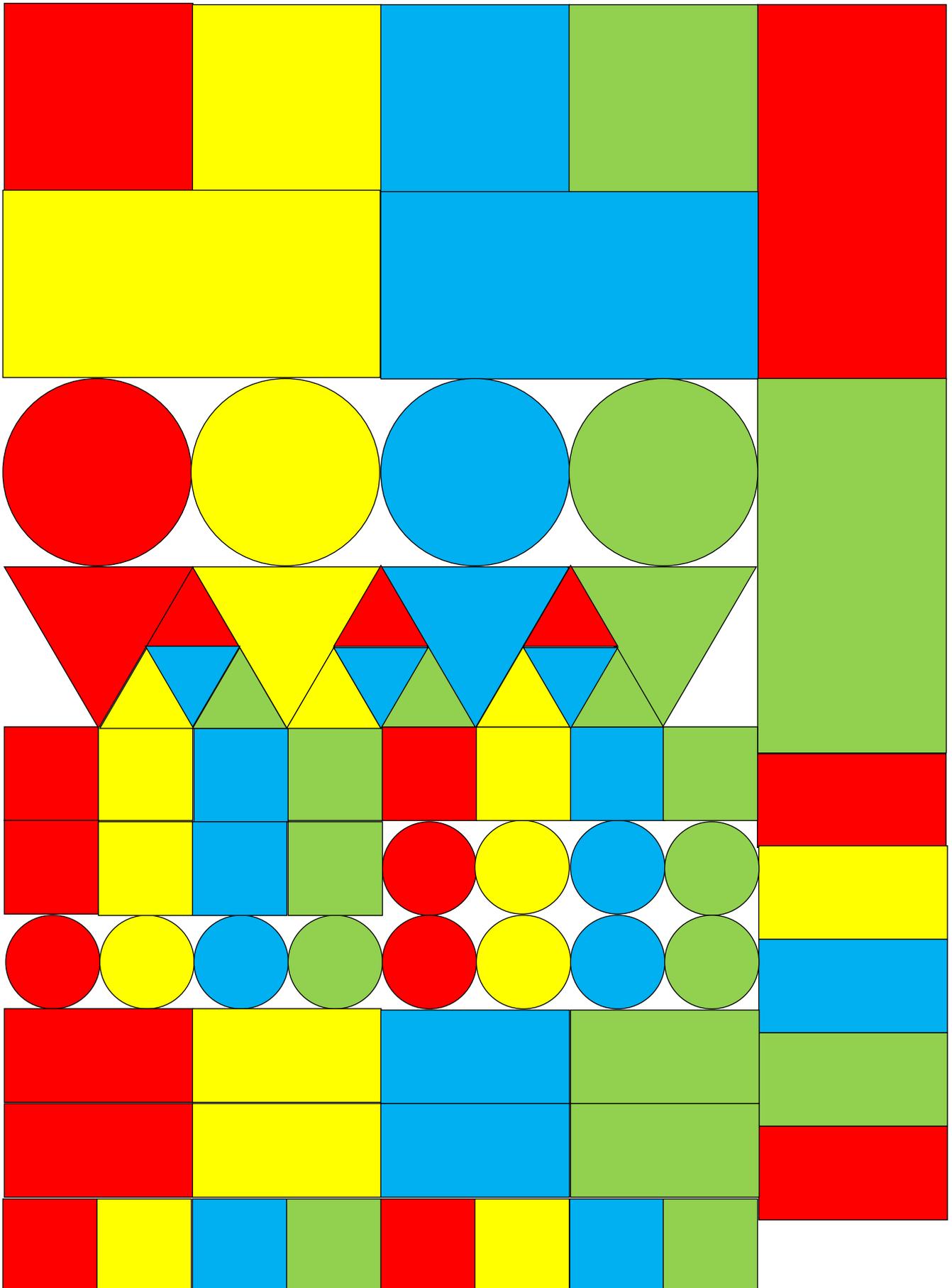
## D8- Jeu de m mo

D couper et assembler par paquets de 4 paires



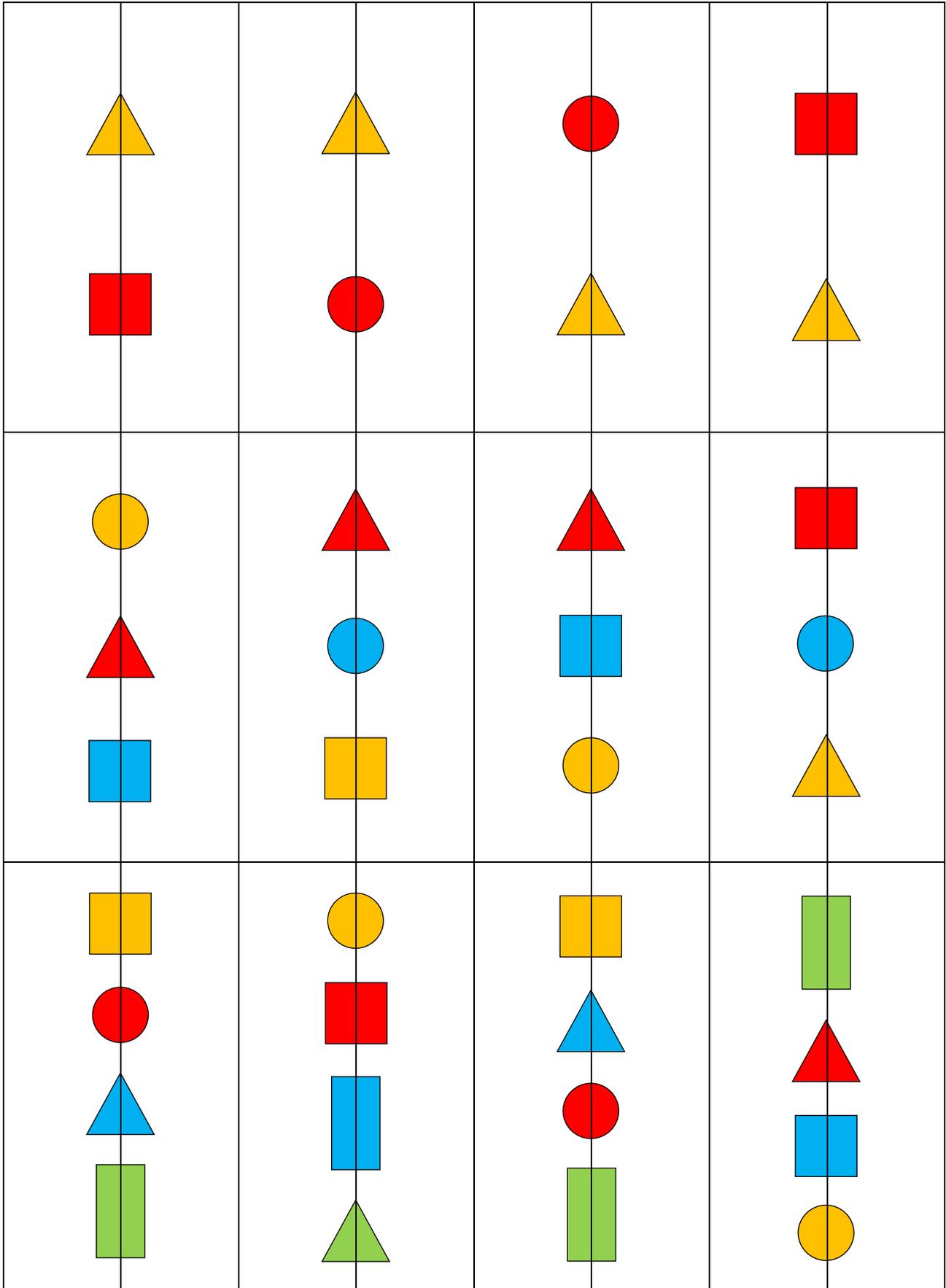
## D9- Formes à empiler ou à enchaîner

Découper et assembler par formes (mettre les petites dans de petits rectangles de papier pliés en 2 et repliés sur les bords en guise d'enveloppes)

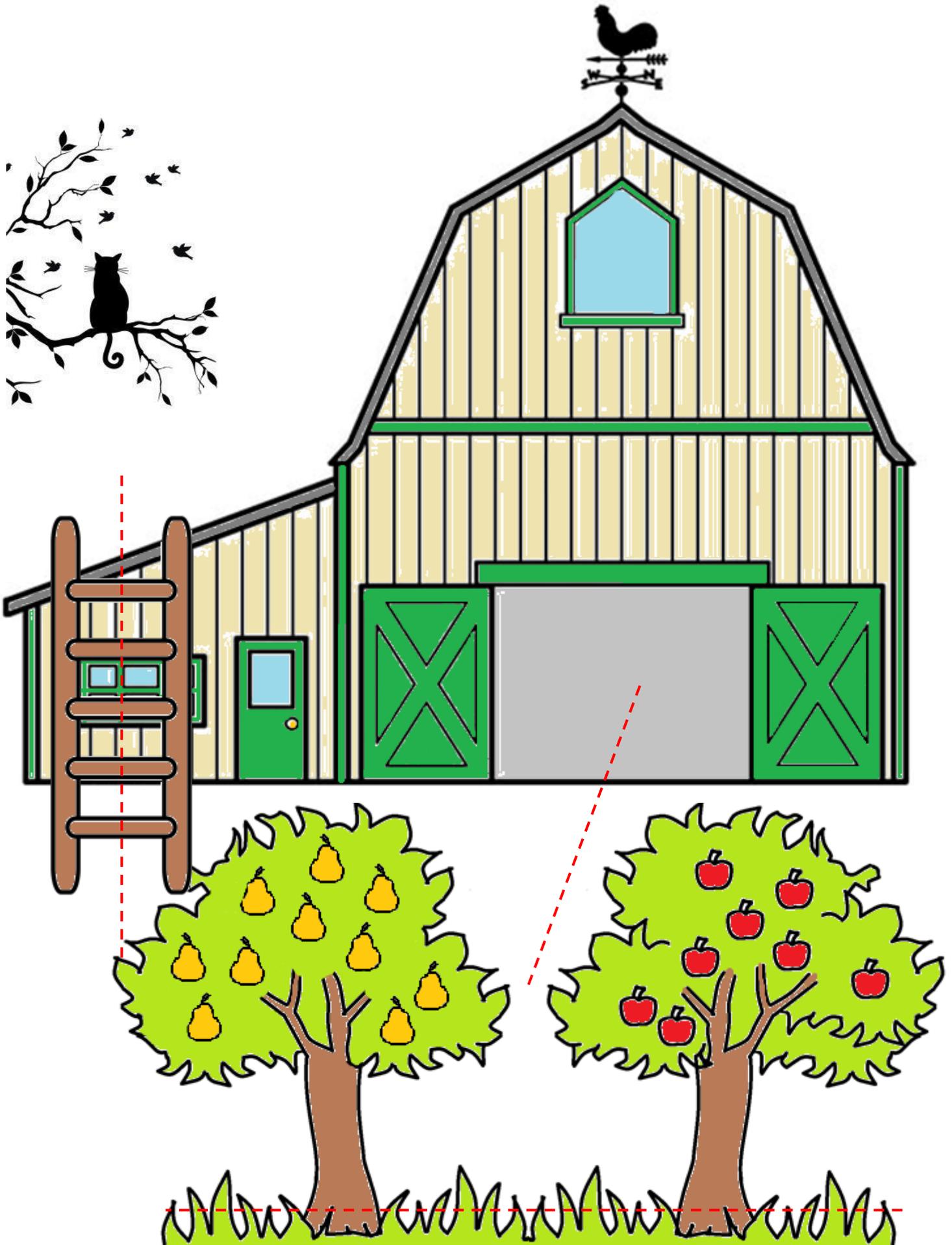


# D10- Assembler deux parties symétriques

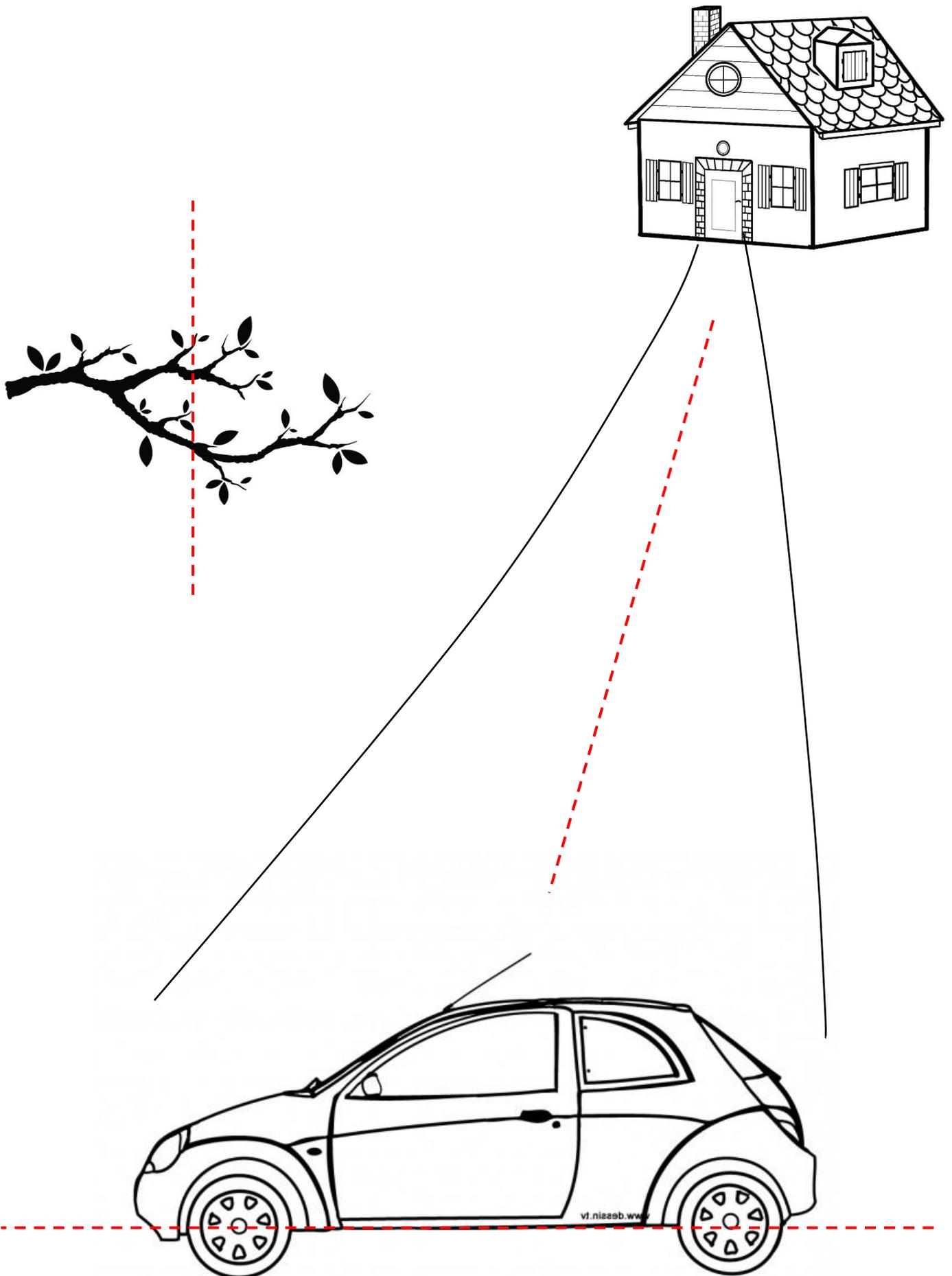
*Découper, assembler avec des élastiques par séries (2, puis 3, puis 4 figures).*



