23 NOVEMBRE 2026

Un atelier bien organisé

Choisir sa fiche / Sommaire cliquable

Des jeux illustrés en couleur et au trait, puis une grande pause coloriage. Choisis une activité et une difficulté selon ton envie.

Jeux en couleur	2-4
Les mêmes jeux à colorier	5-7
Coloriages libres : trois difficultés	8-10
Mandalas : trois difficultés	11-13
Le code des formes	14
Le code des nombres	15
Les couleurs à additionner	16
Les couleurs à soustraire	17
Les couleurs à multiplier	18
Atelier illustré : couleur et au trait	19-32

Les niveaux sont des alternatives, pas des étapes obligatoires.
Découverte accompagnée · Explorateurs · Grands curieux

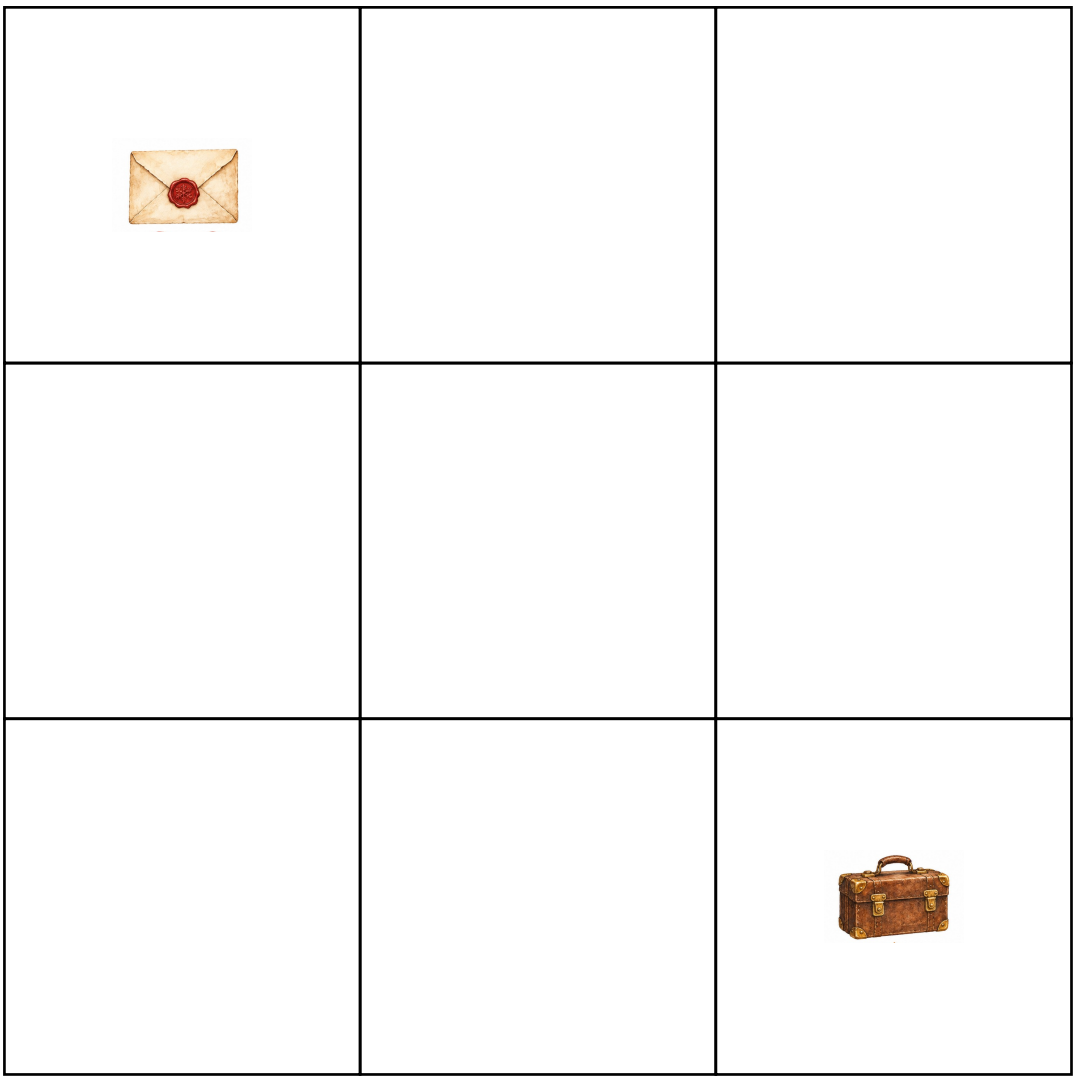
Pour les calculs, choisis le type d’opération que tu connais.
Les conseils et réponses se trouvent dans le guide parents.

23 NOVEMBRE 2026

La livraison fléchée

Découverte accompagnée / Couleurs douces

Pars de l’enveloppe en haut à gauche. Suis une flèche après l’autre pour livrer le courrier. Une flèche horizontale va vers le bord droit de la feuille ; une flèche verticale va vers le bas. Demande à un adulte de montrer le sens si besoin.



23 NOVEMBRE 2026

La livraison fléchée

Explorateurs / Couleurs douces

Pars de l’enveloppe en haut à gauche. Suis une flèche après l’autre pour livrer le courrier. Une flèche horizontale va vers le bord droit de la feuille ; une flèche verticale va vers le bas. Demande à un adulte de montrer le sens si besoin.





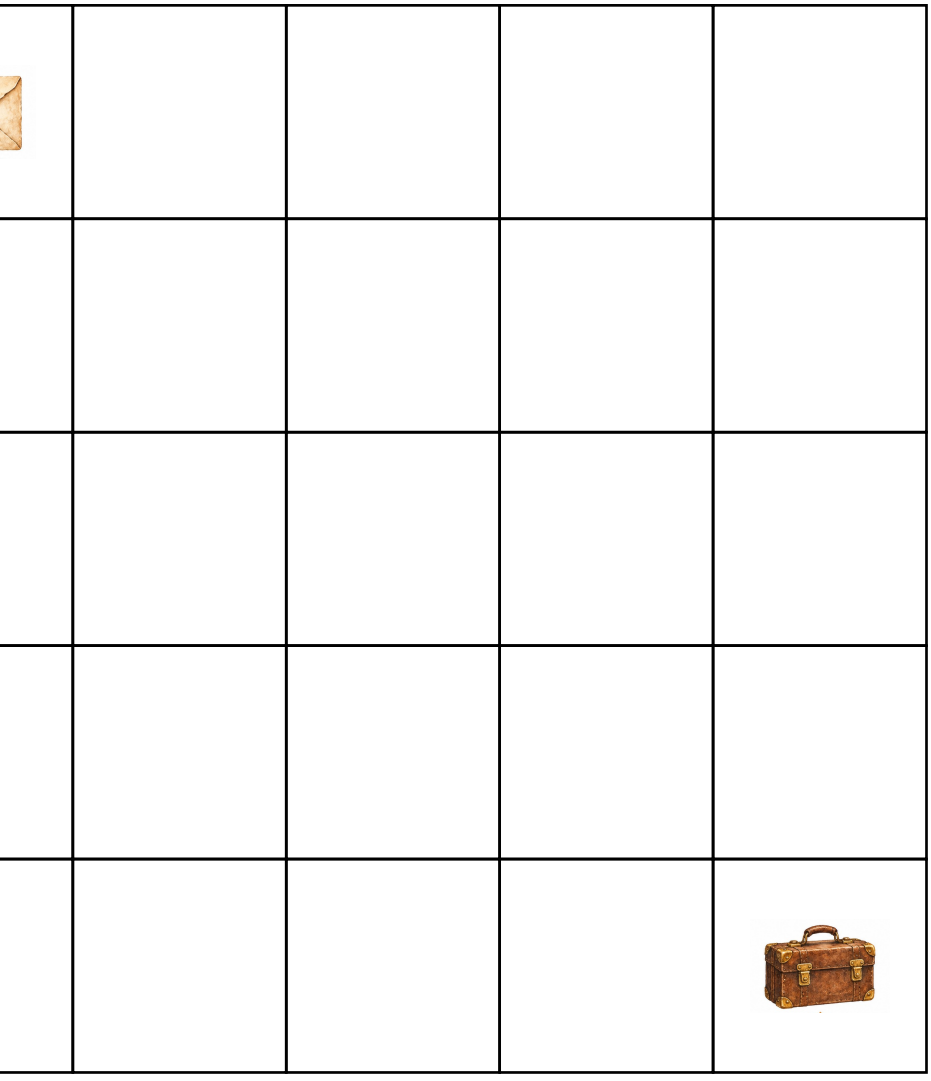


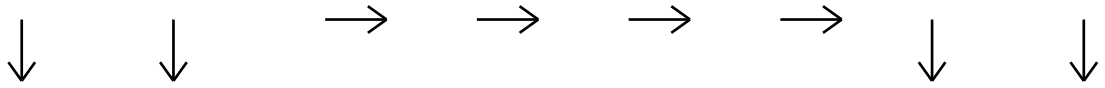
23 NOVEMBRE 2026

La livraison fléchée

Grands curieux / Couleurs douces

Pars de l’enveloppe en haut à gauche. Suis une flèche après l’autre pour livrer le courrier. Une flèche horizontale va vers le bord droit de la feuille ; une flèche verticale va vers le bas. Demande à un adulte de montrer le sens si besoin.



