

1

→ Peux-tu aider le chasseur :

**Le chasseur ne sait pas compter. Peux-tu l'aider ?**

**Va chercher des petites céréales dans la cuisine pour les mettre comme le chasseur te le demande en [page 2](#) dans le ventre du loup pour faire les cailloux.**

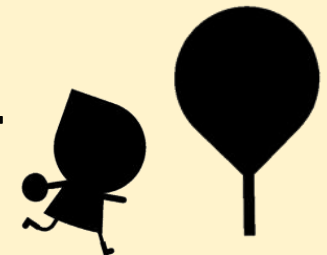
**Si tu peux imprimer la feuille, tu peux aussi dessiner les cailloux dans le ventre du loup ou coller des petites gommettes.**



2

→ Ombres

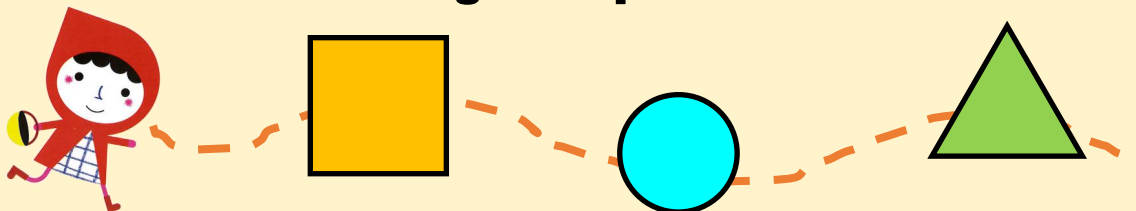
**J'ai mélangé toutes les images et leurs ombres, peux-tu m'aider à retrouver celles qui vont ensemble ? Passe ton doigt sur l'écran pour les relier ou trace un trait si tu peux imprimer [la page 3](#).**



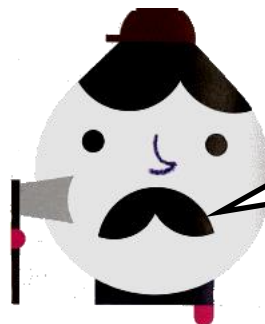
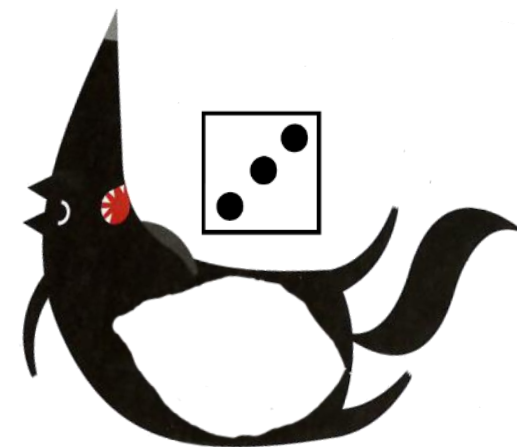
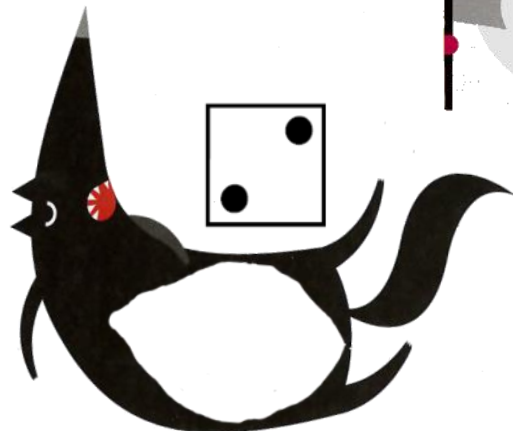
3

→ Figures géométriques :

**Chaperon ne connaît pas le nom des figures géométriques. Peux-tu lui donner les noms des figures qui sont sur son chemin en [page 4](#) pour qu'elle apprenne ?**



# Peux-tu aider le chasseur ?



Je ne sais pas compter !  
Peux-tu mettre le nombre  
de cailloux qu'il faut dans  
chaque loup ?



# Retrouve les ombres de chaque image



# Peux-tu aider le chaperon ?

Peux-tu m'apprendre  
les noms des formes  
géométriques dessi-  
nées sur le chemin ?