E1- Déplacer à gauche / à droite, en haut / en bas, au milieu, dedans / dehors,



**E2- Déplacer** dessus / dessous, devant / derrière, près / loin



## E1- Déplacer à gauche / à droite, en haut / en bas, dedans / dehors

. **Plastifier** d'abord la fiche E1, puis **découper** les fentes (traits rouges)

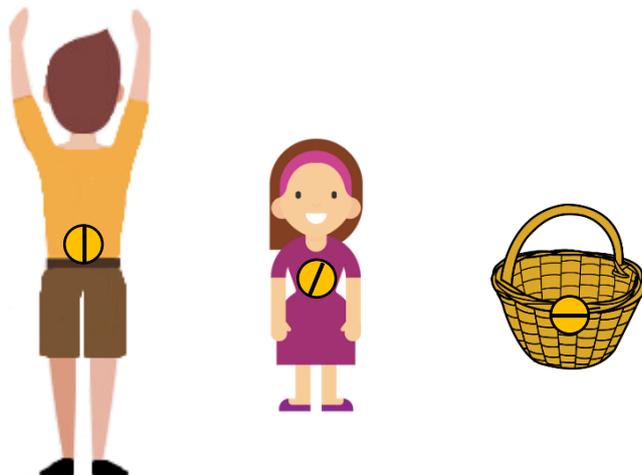
. **Découper** ces figurines au plus près des contours

. Sur chacune, au niveau des « **pastilles** » jaunes, faire au cutter une **entaille** dans le sens du trait noir, puis insérer une **attache parisienne**.

. **Insérer** puis **écarter** derrière la feuille les bras des attaches parisiennes, afin de fixer les figurines tout en pouvant les déplacer le long des traits :

- . le **bonhomme** sur l'**échelle**,
- . la **fillette** devant la **grange**,
- . le **panier** au niveau des **arbres**.

**Perforer** la feuille (inutile de l'insérer dans une pochette)



## E2- Déplacer dessus / dessous, devant / derrière, près / loin

. **Plastifier** d'abord la fiche E3, puis **découper** les fentes (traits rouges)

. **Découper** ces figurines au plus près des contours

. Sur chacune, au niveau des « **pastilles** » jaunes, faire une **entaille** dans le sens du trait noir, et fixer une **attache parisienne**.

. **Insérer** puis **écarter** derrière la feuille les bras des attaches parisiennes, afin de fixer les figurines tout en pouvant les déplacer le long des traits :

- . le **chien** entre la voiture et la maison
- . l'**oiseau** près de la branche
- . le **ballon** au niveau de la **voiture**.

**Perforer** la feuille (inutile de l'insérer dans une pochette)



## E3 et E5- Positionner

**Découper** sur les contours

et glisser l'**enfant** dans la pochette E3,

la **souris** dans la pochette E5.

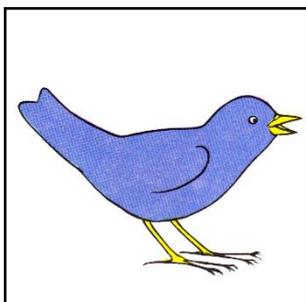


## E4- Se repérer dans un tableau

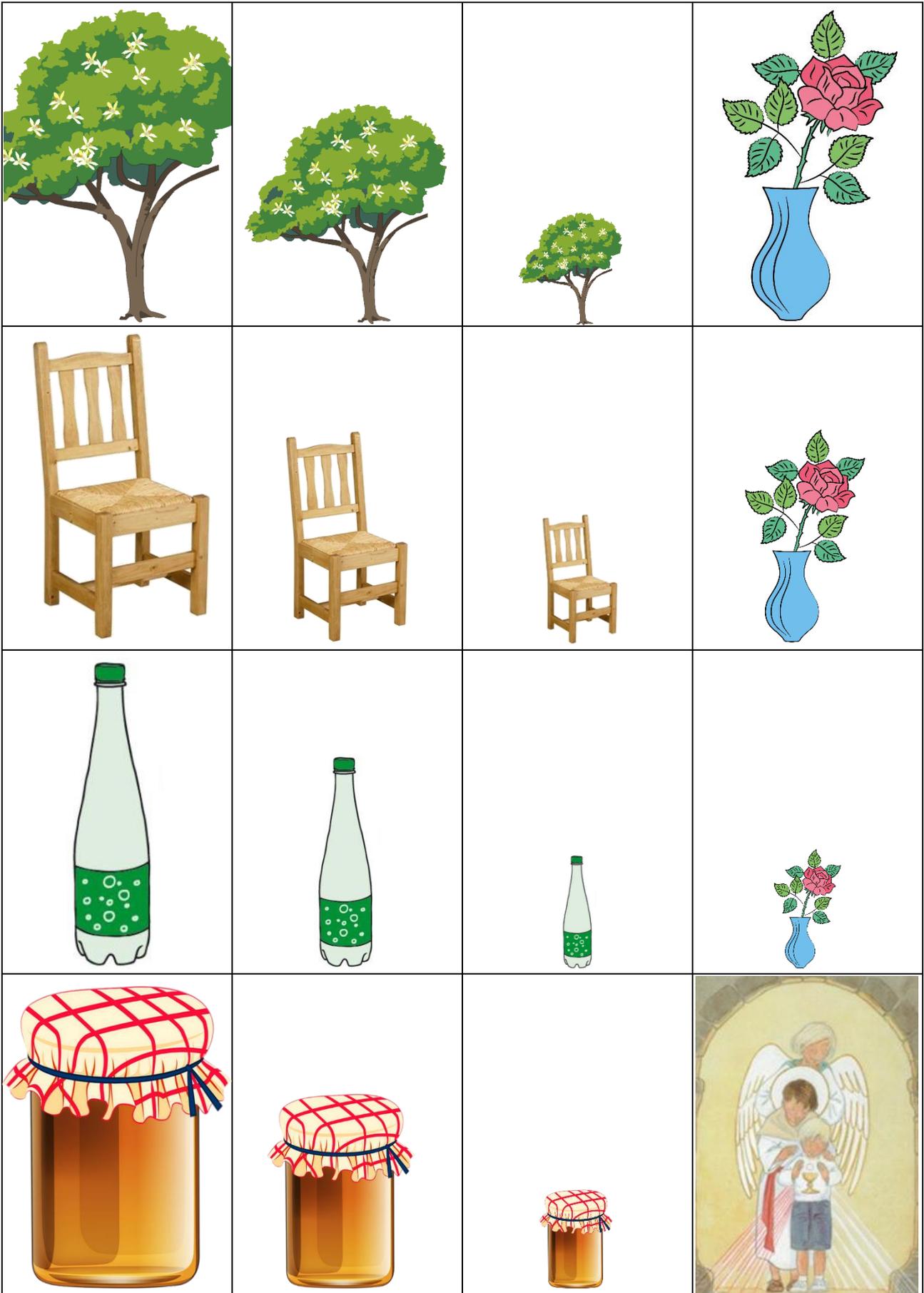
**Découper** le cadre

et ranger dans la

pochette de la fiche A4

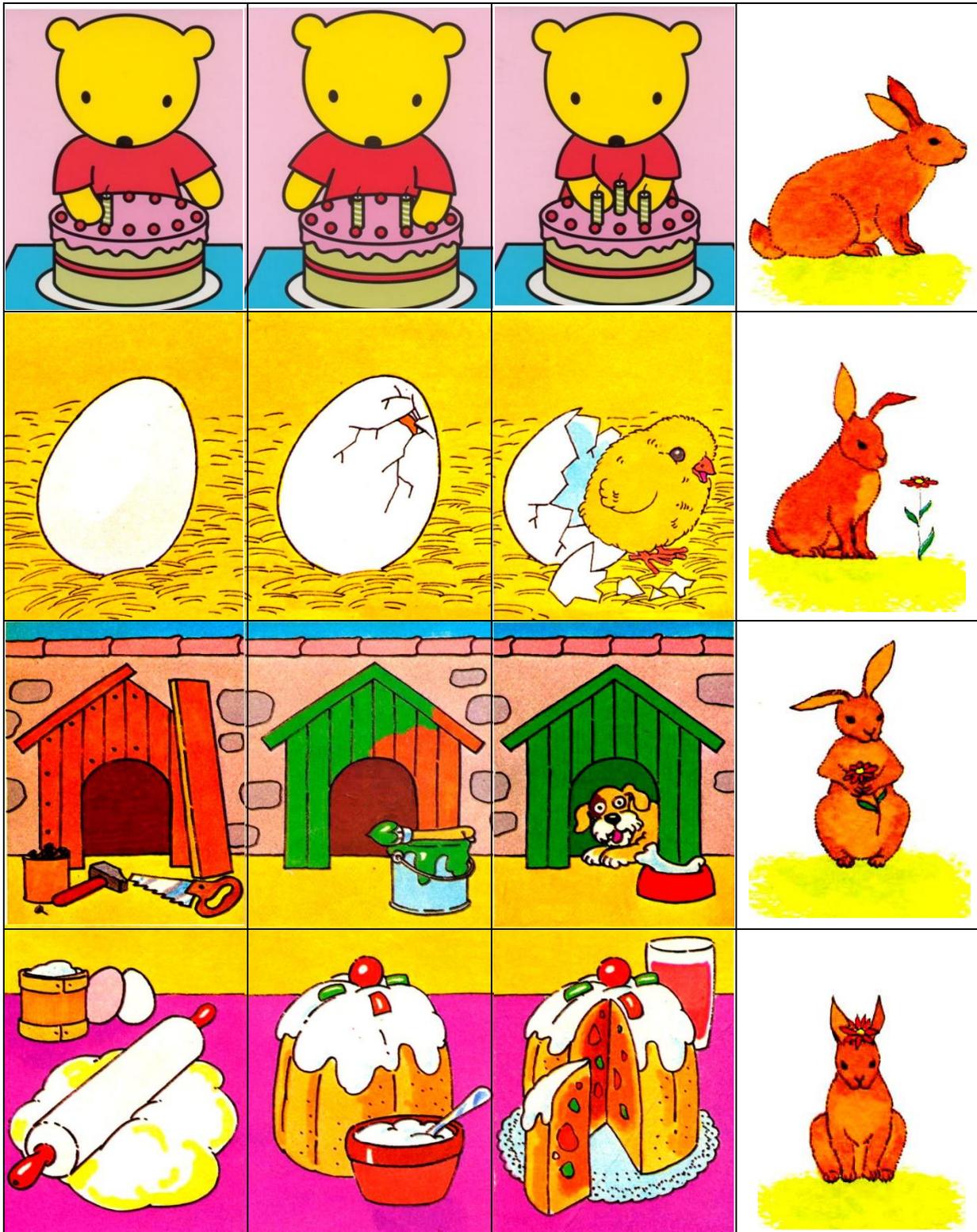


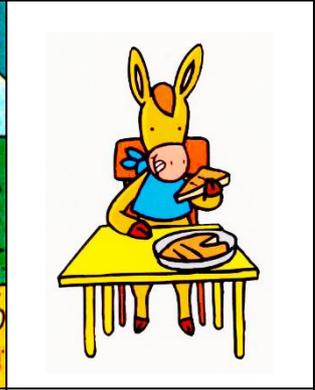
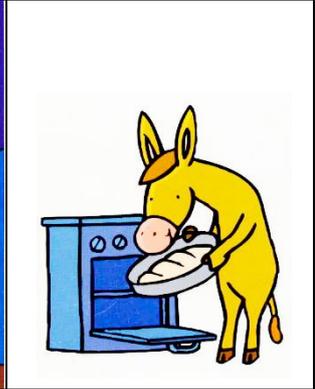
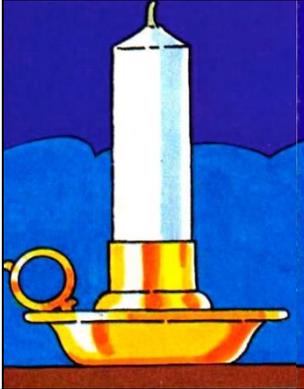
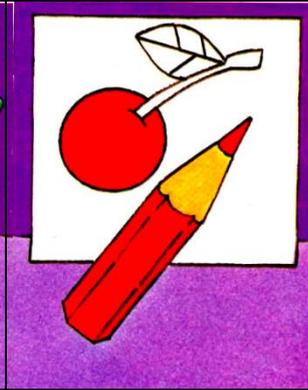
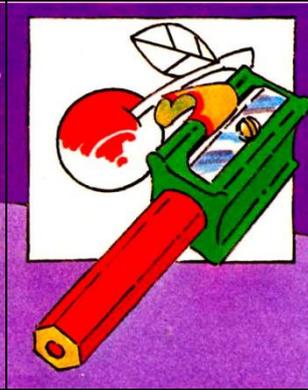
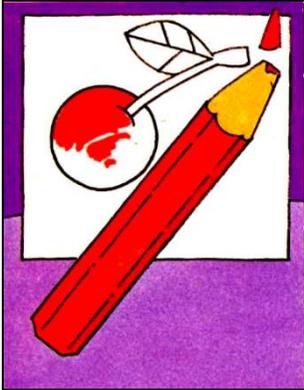
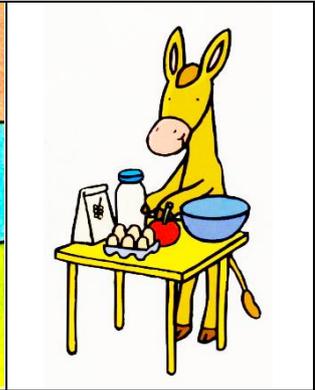
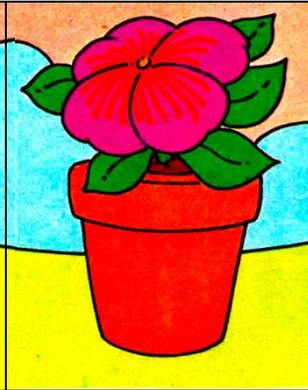
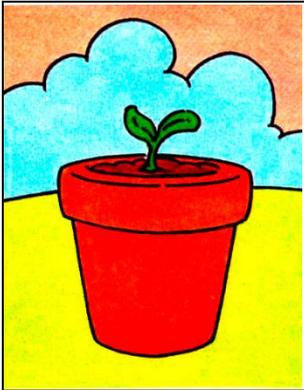
E6- Petit / **moyen** / grand : jeu de bataille