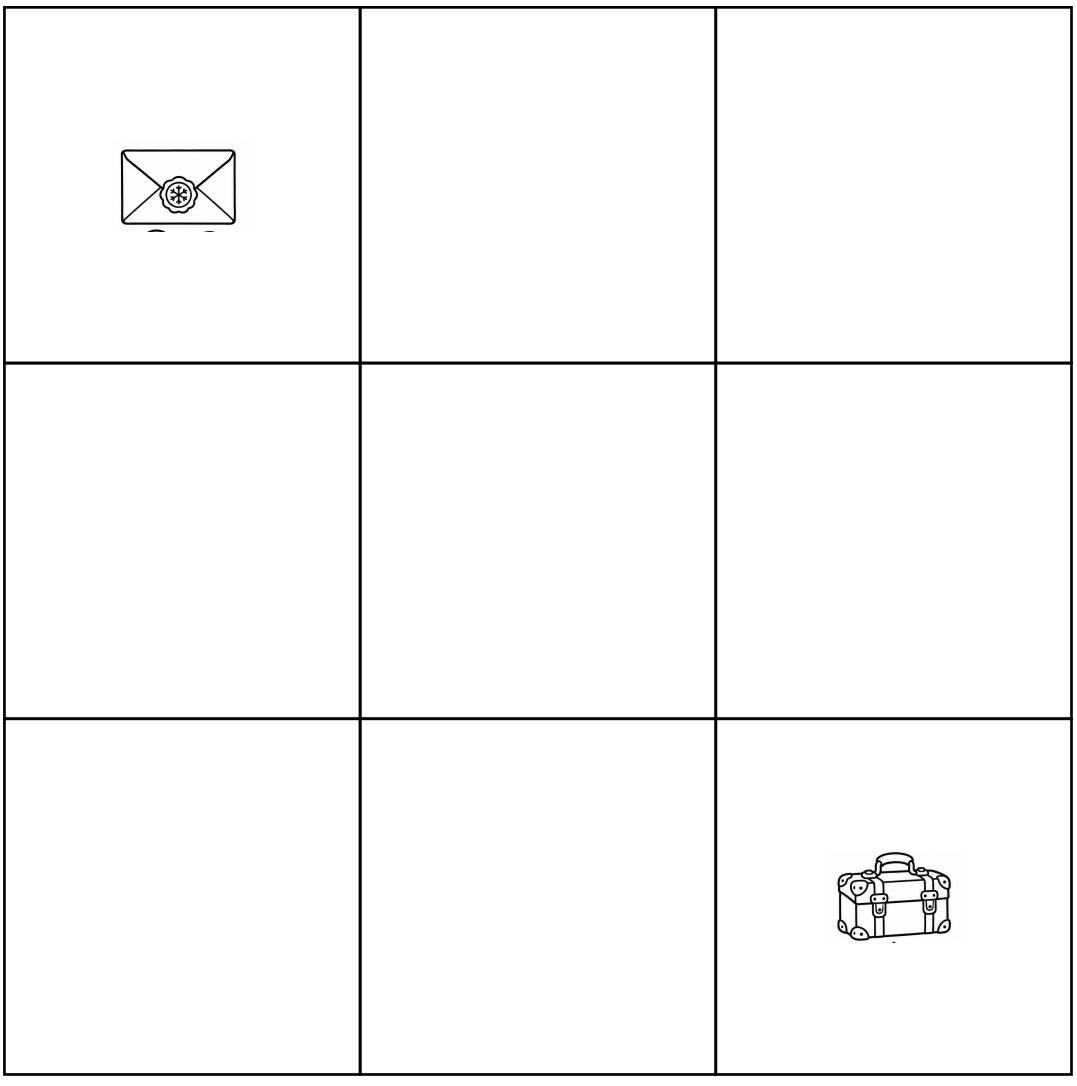


23 NOVEMBRE 2026

La livraison fléchée

Découverte accompagnée / À colorier

Pars de l’enveloppe en haut à gauche. Suis une flèche après l’autre pour livrer le courrier. Une flèche horizontale va vers le bord droit de la feuille ; une flèche verticale va vers le bas. Demande à un adulte de montrer le sens si besoin.



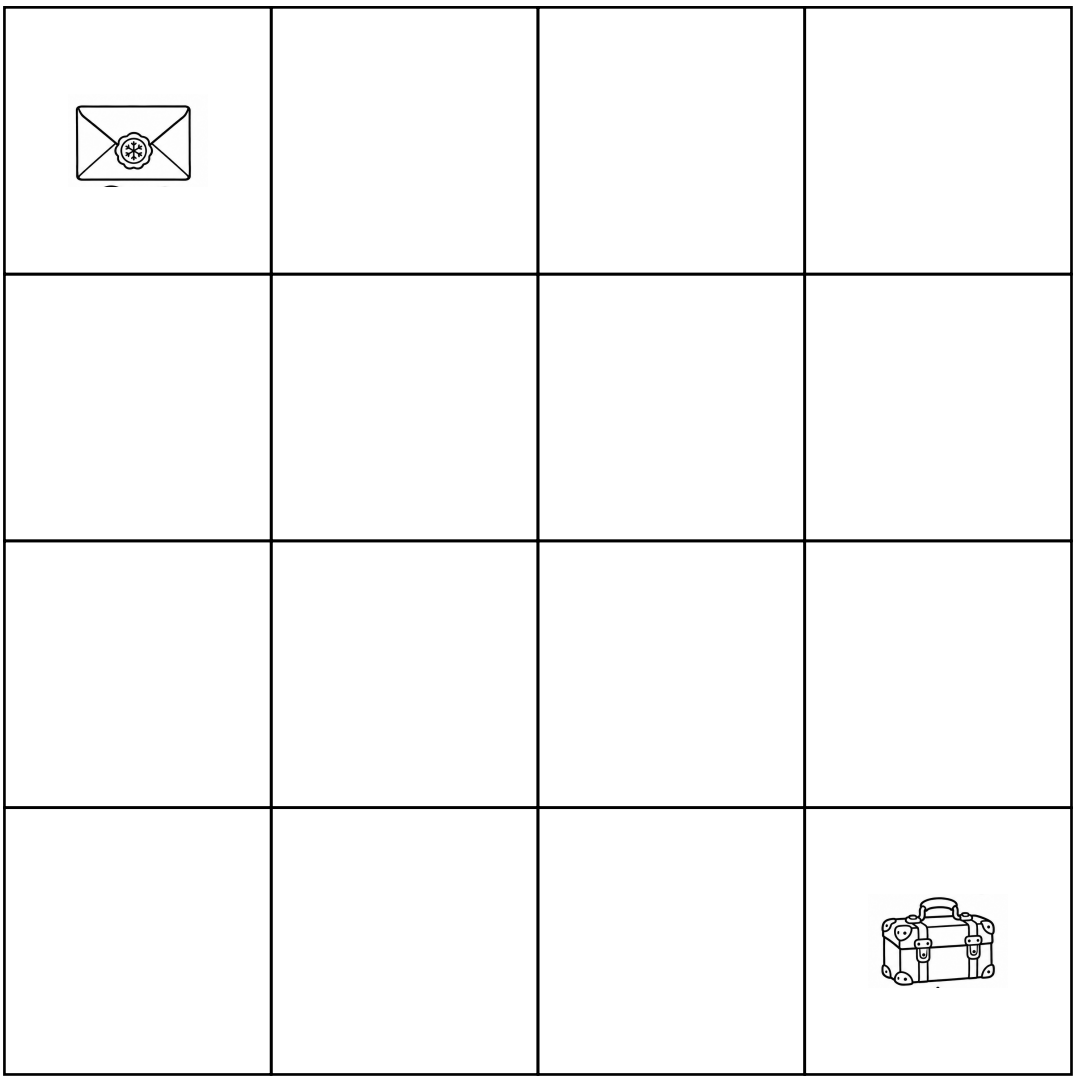


23 NOVEMBRE 2026

La livraison fléchée

Explorateurs / À colorier

Pars de l’enveloppe en haut à gauche. Suis une flèche après l’autre pour livrer le courrier. Une flèche horizontale va vers le bord droit de la feuille ; une flèche verticale va vers le bas. Demande à un adulte de montrer le sens si besoin.



