

## Puzzles double entrée

### Activité autonome

Compétence : - Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. - Situer des objets entre eux, par rapport à des objets repères. - Utiliser des marqueurs spatiaux (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des descriptions



**Glisser** les pièces du puzzle grace à un trou pour les replacer



**Piocher** au hasard les pièces à placer en double entrée.



**Placer** les pièces dans l'ordre par ligne ou par colonne.



**Enlever** les pièces carrées du puzzle une par une. Les disposer rangées à l'endroit.



**Observer** le puzzle. Remarquer le rangement logique.  
**Nommer** couleurs, positions, orientation, tailles...

## Puzzles double entrée

### Activité autonome

Compétence : - Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. - Situer des objets entre eux, par rapport à des objets repères. - Utiliser des marqueurs spatiaux (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des descriptions



**Glisser** les pièces du puzzle grace à un trou pour les replacer



**Piocher** au hasard les pièces à placer en double entrée.



**Placer** les pièces dans l'ordre par ligne ou par colonne.



**Enlever** les pièces carrées du puzzle une par une. Les disposer rangées à l'endroit.



**Observer** le puzzle. Remarquer le rangement logique.  
**Nommer** couleurs, positions, orientation, tailles...

## Puzzles double entrée

### Activité autonome

Compétence : - Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. - Situer des objets entre eux, par rapport à des objets repères. - Utiliser des marqueurs spatiaux (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des descriptions



**Glisser** les pièces du puzzle grace à un trou pour les replacer



**Piocher** au hasard les pièces à placer en double entrée.



**Placer** les pièces dans l'ordre par ligne ou par colonne.



**Enlever** les pièces carrées du puzzle une par une. Les disposer rangées à l'endroit.



**Observer** le puzzle. Remarquer le rangement logique.  
**Nommer** couleurs, positions, orientation, tailles...