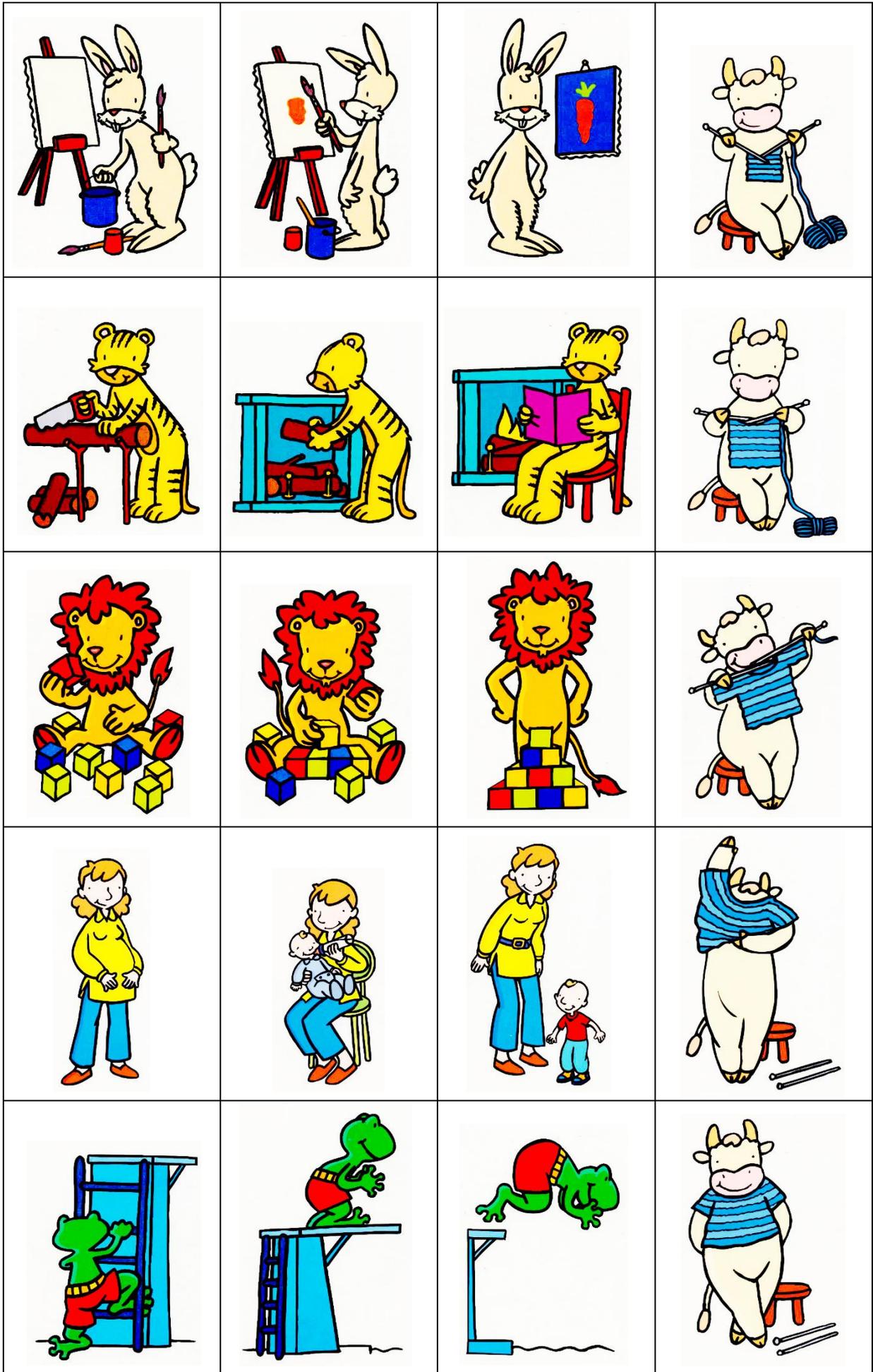


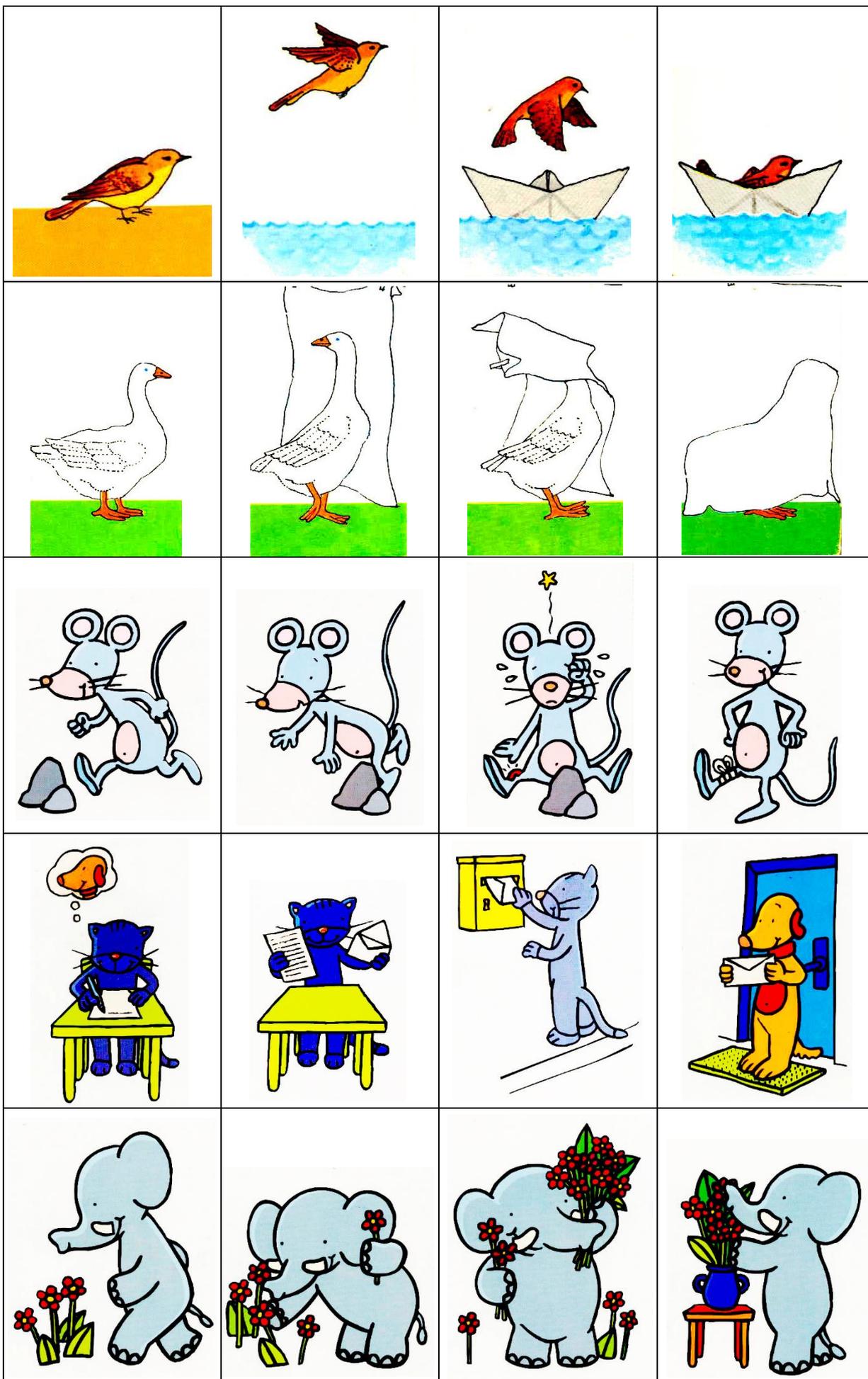
E7 à E9- Séries de 3, 4 et 5 images

Découper et assembler par série avec de petits élastiques et ranger dans les pochettes correspondantes



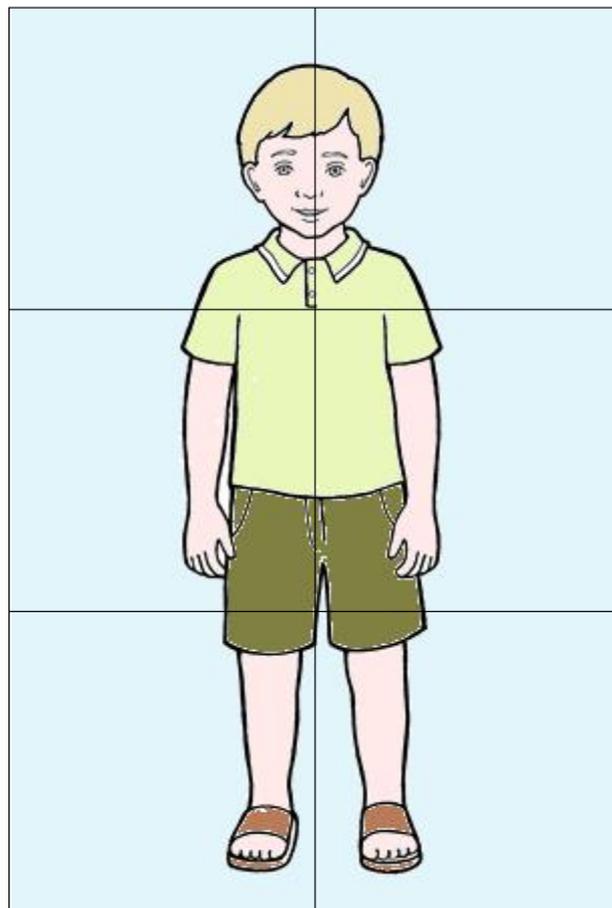




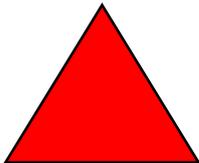
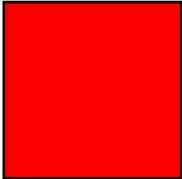
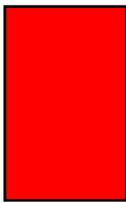
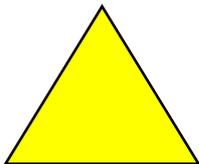
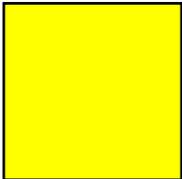
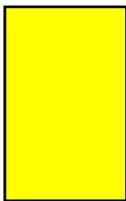
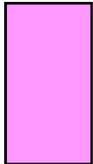
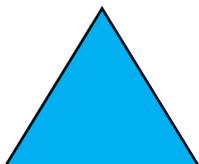
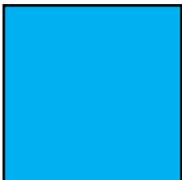
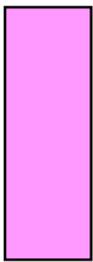


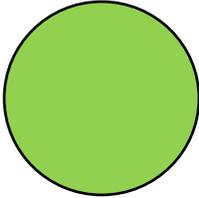
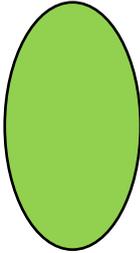
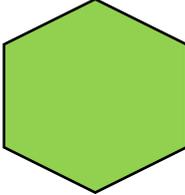
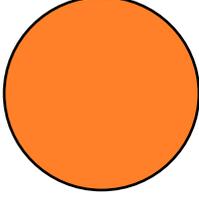
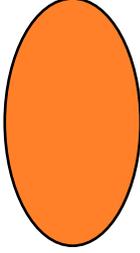
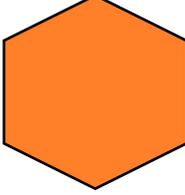
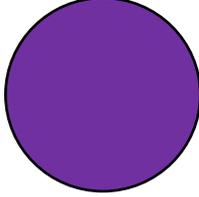
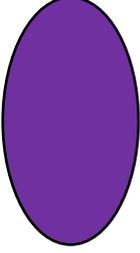
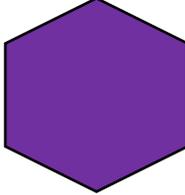
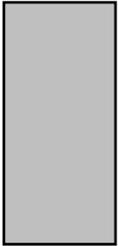
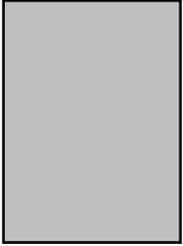
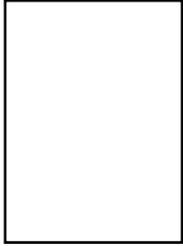
### E4a- Se repérer dans un tableau