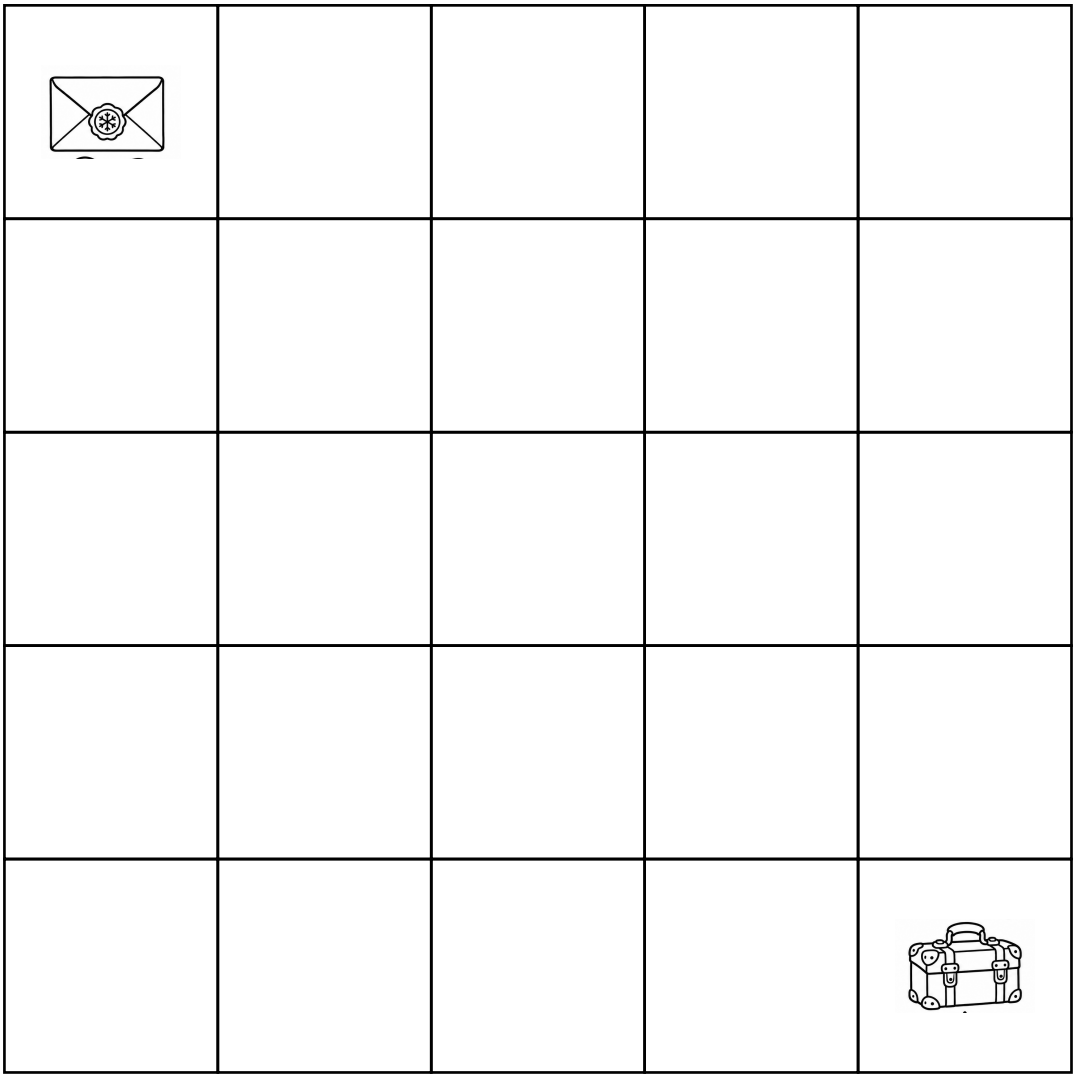


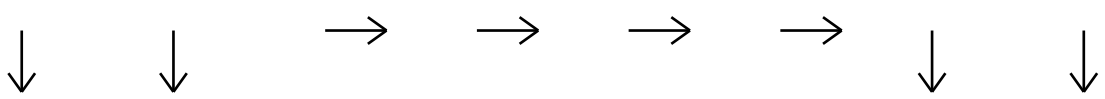
23 NOVEMBRE 2026

La livraison fléchée

Grands curieux / À colorier

Pars de l’enveloppe en haut à gauche. Suis une flèche après l’autre pour livrer le courrier. Une flèche horizontale va vers le bord droit de la feuille ; une flèche verticale va vers le bas. Demande à un adulte de montrer le sens si besoin.



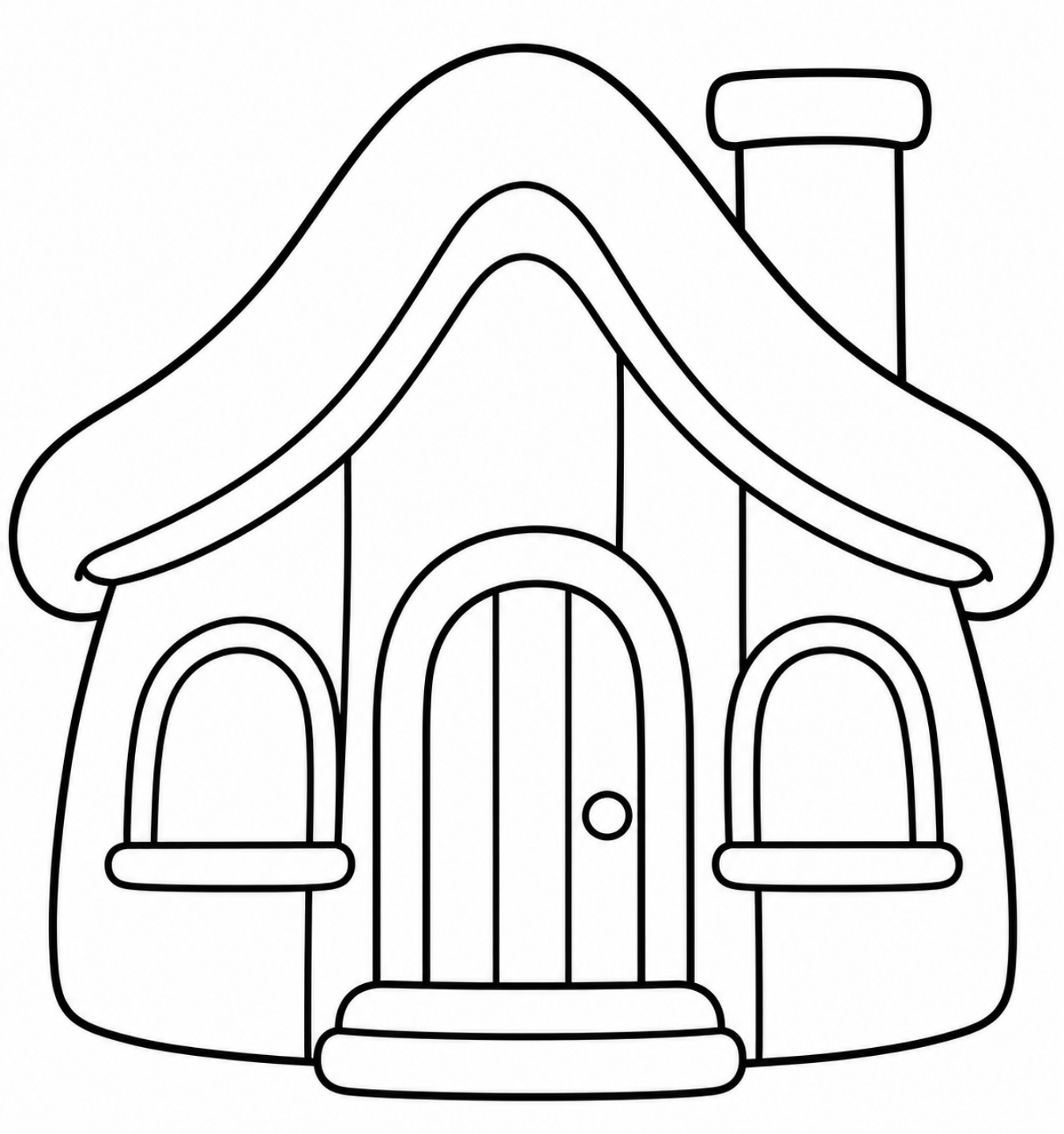


23 NOVEMBRE 2026

Un moment à colorier

Découverte accompagnée / Coloriage libre

De grandes formes pour commencer tranquillement. Choisis tes couleurs et amuse-toi.

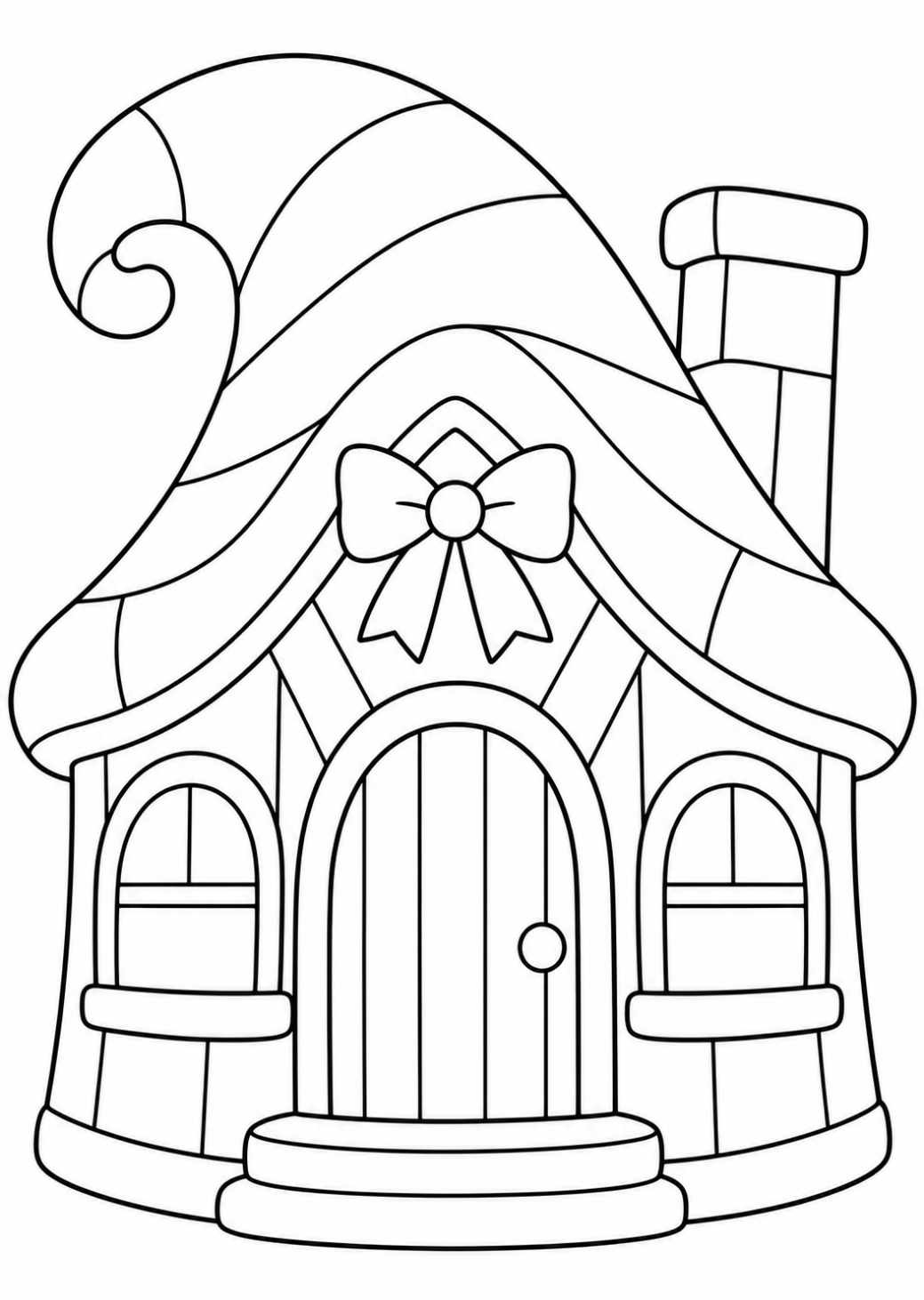


23 NOVEMBRE 2026

Un moment à colorier

Explorateurs / Coloriage libre

Observe les motifs. Tu peux répéter quelques couleurs ou en inventer de nouvelles.

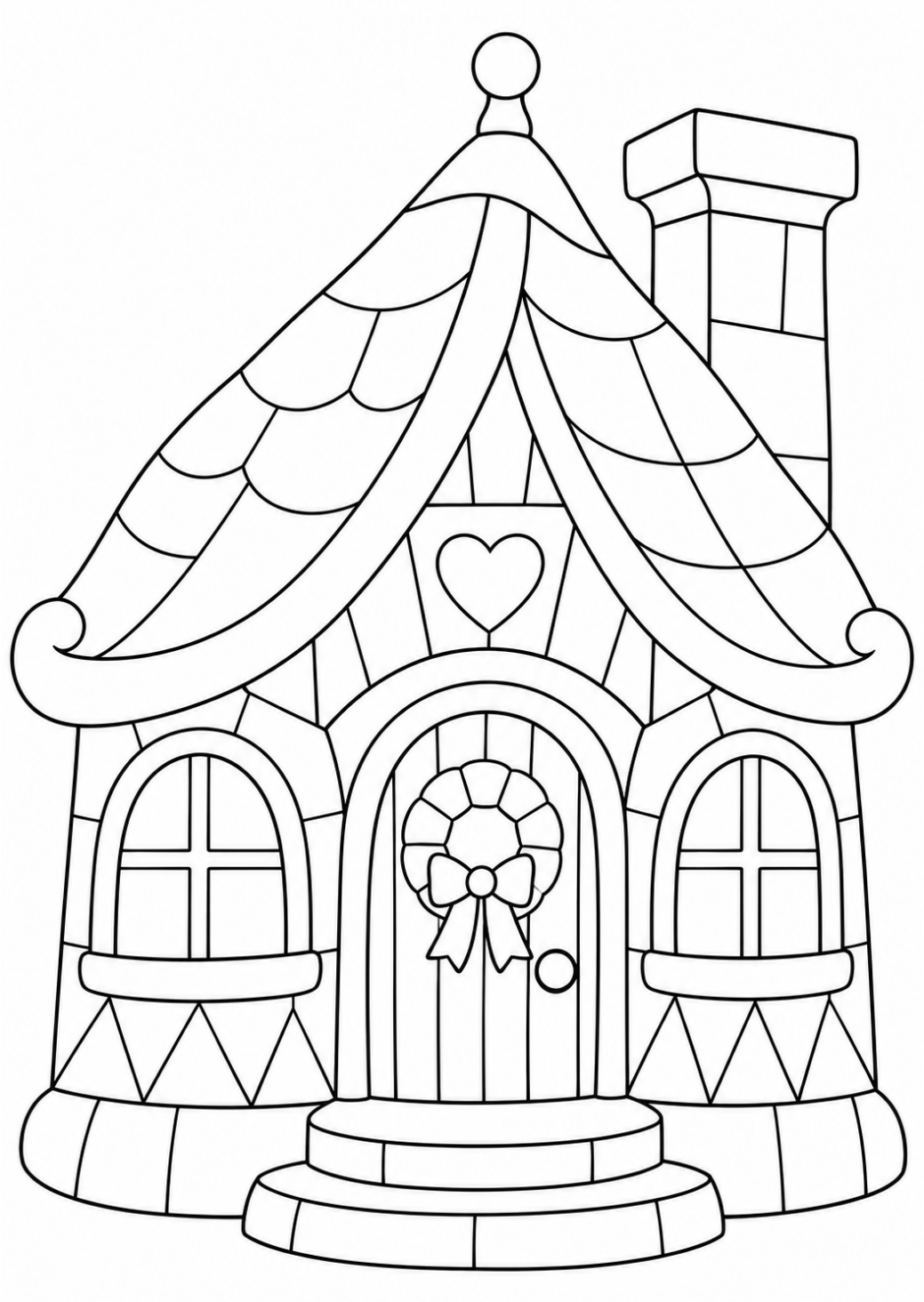


23 NOVEMBRE 2026

Un moment à colorier

Grands curieux / Coloriage libre

Prends le temps de varier les nuances et de jouer avec les petits détails.



23 NOVEMBRE 2026

La ronde des couleurs

Découverte accompagnée / Mandala

De grandes formes pour commencer tranquillement. Choisis tes couleurs et amuse-toi.



23 NOVEMBRE 2026

La ronde des couleurs

Explorateurs / Mandala

Observe les motifs. Tu peux répéter quelques couleurs ou en inventer de nouvelles.

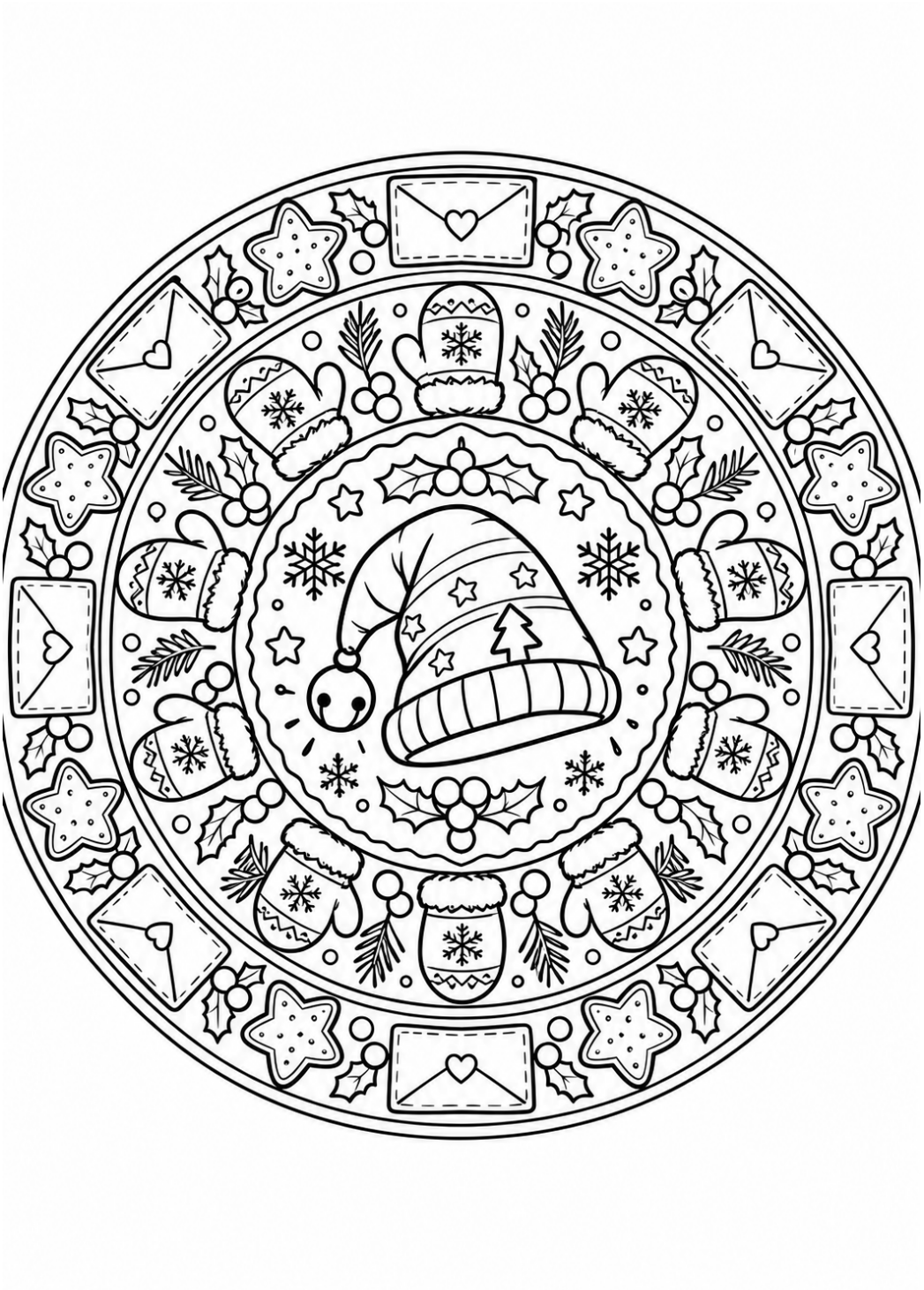


23 NOVEMBRE 2026

La ronde des couleurs

Grands curieux / Mandala

Prends le temps de varier les nuances et de jouer avec les petits détails.



23 NOVEMBRE 2026

Le code des formes

Découverte accompagnée / Coloriage codé

Retrouve chaque signe dans la légende. Le fond et les zones sans code peuvent rester blancs ou être coloriés librement.

- Rouge : ○
- Vert : □
- Jaune : △
- Bleu : ◇



Une seule fiche suffit : choisis le code qui te plaît. Tu peux faire les calculs sur une feuille à côté.

23 NOVEMBRE 2026

Le code des nombres

Explorateurs / Coloriage codé

Retrouve chaque nombre dans la légende. Le fond et les zones sans code peuvent rester blancs ou être coloriés librement.

- 1 = Rouge
- 2 = Vert
- 3 = Jaune
- 4 = Bleu



Une seule fiche suffit : choisis le code qui te plaît. Tu peux faire les calculs sur une feuille à côté.