*Découper ce tableau à la manière d'un puzzle, et assembler les morceaux avec un petit élastique*



### E10 à E13 - Tableaux à double entrée

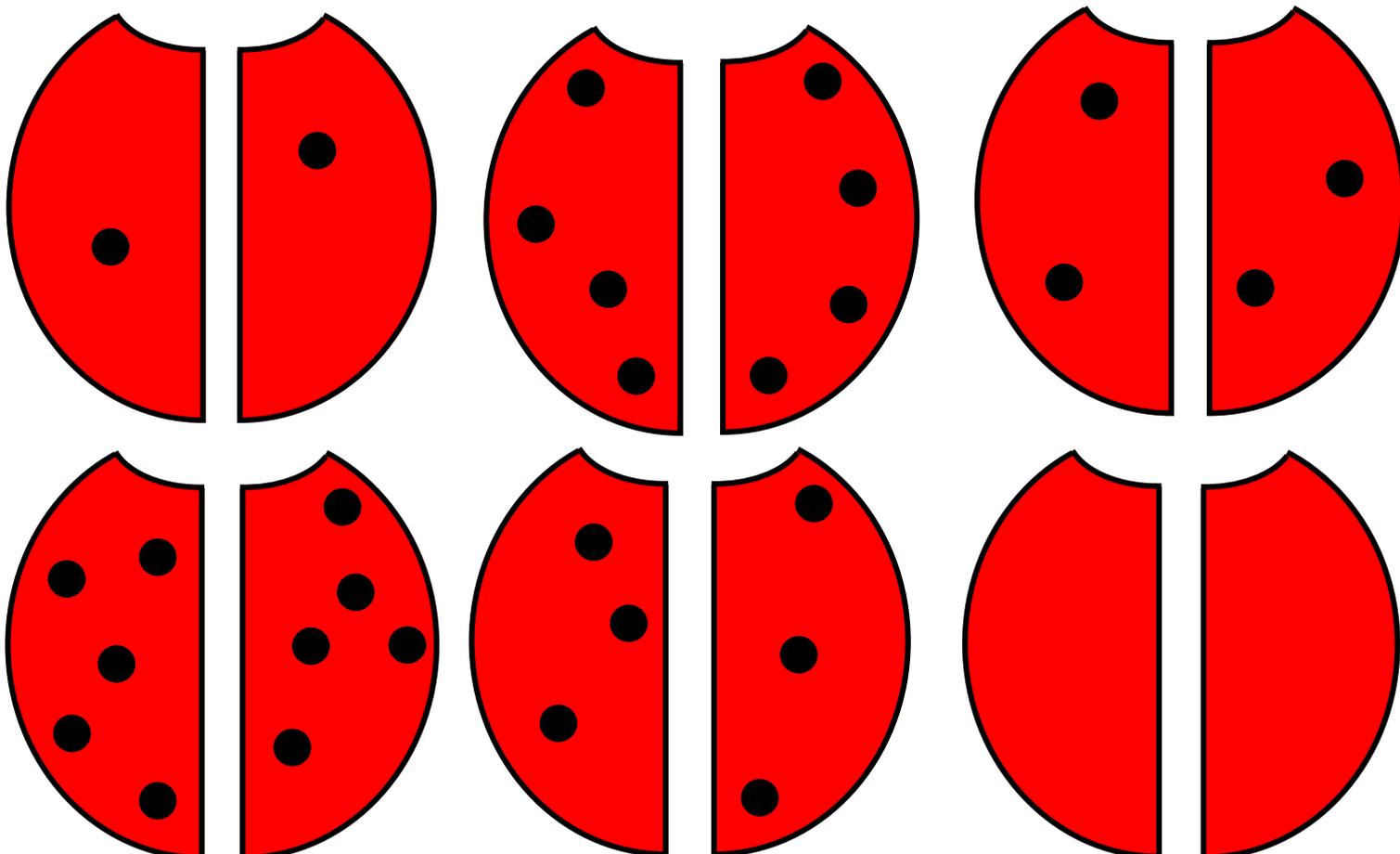
			
			
			

D10- Les sons

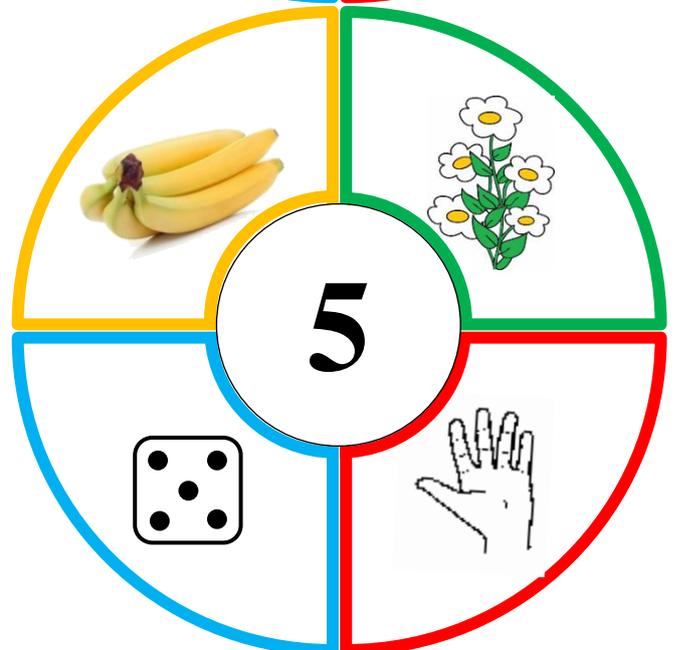
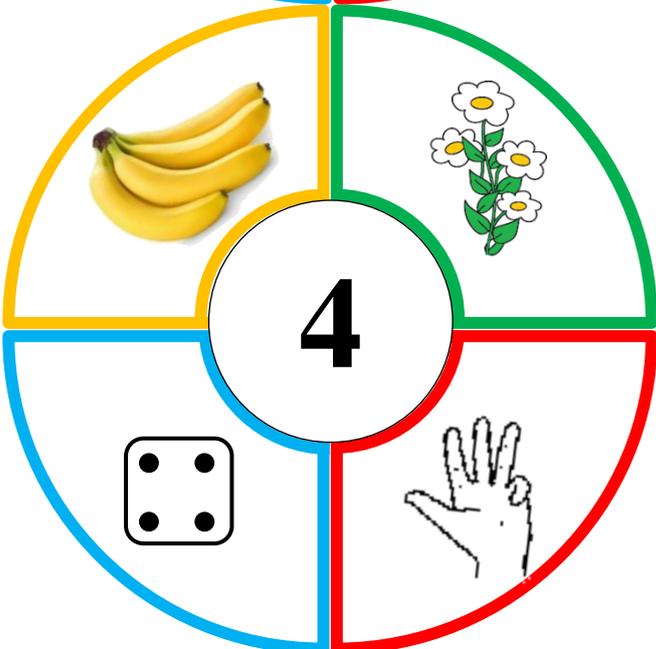
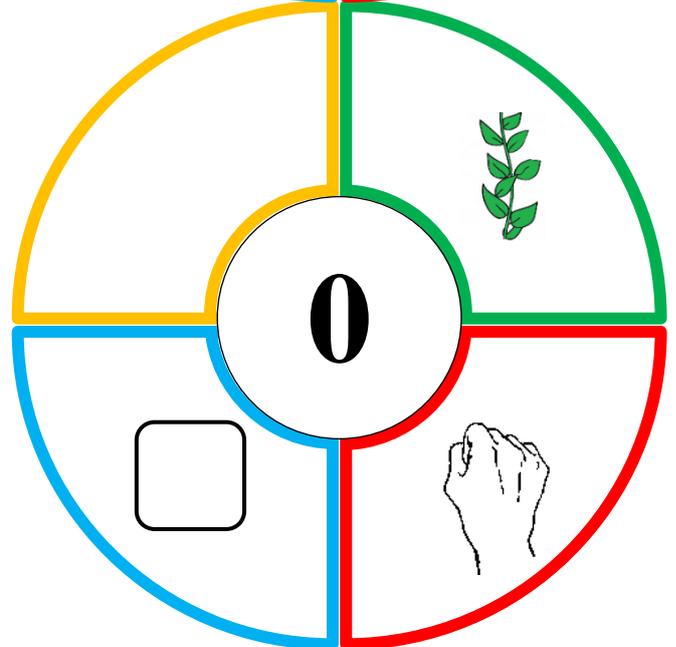
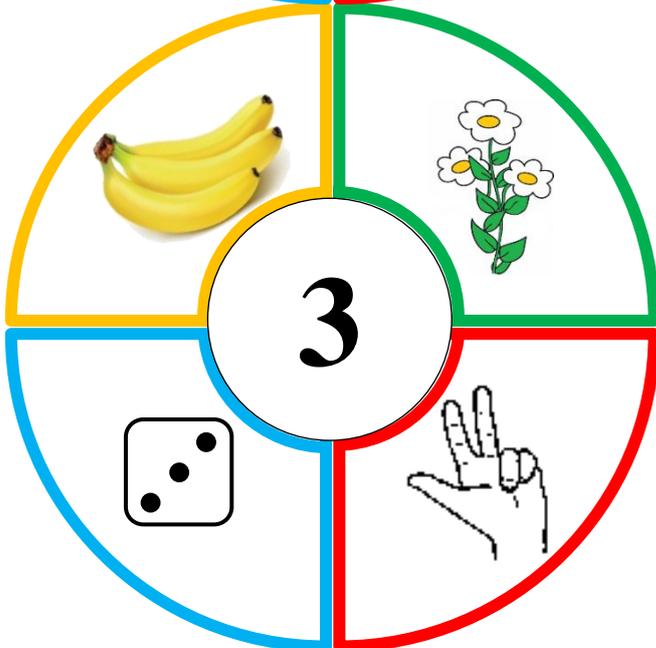
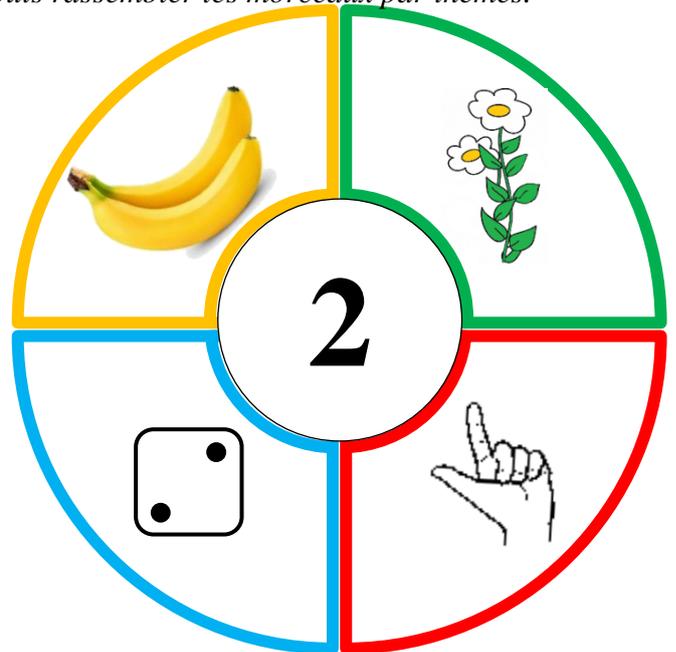
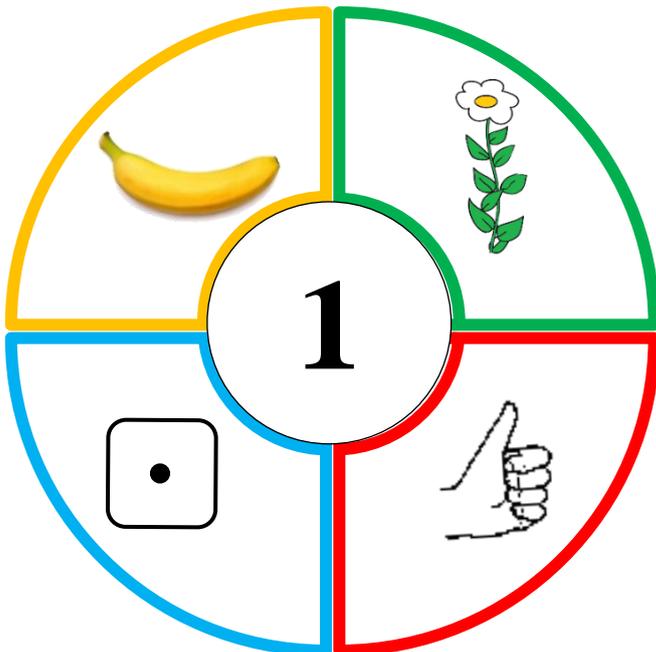