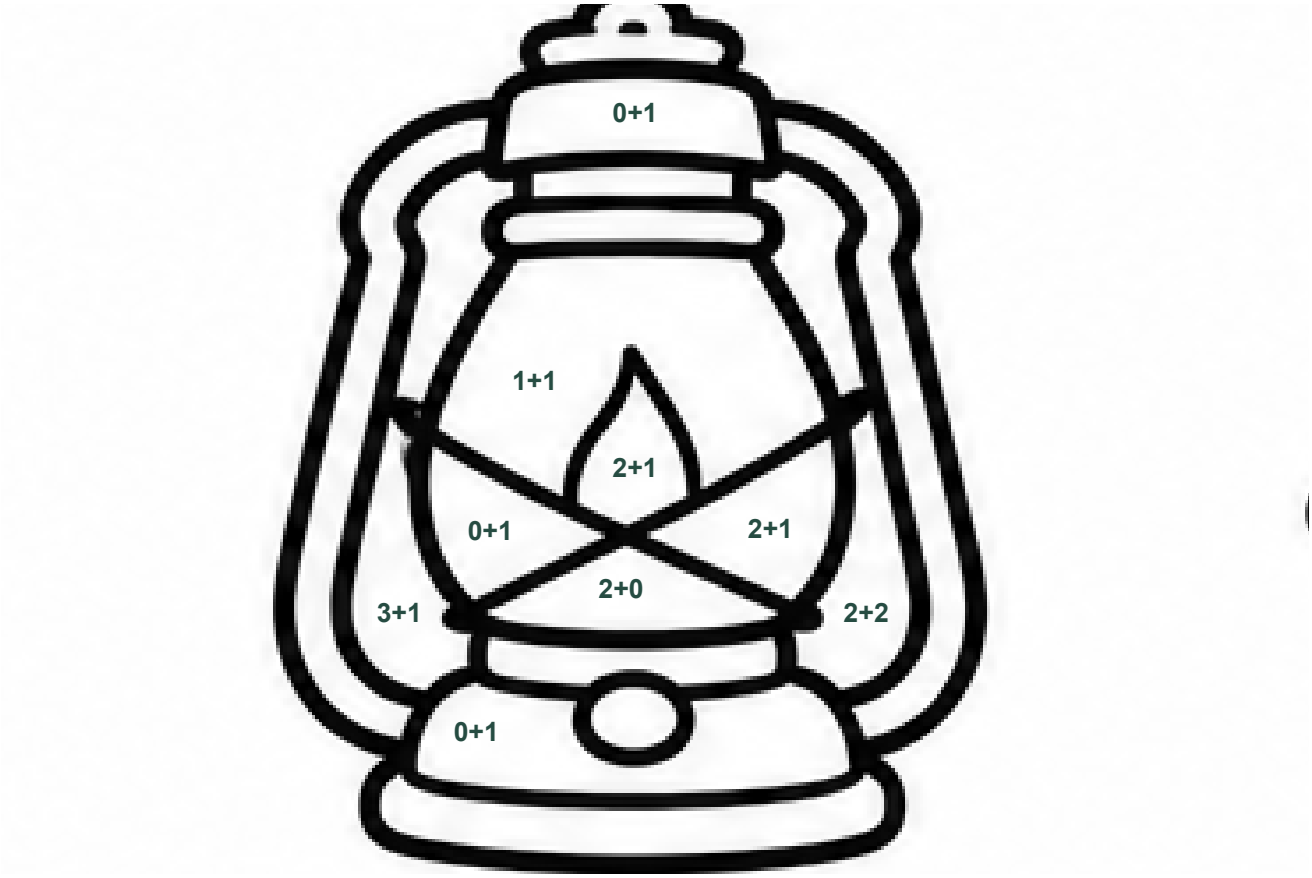
23 NOVEMBRE 2026

Les couleurs à additionner

Explorateurs / Coloriage codé

Calcule dans chaque zone, puis retrouve la couleur du résultat. Le fond et les zones sans code peuvent rester blancs ou être coloriés librement.

- 1 = Rouge
- 2 = Vert
- 3 = Jaune
- 4 = Bleu



Une seule fiche suffit : choisis le code qui te plaît. Tu peux faire les calculs sur une feuille à côté.

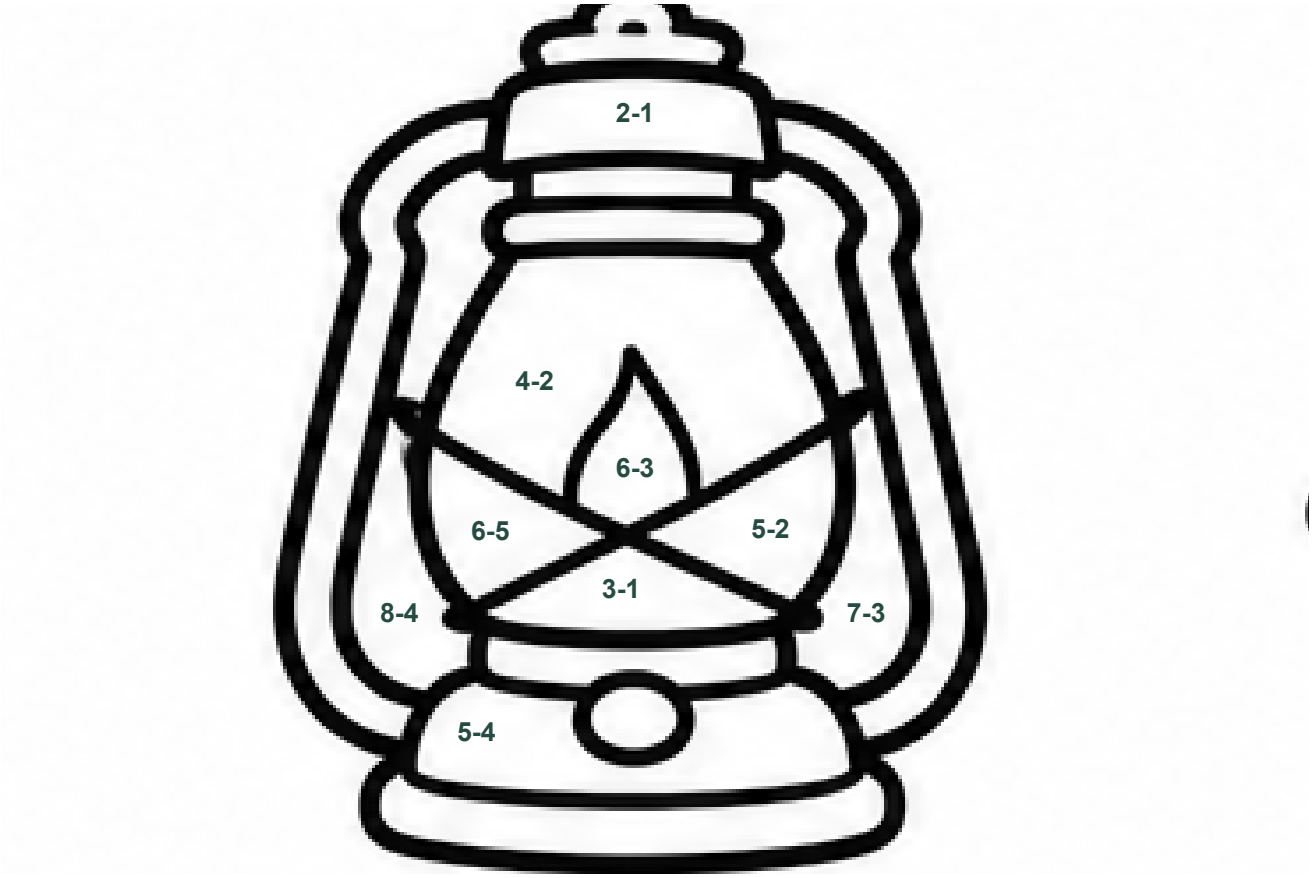
23 NOVEMBRE 2026

Les couleurs à soustraire

Grands curieux / Coloriage codé

Calcule dans chaque zone, puis retrouve la couleur du résultat. Le fond et les zones sans code peuvent rester blancs ou être coloriés librement.

1 = Rouge **2 = Vert** **3 = Jaune** **4 = Bleu**



Une seule fiche suffit : choisis le code qui te plaît. Tu peux faire les calculs sur une feuille à côté.

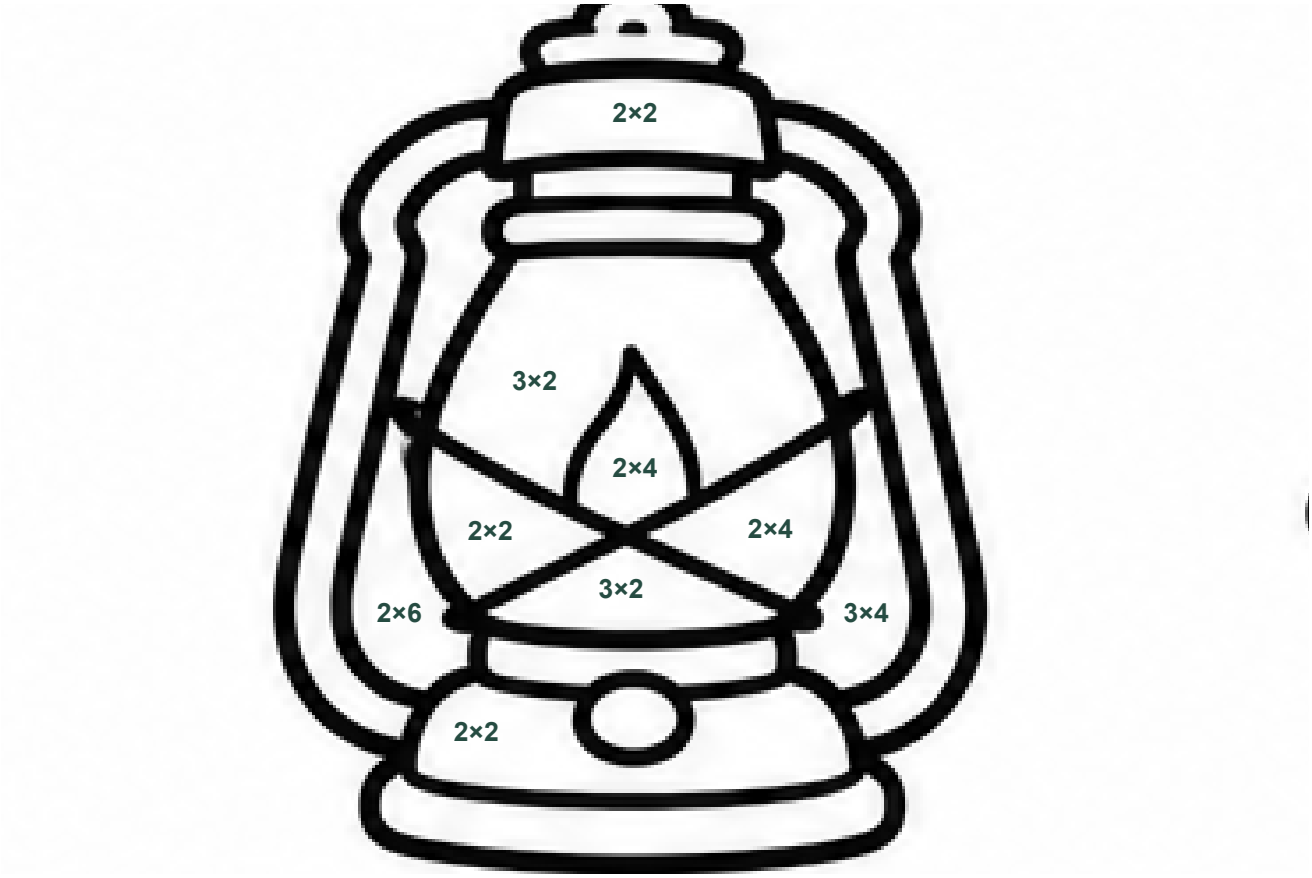
23 NOVEMBRE 2026

Les couleurs à multiplier

Grands curieux / Coloriage codé

Calcule dans chaque zone, puis retrouve la couleur du résultat. Le fond et les zones sans code peuvent rester blancs ou être coloriés librement.

- **4 = Rouge**
- **6 = Vert**
- **8 = Jaune**
- **12 = Bleu**



Une seule fiche suffit : choisis le code qui te plaît. Tu peux faire les calculs sur une feuille à côté.

Un atelier où l’on circule

Pose seulement la table et le banc. Le petit jeton doit aller de l’entrée aux biscuits et revenir.
Fais-le glisser sur le sol, sans toucher les meubles. Si le passage est bloqué, déplace une pièce.



Un atelier où l’on circule

Ajoute les deux valises. Le petit jeton doit rejoindre le bureau, les biscuits, puis la sortie.
Laisse aussi un passage pour venir toucher la poignée de chaque valise avec le jeton.



Un atelier où l’on circule

Utilise les six pièces et le grand jeton. Relie l’entrée, le bureau, les biscuits et la sortie.
Ne superpose rien. Trouve deux aménagements qui réussissent ce test. Lequel préfères-tu ? Pourquoi ?



Les petites pièces de l’atelier

Imprime la page du niveau choisi et cette planche à **100 %**, sans ajuster à la page. Découpe chaque objet près de son contour : les morceaux de papier blancs entre les objets ne font pas partie du jeu.



Une table, un banc, deux valises, deux paniers.

Les jetons pour tester les passages



Petit jeton **Grand jeton**

Découpe les deux disques. Ils servent à mesurer la place nécessaire pour circuler. Le jeton glisse à plat : on ne le soulève pas pour franchir un obstacle.

Avant de commencer

Colle les pièces et les jetons sur un carton fin si tu veux les garder. Fais-toi aider pour le découpage. Ne colle rien sur le décor : tu dois pouvoir essayer plusieurs idées.

Ce trait doit mesurer 5 cm sur la feuille imprimée.

À qui sont ces valises ?

« J'ai rangé les valises… mais les prénoms sont restés dans ma poche ! »
Aide Biscotte à retrouver la bonne étiquette pour chacune.



La valise de Biscotte

Biscotte a cousu une **étoile** sur sa valise. Retrouve-la, puis entoure sa lettre.

Les trois autres motifs

Montre la lune, puis la feuille, puis le flocon. Décris un motif sans le nommer : la personne qui joue avec toi doit le retrouver.

Petit défi mémoire : cache l'image. Quels motifs as-tu retenus ?

À qui sont ces valises ?

« J'ai rangé les valises… mais les prénoms sont restés dans ma poche ! »
Aide Biscotte à retrouver la bonne étiquette pour chacune.



Quatre lutins, quatre étiquettes

Nino · Lila · Malo · Zoé. Chacun possède une seule valise. Écris les quatre prénoms sous l'image, sans déplacer les valises.

01 Nino a la valise à étoile.

02 Lila est juste à gauche de Zoé.

03 Malo n'a ni la valise à feuille, ni celle à flocon.

Vérifie chaque indice avec ta réponse.

À qui sont ces valises ?

« J'ai rangé les valises… mais les prénoms sont restés dans ma poche ! »
Aide Biscotte à retrouver la bonne étiquette pour chacune.



Quatre lutins, quatre étiquettes

Nino · Lila · Malo · Zoé. Chacun possède une seule valise. Écris les quatre prénoms sous l'image, sans déplacer les valises.

01 Lila n'est à aucune des deux extrémités.

02 Nino est juste à droite de Lila.

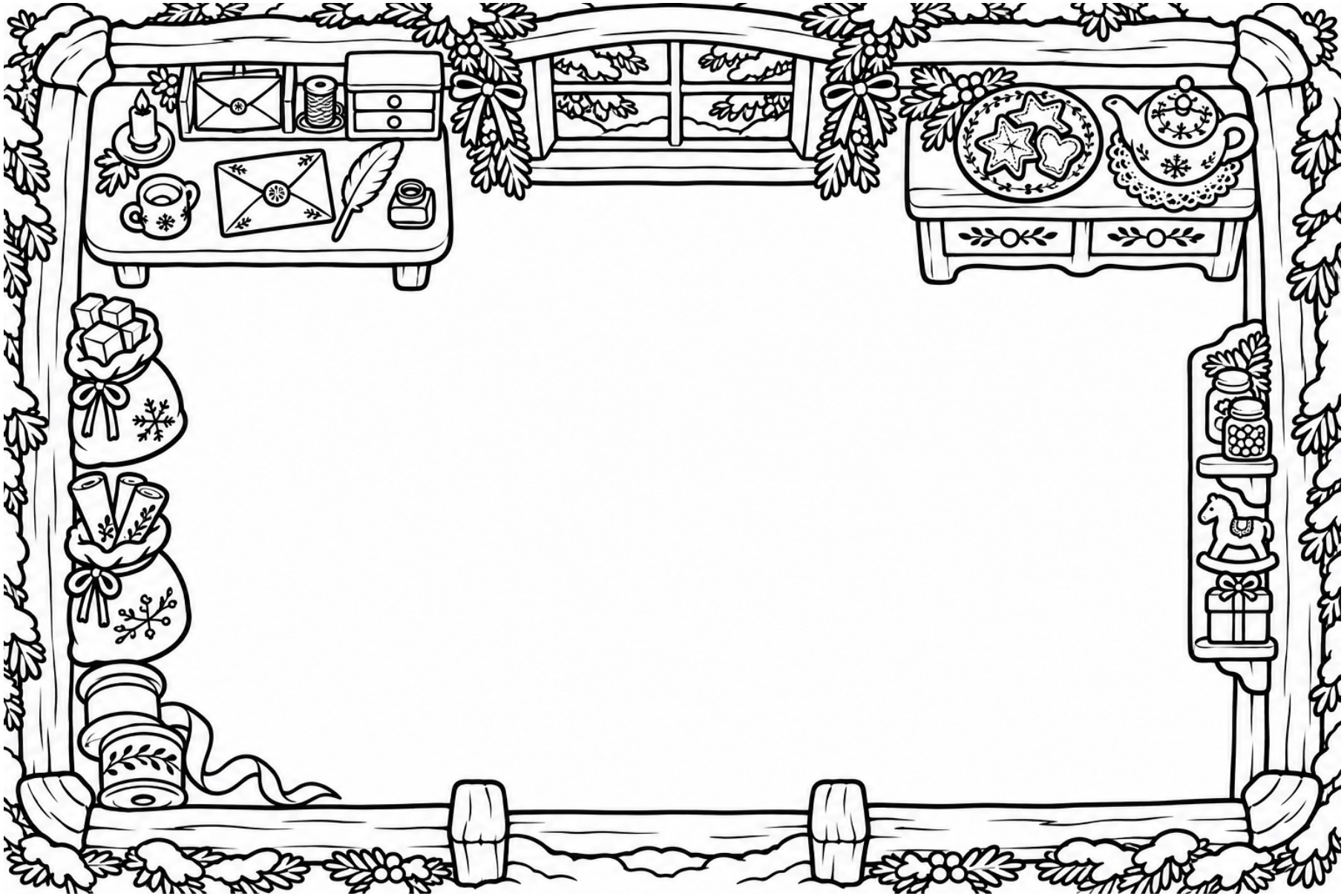
03 Zoé est à gauche de Malo.

04 Malo n'a pas la valise à flocon.

Explique pourquoi Lila ne peut pas prendre l'autre place du milieu.