F1- Nombres et quantités



F2- Nombres et quantités

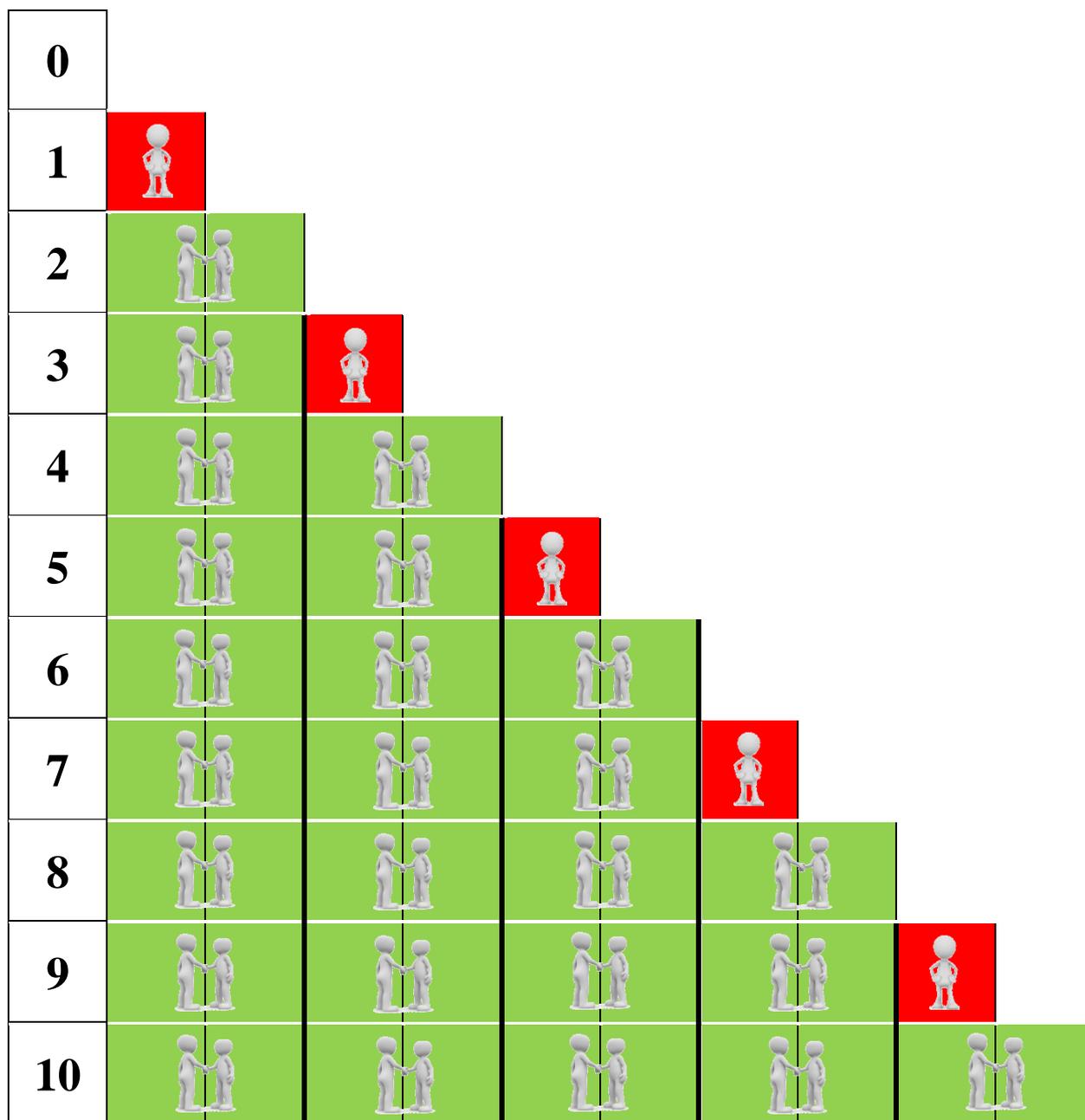
Tout découper, à la manière d'un puzzle, puis rassembler les morceaux par thèmes.



### F3- Les barres numériques

*Découper les barres dans le sens horizontal ; découper les chiffres à part.*

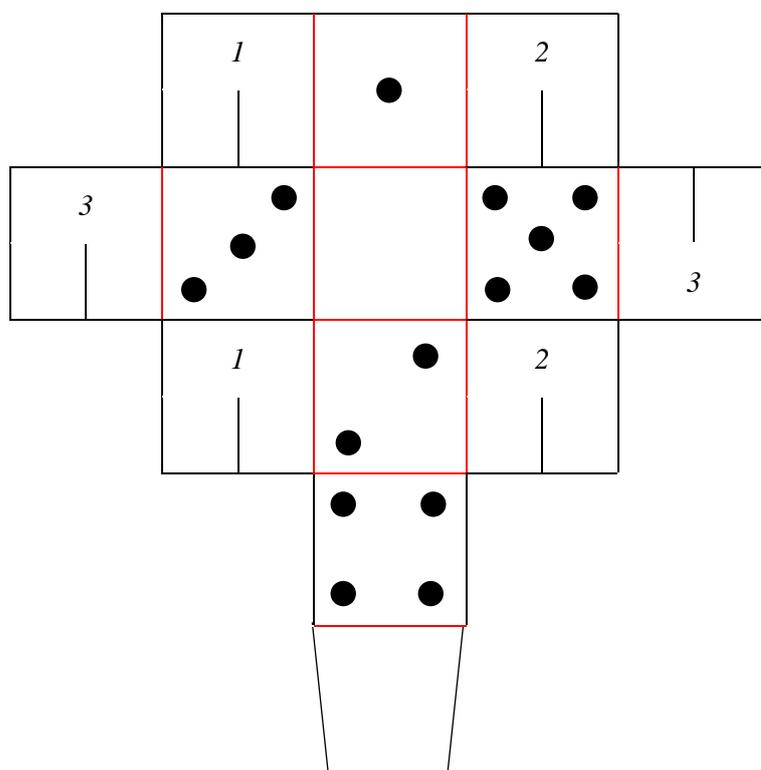
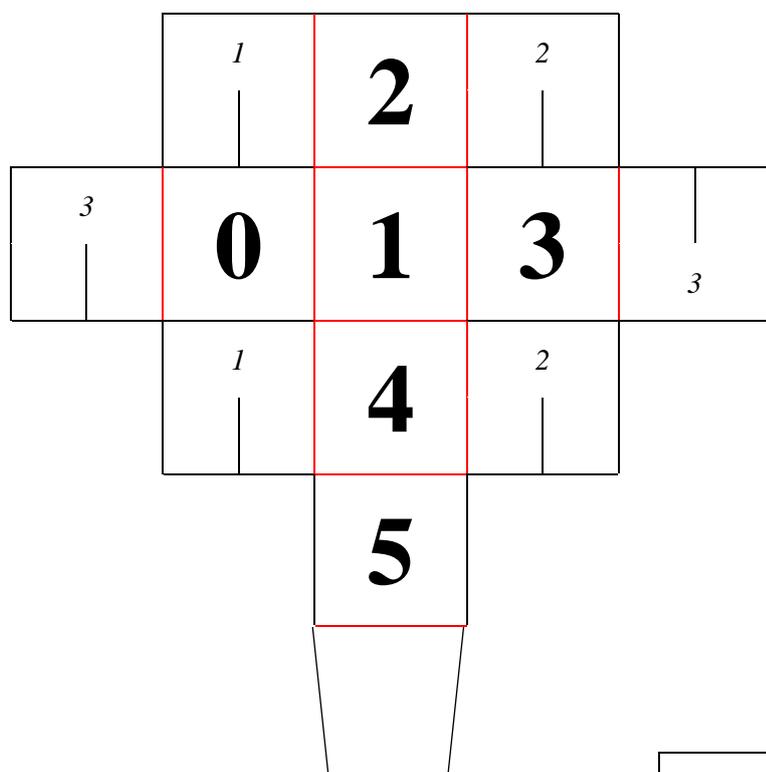
*Ranger dans la pochette correspondante (NB : réserver ailleurs les barres 6 à 10 pour la Moyenne Section)*



# Jeu de dés

*Découper tous les traits noirs ; former les dés ; lancer, et dire quel nombre on voit.*

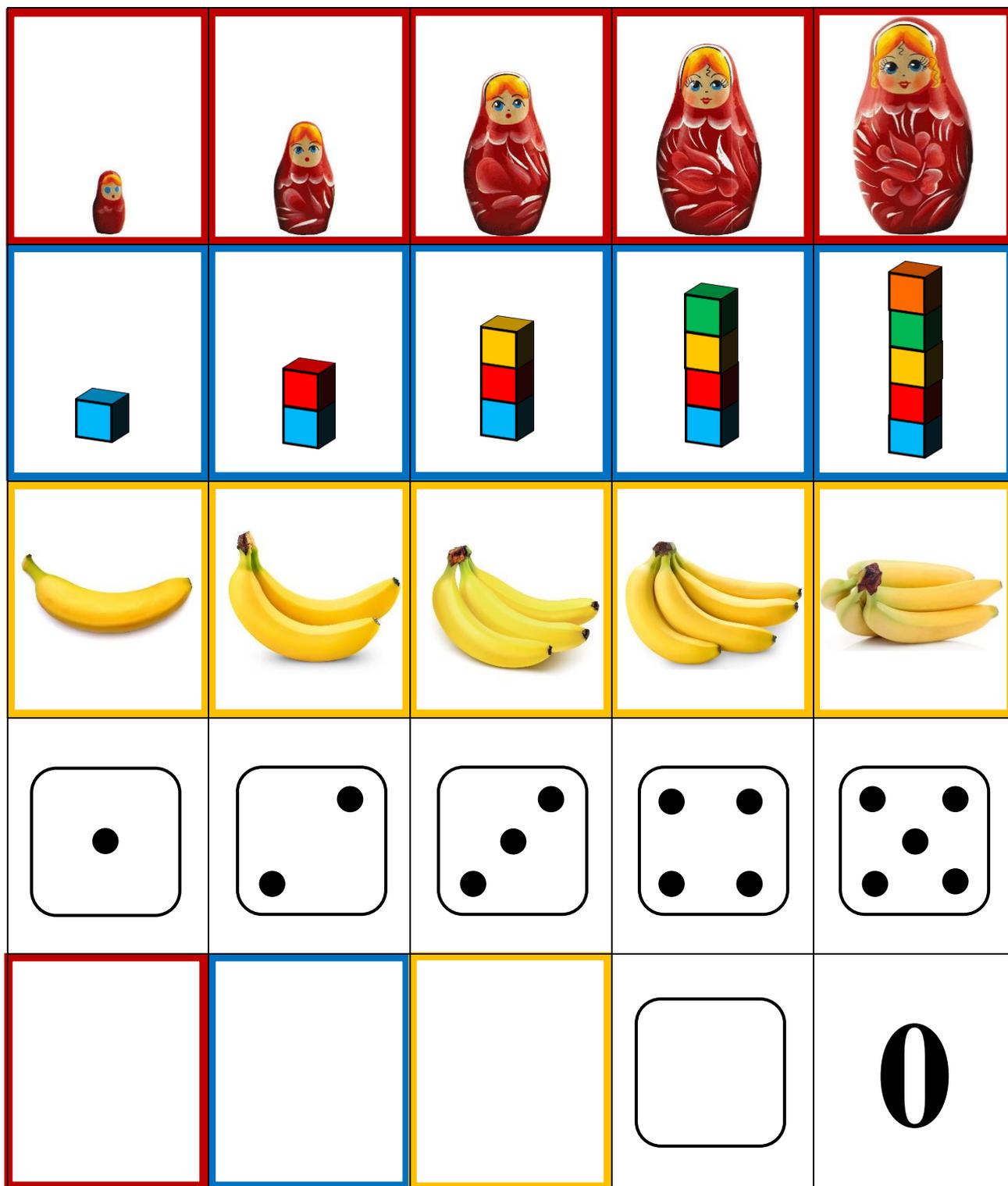
*Ou bien faire correspondre les faces des 2 dés.*



Cartons à manipuler pour **comparer**, **additionner** ou **soustraire**

*Découper et assembler par séries de sujets, chiffres ou signes avec de petits élastiques*

*Ranger ensuite dans la boîte avec les allumettes, les dés et les smarties*

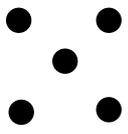
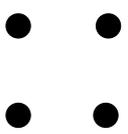
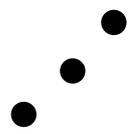
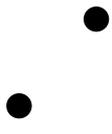
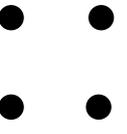
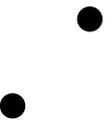
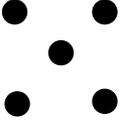
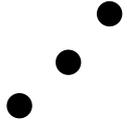
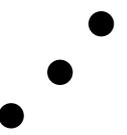
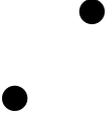
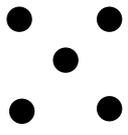
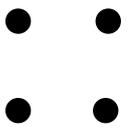
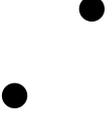
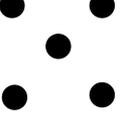
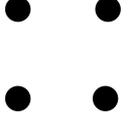
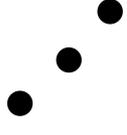


Cartons à manipuler (suite)

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>0</b>	<b>0</b>	<b>+</b>	<b>-</b>	<b>=</b>
<b>&lt;</b>	<b>&lt;</b>	<b>&lt;</b>	<b>&lt;</b>	<b>&lt;</b>