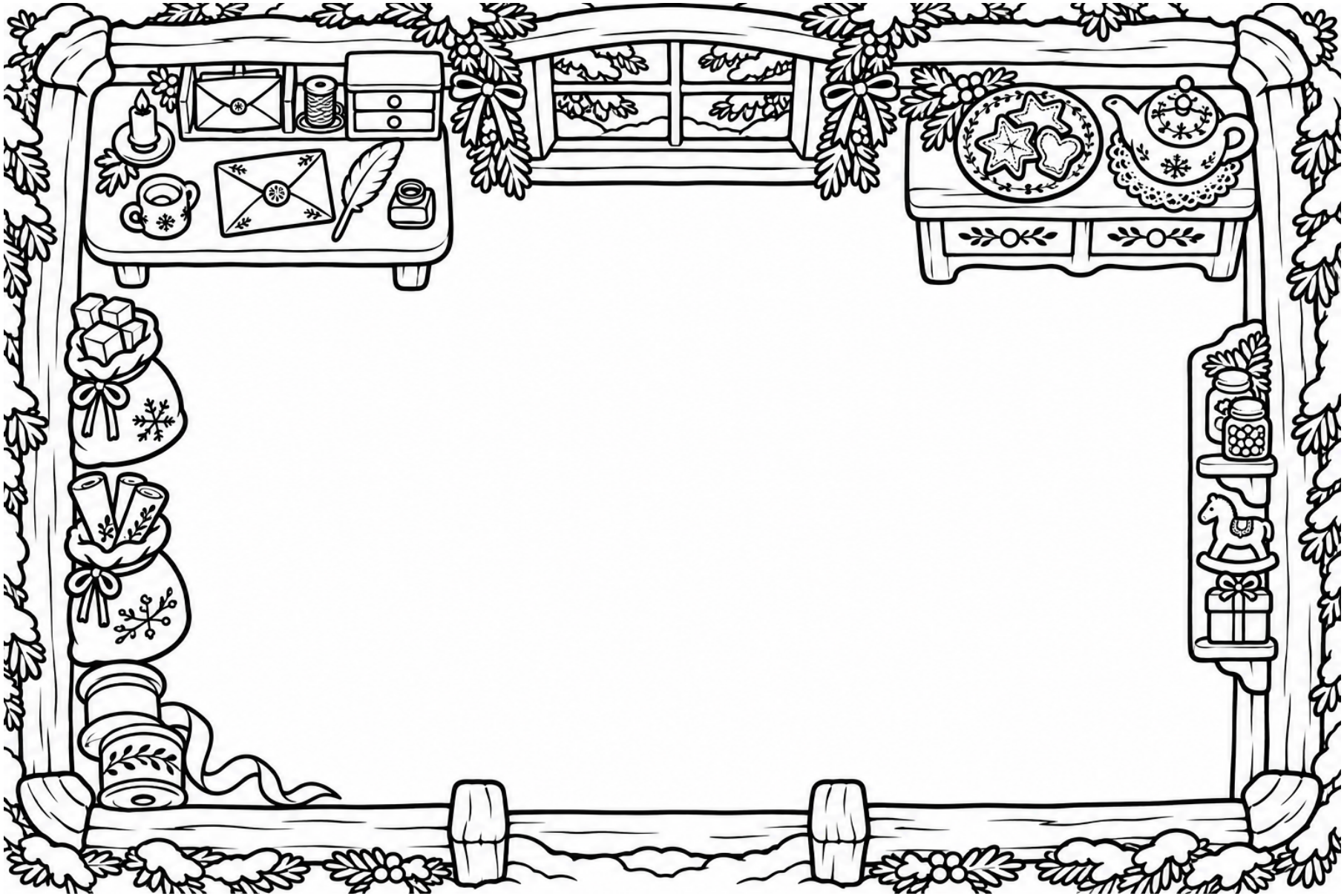
Un atelier où l’on circule

Pose seulement la table et le banc. Le petit jeton doit aller de l’entrée aux biscuits et revenir.
Fais-le glisser sur le sol, sans toucher les meubles. Si le passage est bloqué, déplace une pièce.



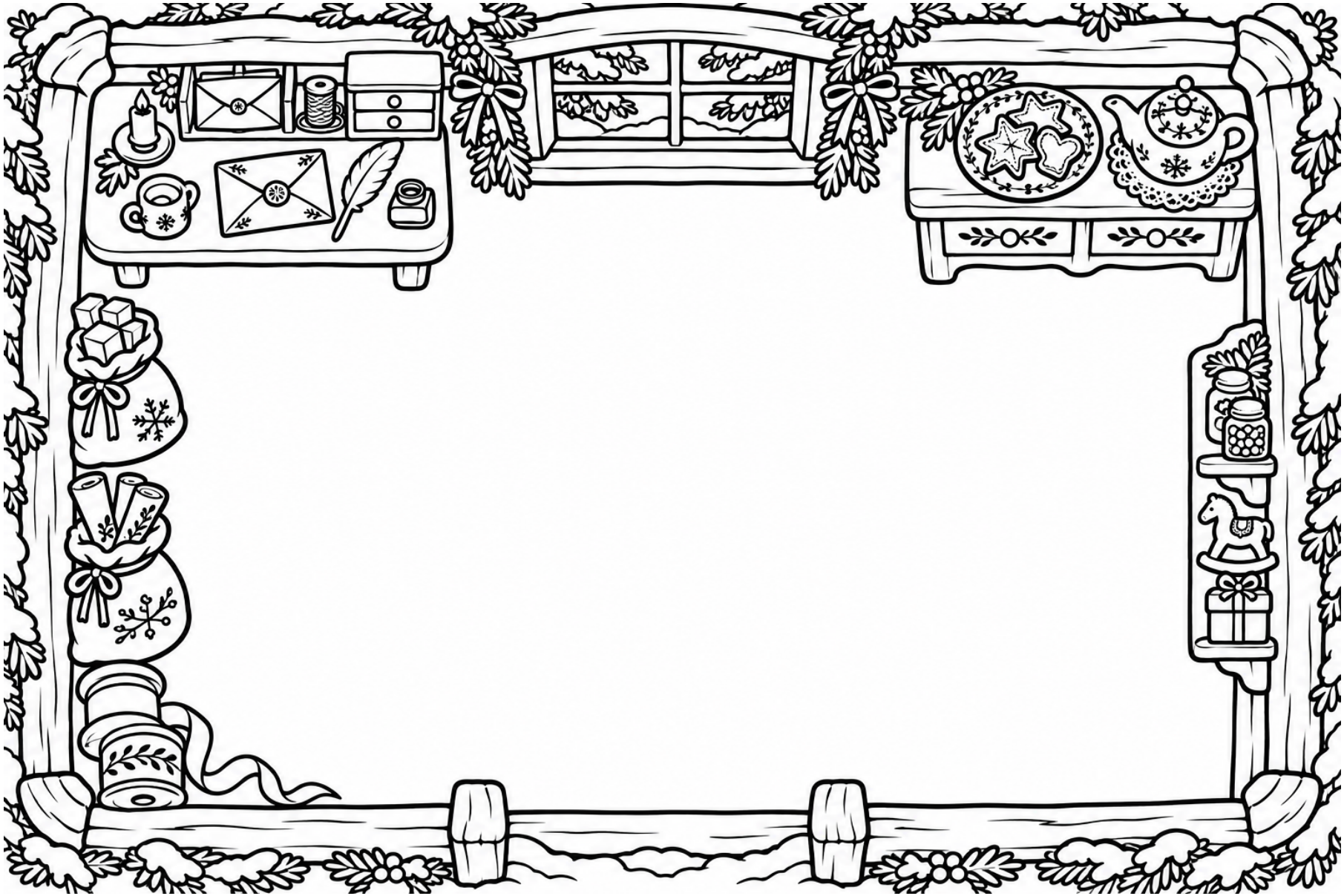
Un atelier où l’on circule

Ajoute les deux valises. Le petit jeton doit rejoindre le bureau, les biscuits, puis la sortie.
Laisse aussi un passage pour venir toucher la poignée de chaque valise avec le jeton.



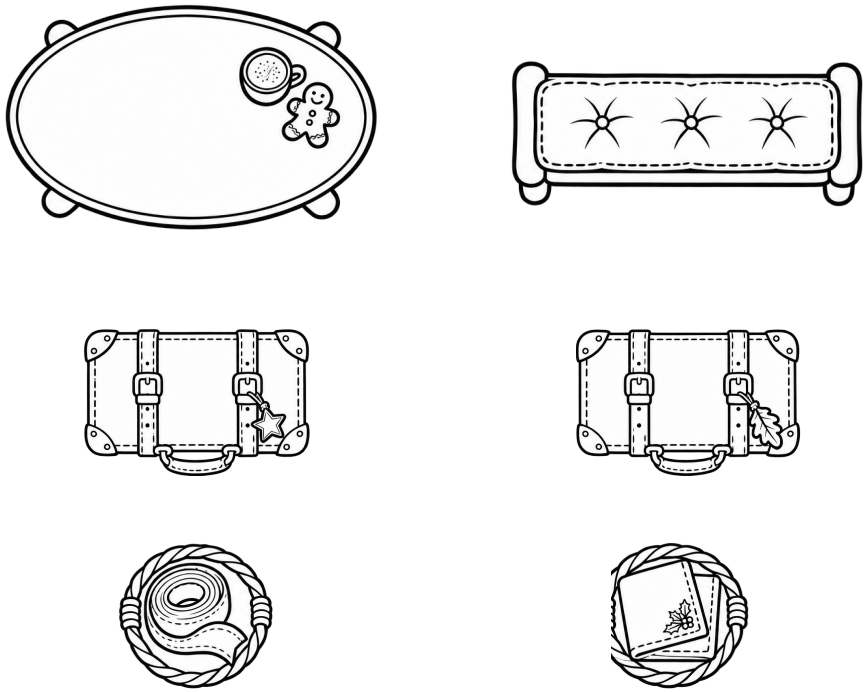
Un atelier où l’on circule

Utilise les six pièces et le grand jeton. Relie l’entrée, le bureau, les biscuits et la sortie.
Ne superpose rien. Trouve deux aménagements qui réussissent ce test. Lequel préfères-tu ? Pourquoi ?



Les petites pièces de l’atelier

Imprime la page du niveau choisi et cette planche à **100 %**, sans ajuster à la page. Découpe chaque objet près de son contour : les morceaux de papier blancs entre les objets ne font pas partie du jeu.



Une table, un banc, deux valises, deux paniers.

Les jetons pour tester les passages



Petit jeton **Grand jeton**

Découpe les deux disques. Ils servent à mesurer la place nécessaire pour circuler. Le jeton glisse à plat : on ne le soulève pas pour franchir un obstacle.