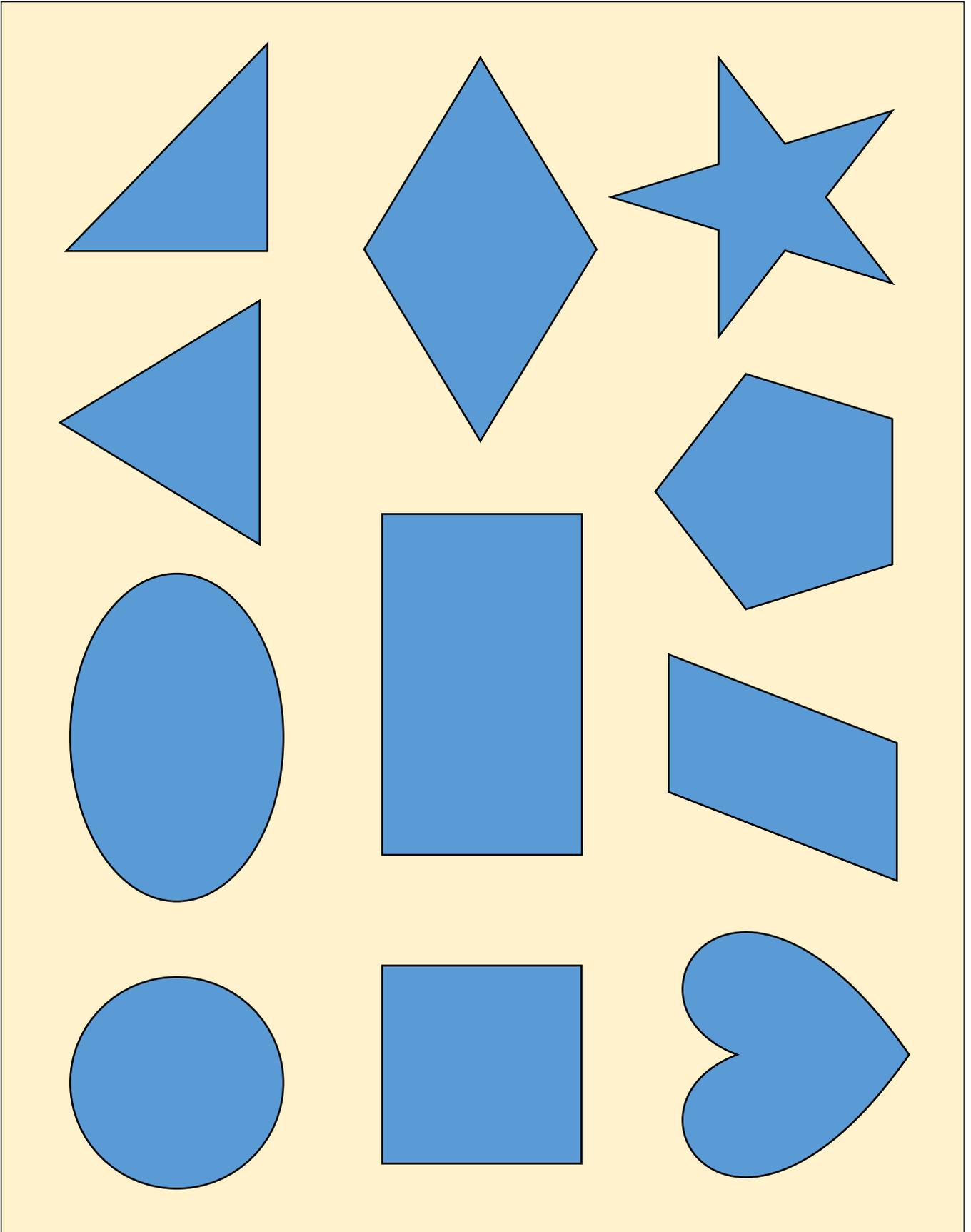
# Jeu de dominos

*Découper et assembler avec un petit élastique ; ranger dans la boîte de maths*

<b>0</b>		<b>1</b>		<b>2</b>	
<b>3</b>		<b>4</b>		<b>5</b>	
	<b>0</b>		<b>1</b>		<b>2</b>
	<b>3</b>		<b>4</b>		<b>5</b>
<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
					
					
<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

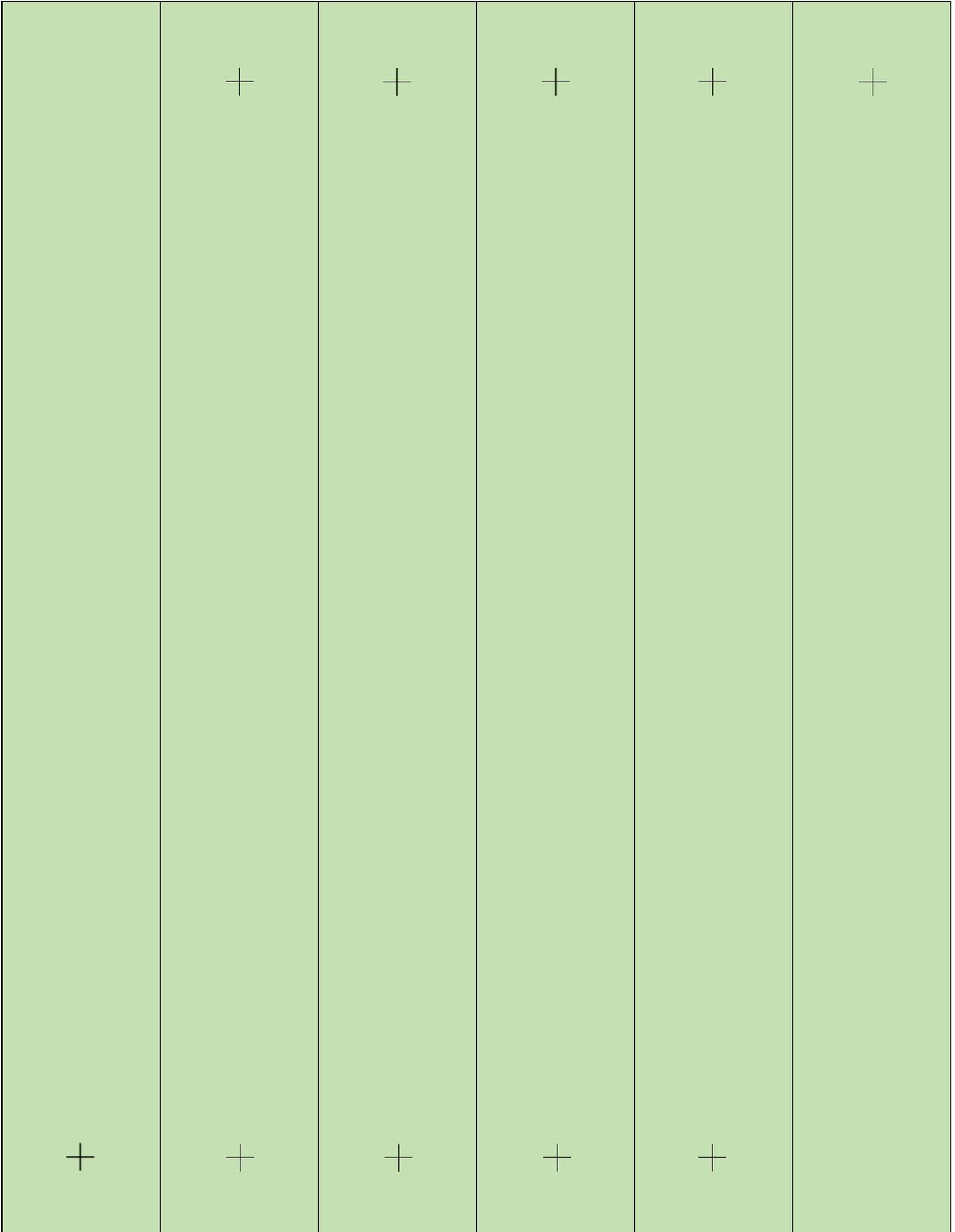
# H1- Formes géométriques à encastrer

*Découper ce cadre, puis chaque forme au cutter. Placer le cadre évidé et les formes dans la partie H1 du classeur.*



## H2- Bandes pour les figures géométriques

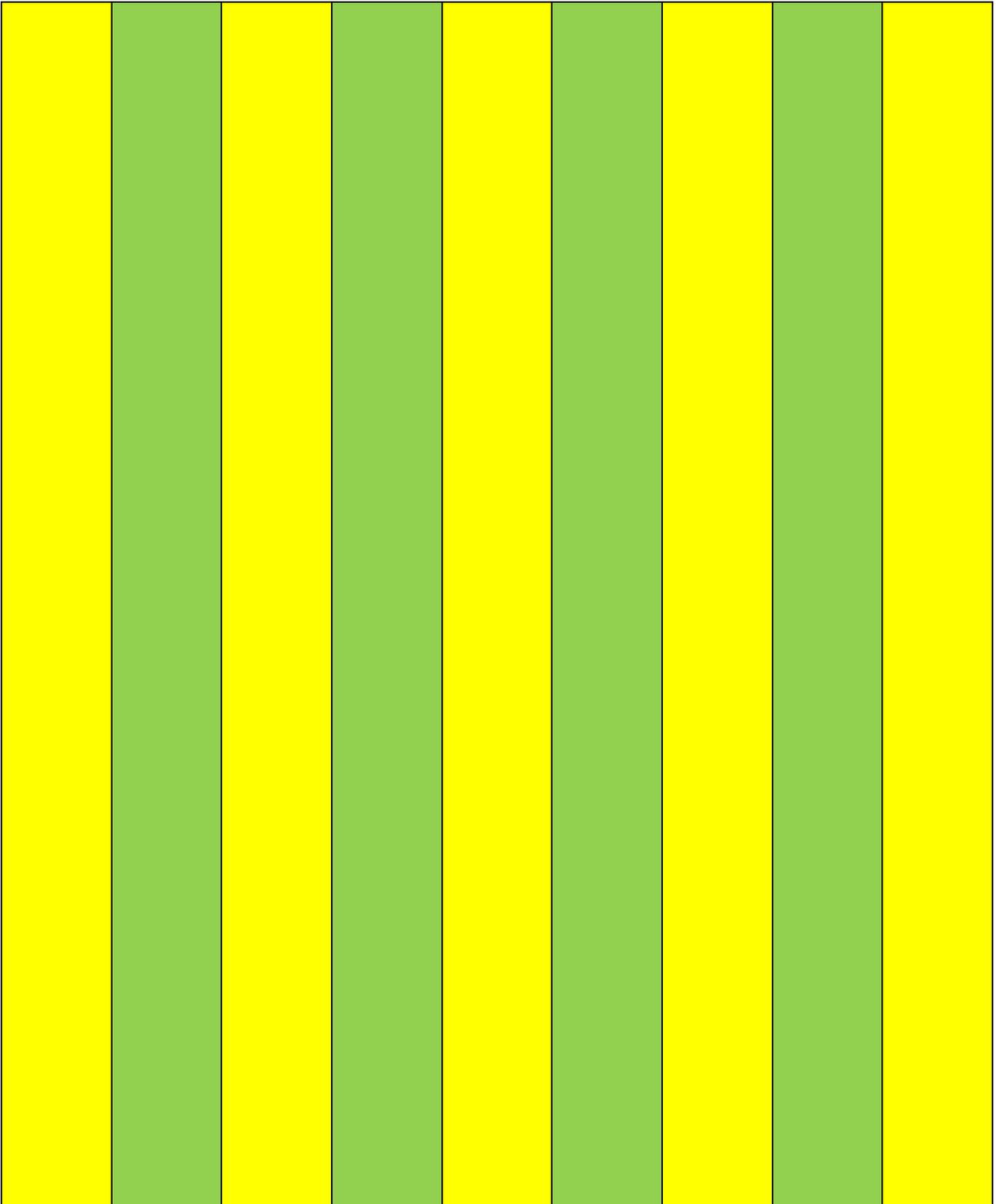
*Découper les bandes et placer telles quelles dans la pochette correspondante,  
en attendant les instructions de la **fiche 18c***



### H3- Tissage (cadre à tisser)

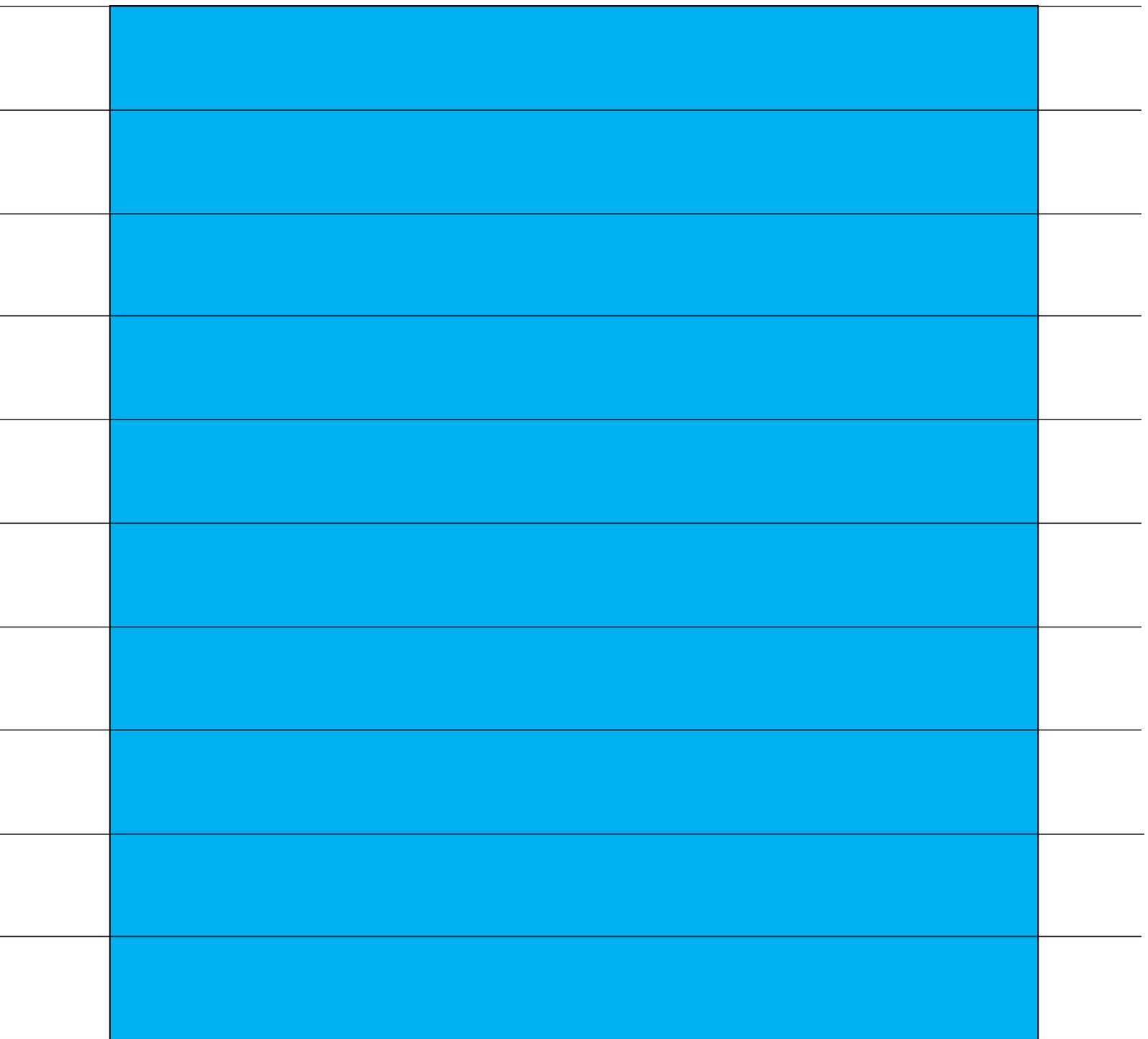
Découper uniquement le **trait ci-dessous**, puis, au cutter, tous les traits **verticaux**.

---



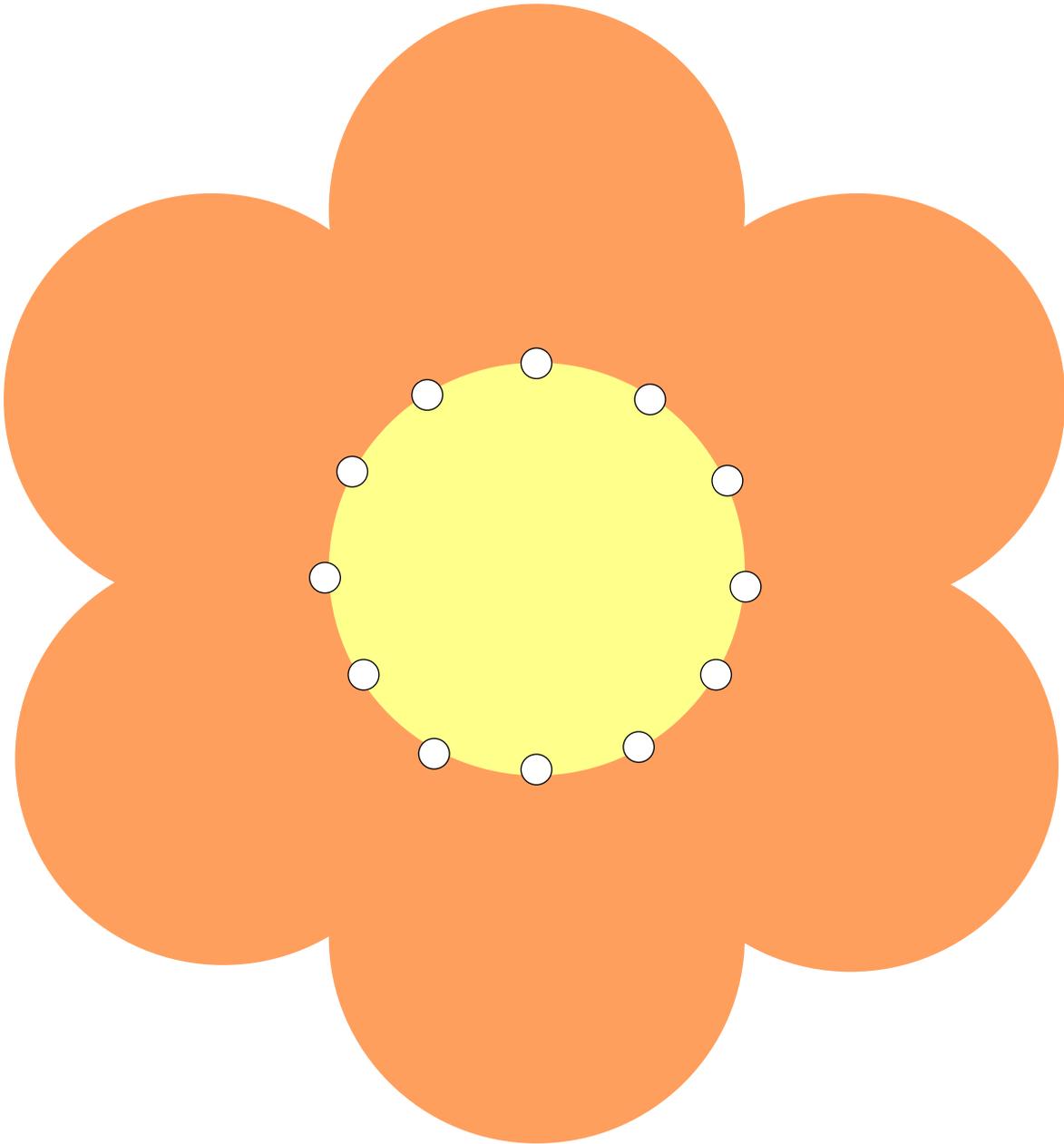
### H3- Tissage (bandes à tisser)

Découper ces lignes depuis le **bord** de la feuille jusqu'au **bord opposé**.



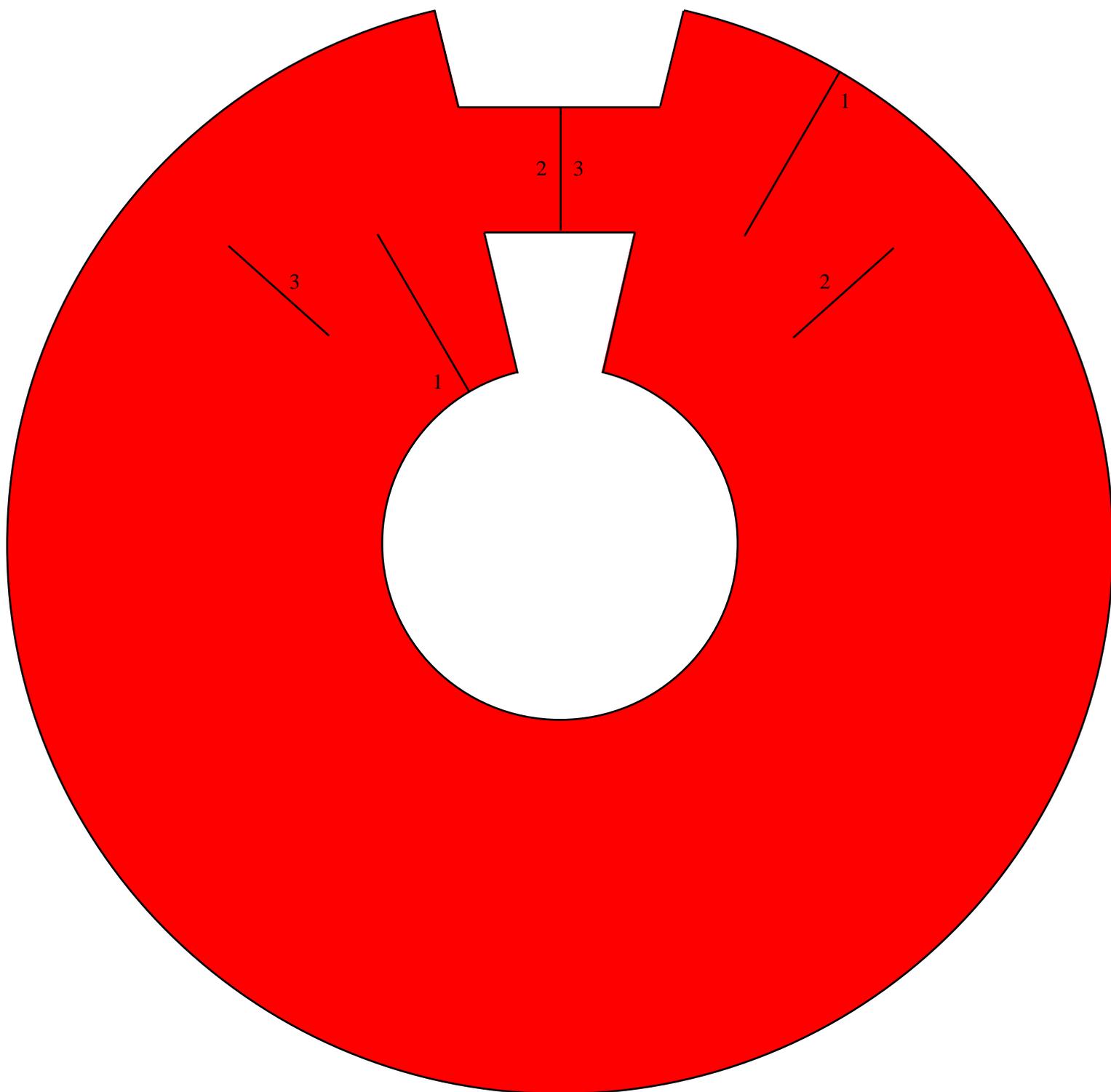
## H4- Laçage

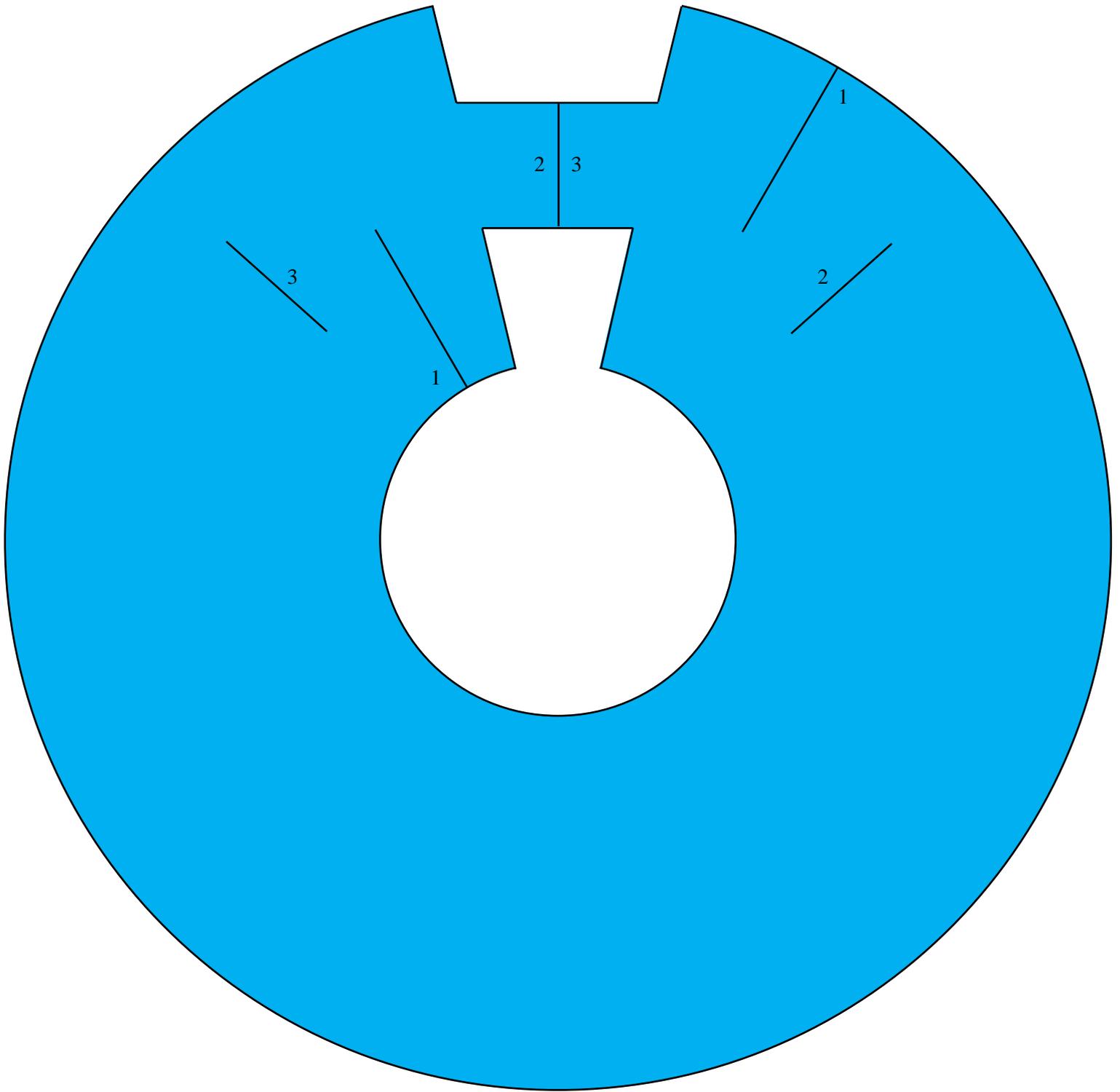
*Découper les pétales aux ciseaux, les ronds blancs au cutter*

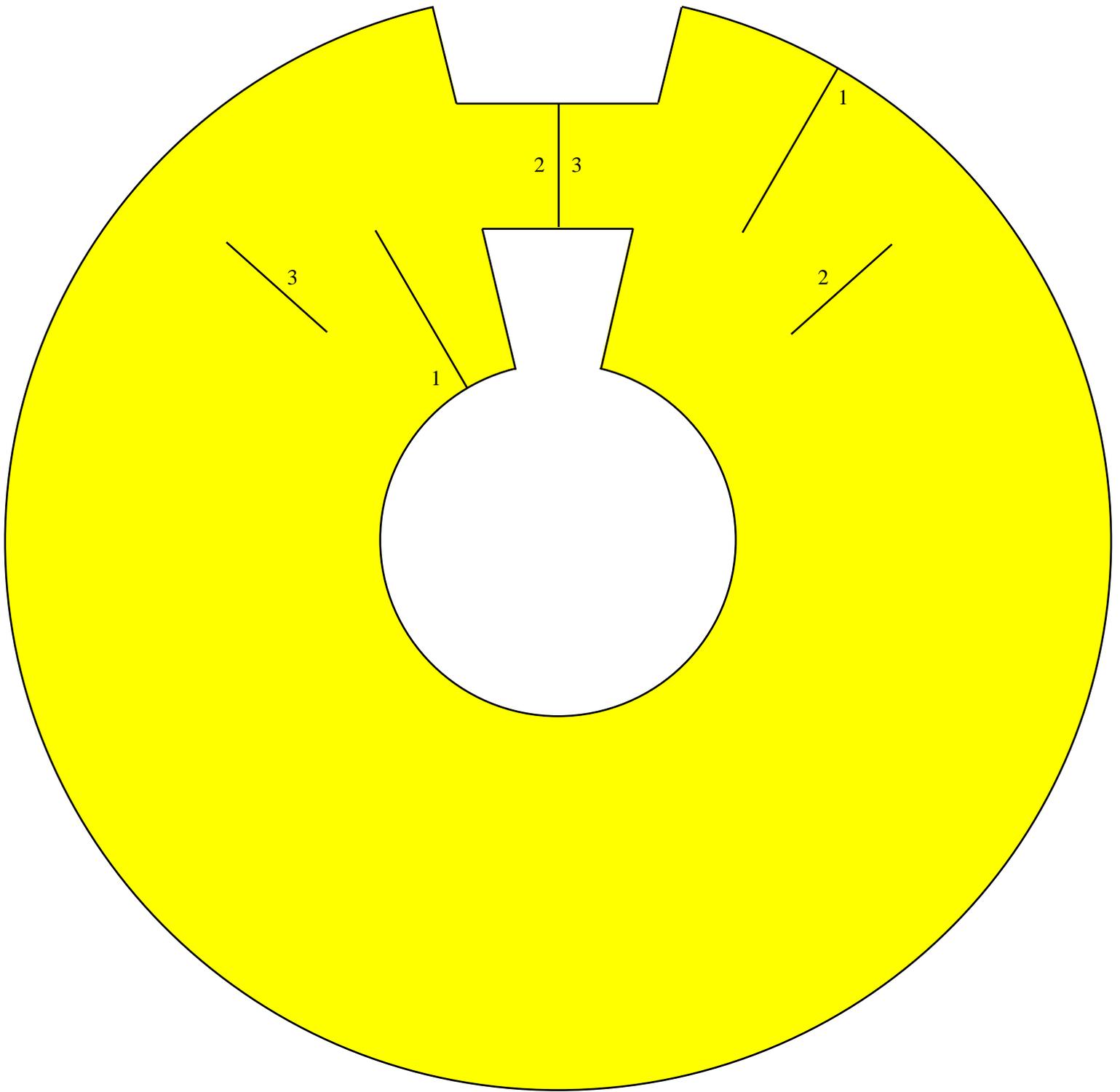


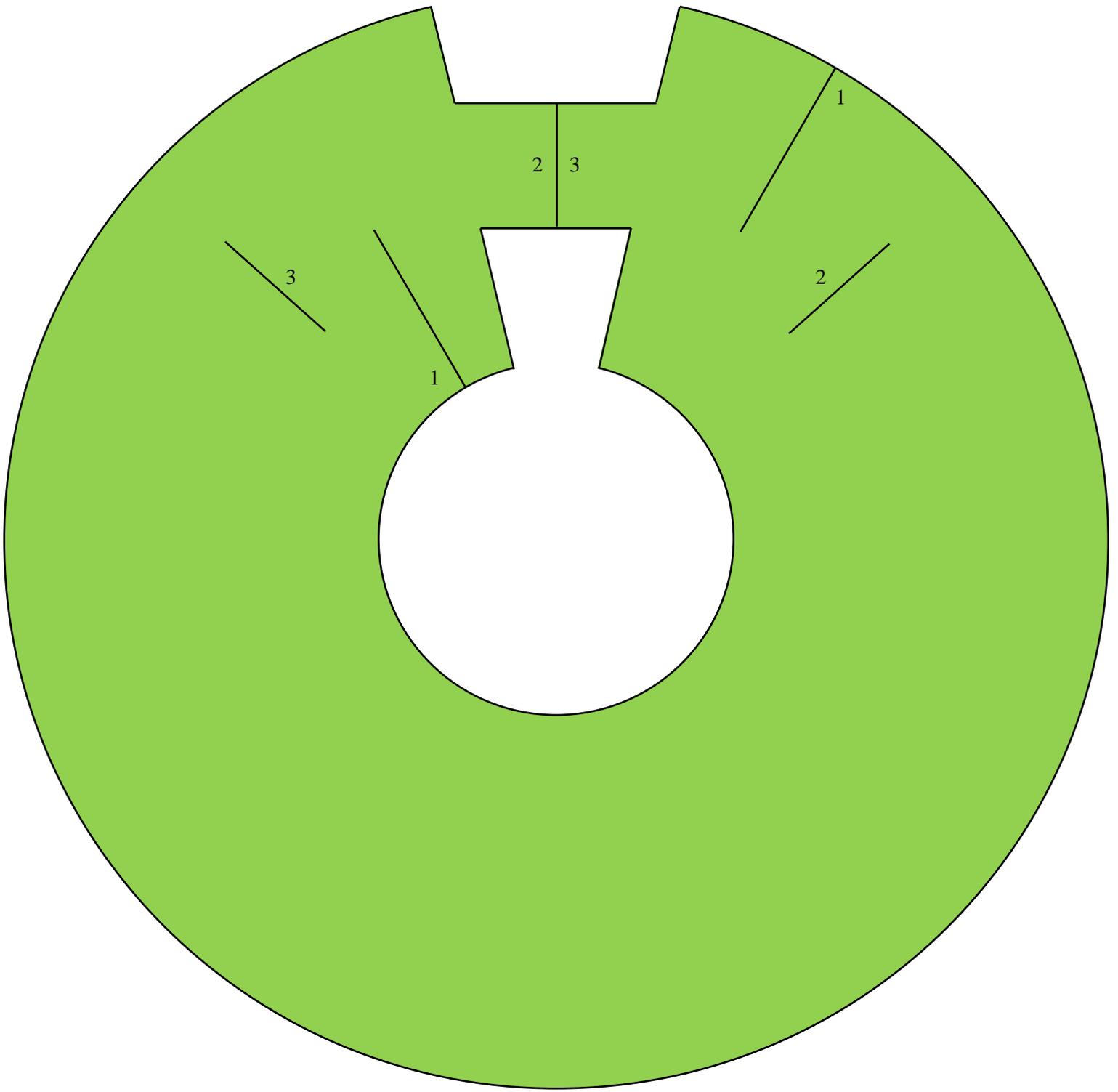
## J2- Les plots

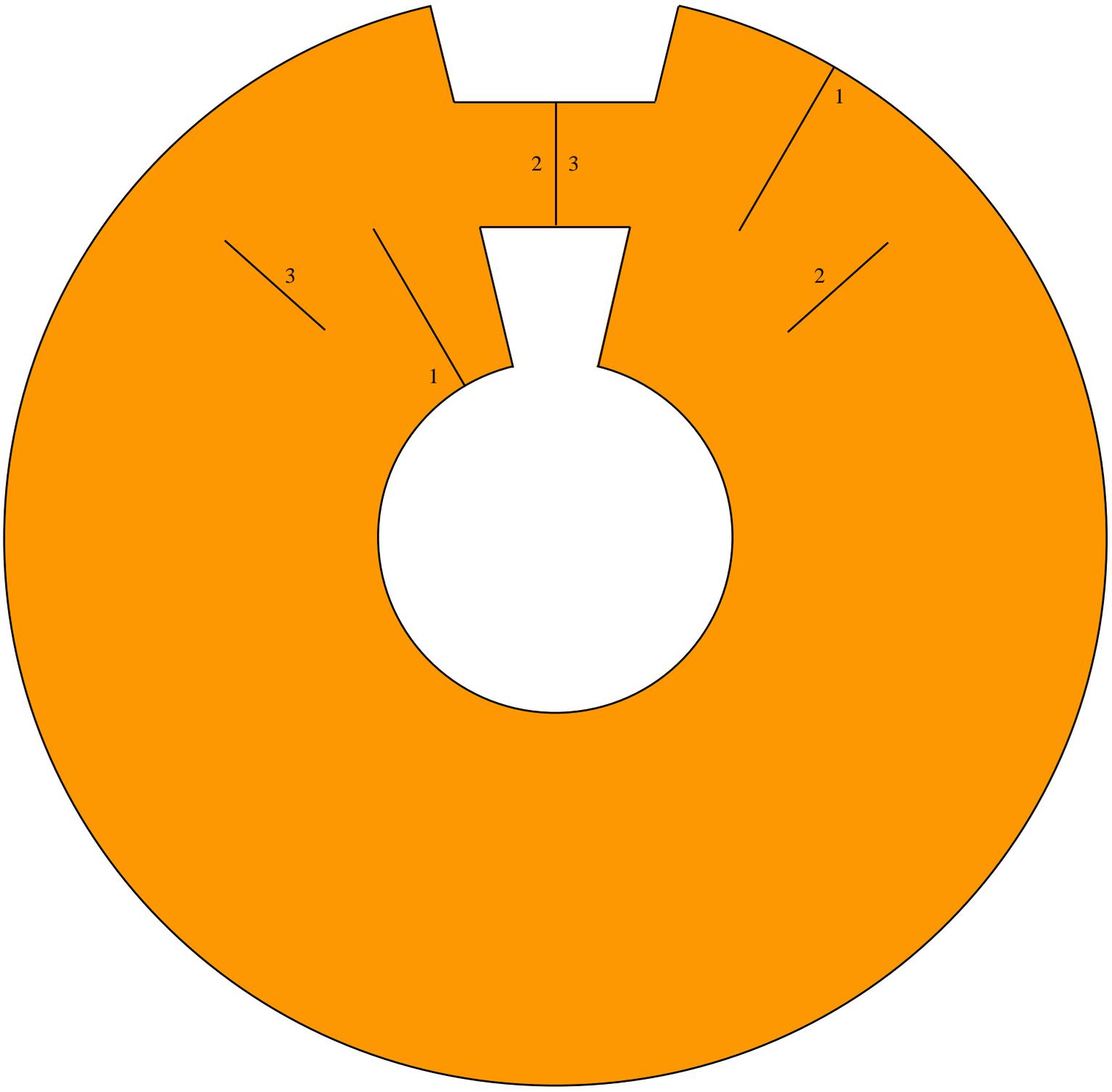
*Découper tous les traits noirs, **plastifier**, et ranger dans la pochette correspondante.  
Pour les utiliser, assembler par numéros.*

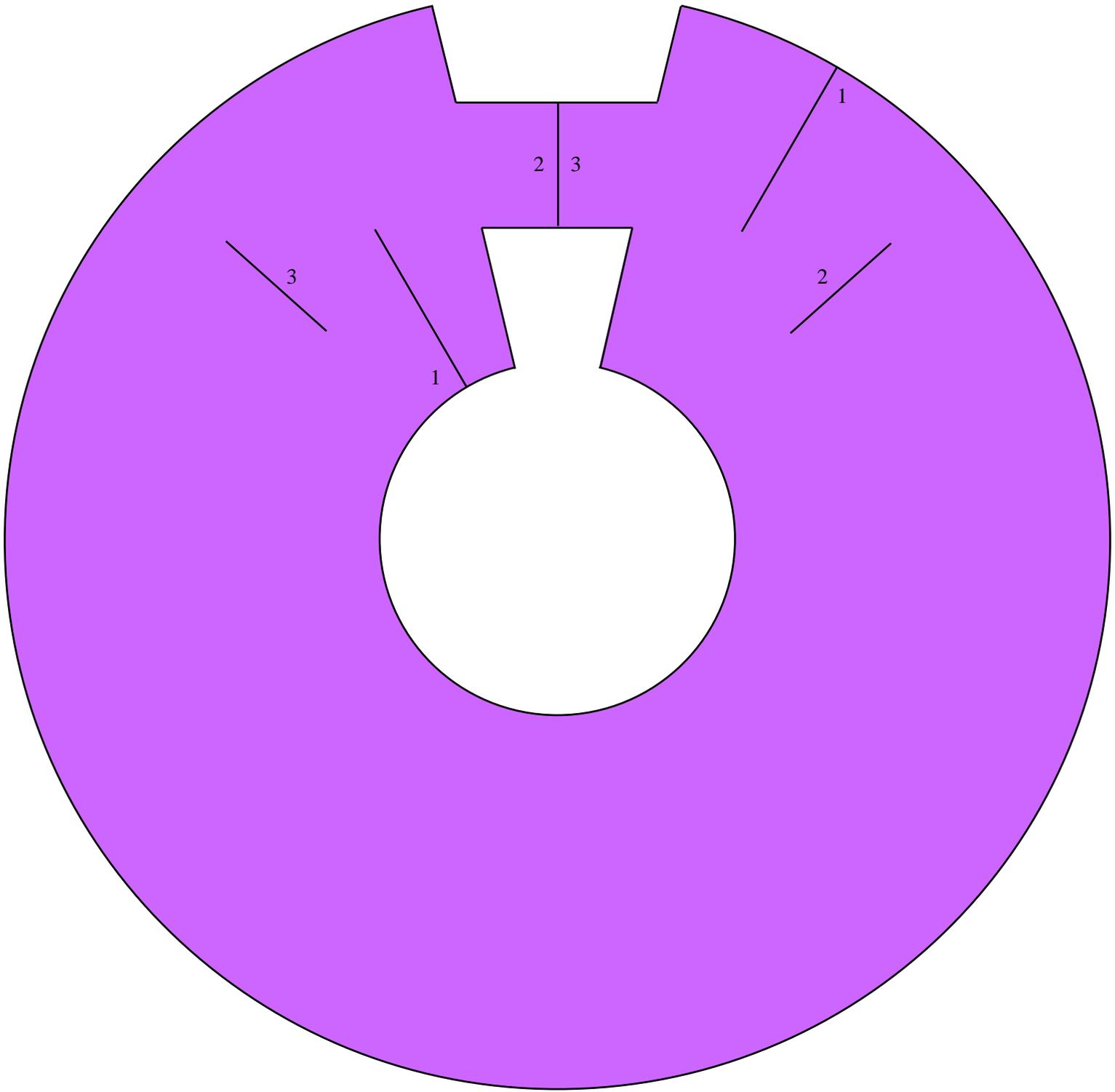












# K1a K1b- Le cycle des saisons

*Découper, puis assembler par thème (et non par saison) :  
fêtes religieuses, cycle de l'arbre, fruits de saison, événements marquants, vêtements, météo*