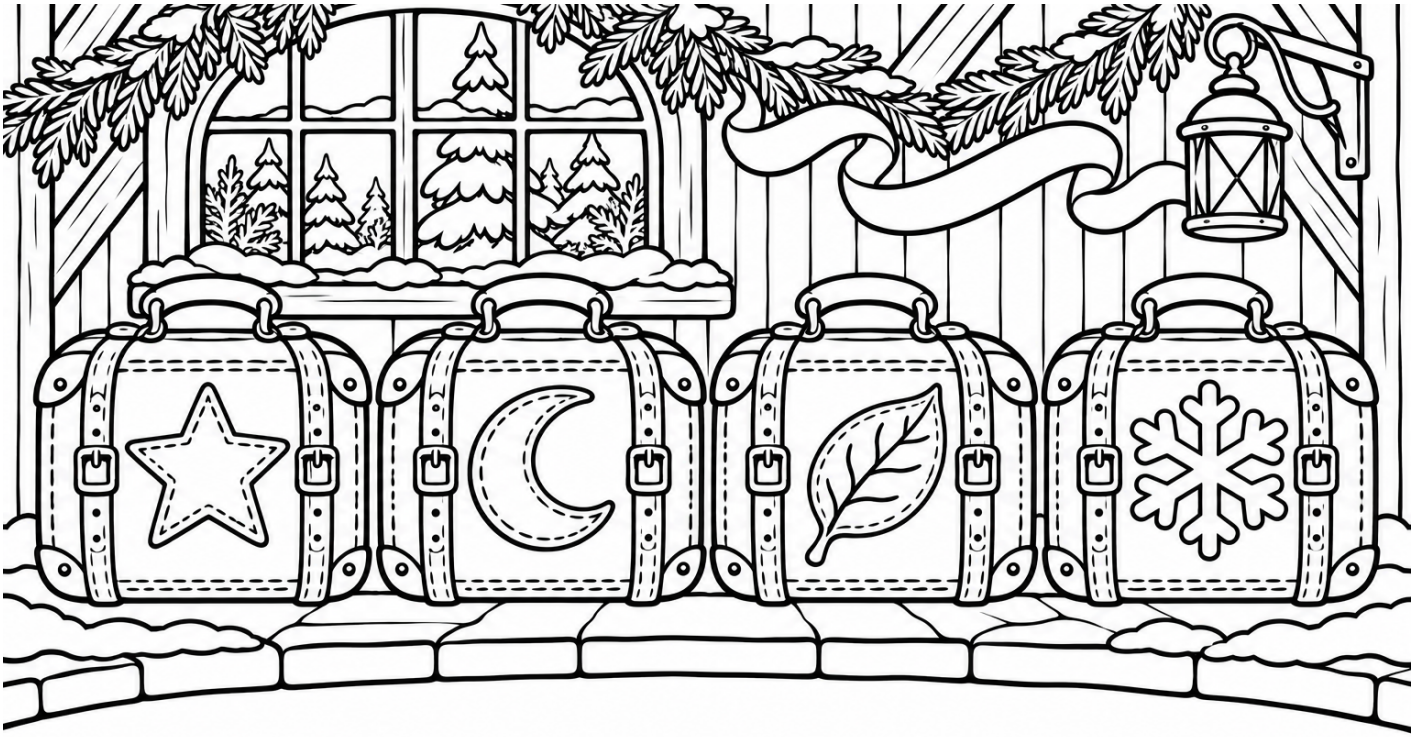
Avant de commencer

Colle les pièces et les jetons sur un carton fin si tu veux les garder. Fais-toi aider pour le découpage. Ne colle rien sur le décor : tu dois pouvoir essayer plusieurs idées.

Ce trait doit mesurer 5 cm sur la feuille imprimée.

À qui sont ces valises ?

« J'ai rangé les valises… mais les prénoms sont restés dans ma poche ! »
Aide Biscotte à retrouver la bonne étiquette pour chacune.



A B C D

La valise de Biscotte

Biscotte a cousu une **étoile** sur sa valise. Retrouve-la, puis entoure sa lettre.

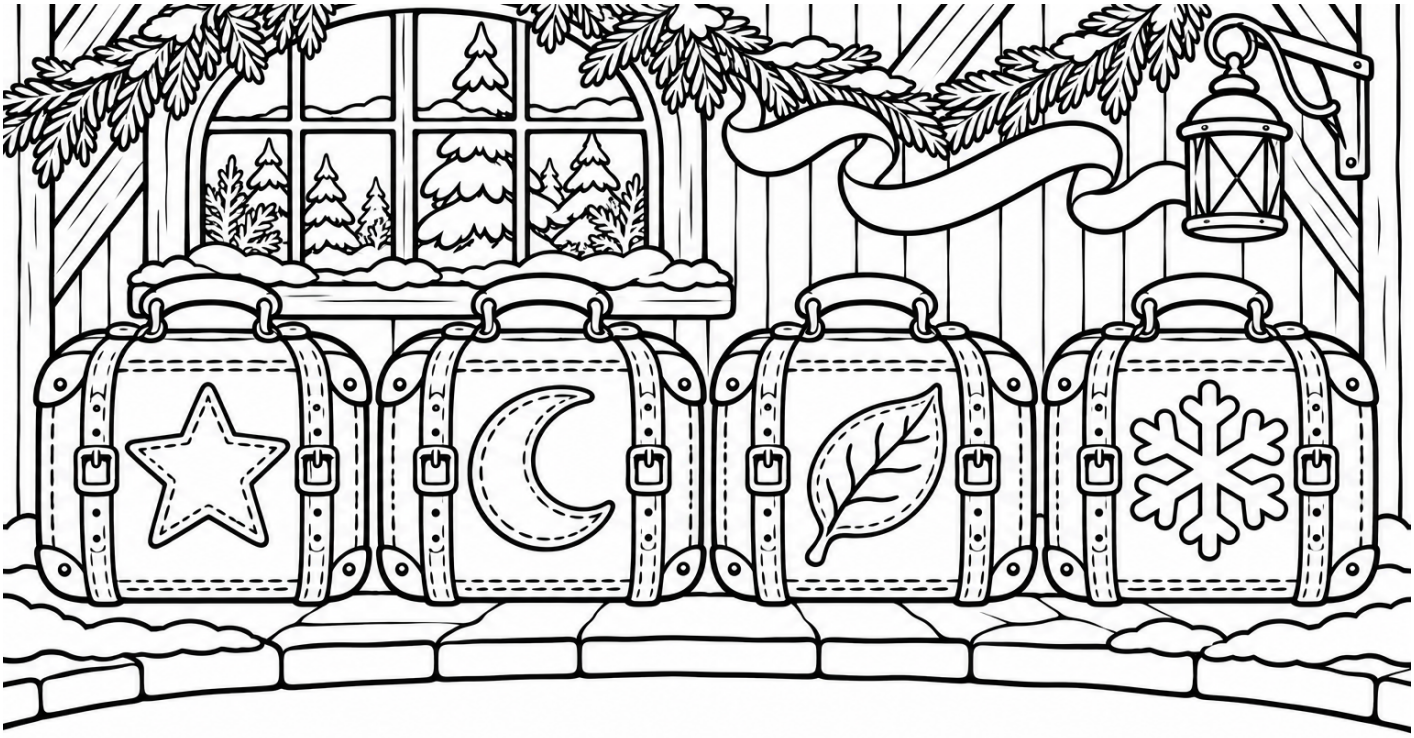
Les trois autres motifs

Montre la lune, puis la feuille, puis le flocon. Décris un motif sans le nommer : la personne qui joue avec toi doit le retrouver.

Petit défi mémoire : cache l'image. Quels motifs as-tu retenus ?

À qui sont ces valises ?

« J'ai rangé les valises… mais les prénoms sont restés dans ma poche ! »
Aide Biscotte à retrouver la bonne étiquette pour chacune.



A _____ **B** _____ **C** _____ **D** _____

Quatre lutins, quatre étiquettes

Nino · Lila · Malo · Zoé. Chacun possède une seule valise. Écris les quatre prénoms sous l'image, sans déplacer les valises.

01 Nino a la valise à étoile.

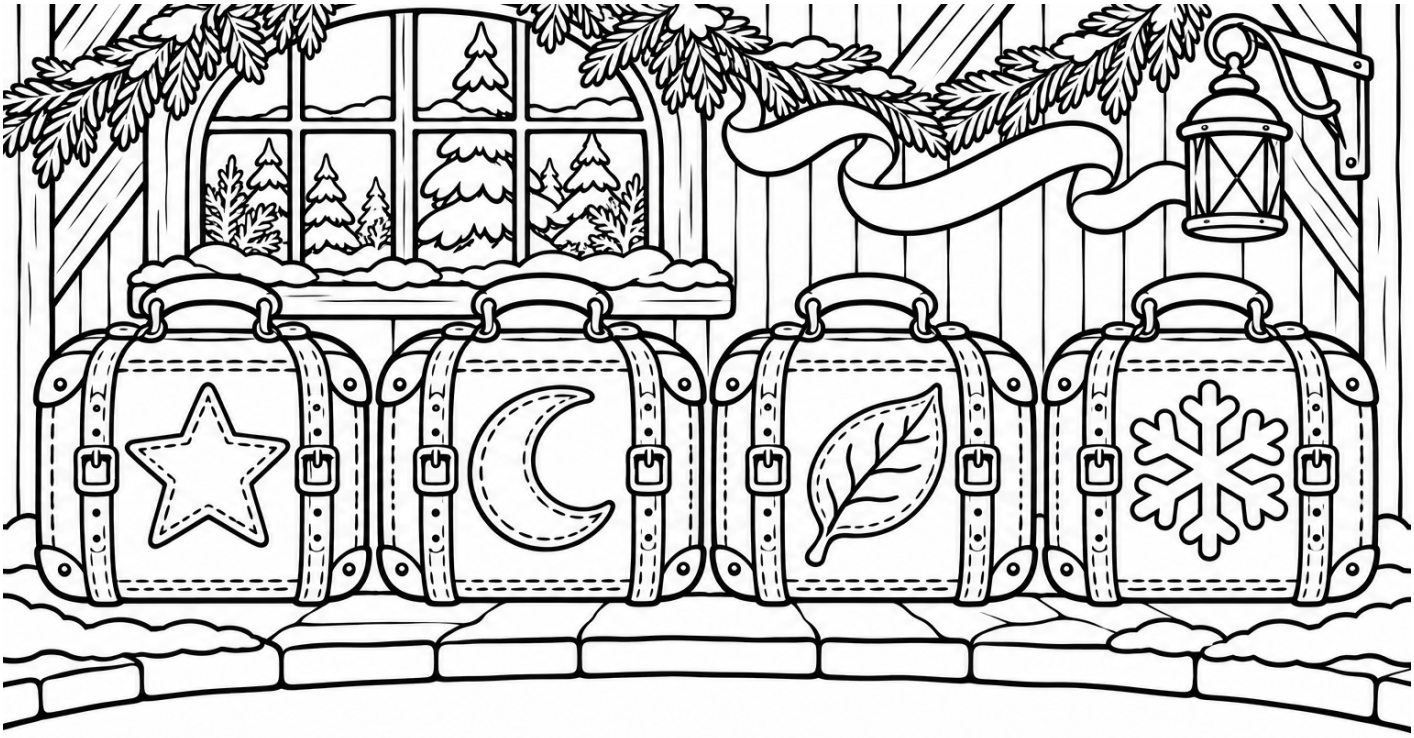
02 Lila est juste à gauche de Zoé.

03 Malo n'a ni la valise à feuille, ni celle à flocon.

Vérifie chaque indice avec ta réponse.

À qui sont ces valises ?

« J'ai rangé les valises… mais les prénoms sont restés dans ma poche ! »
Aide Biscotte à retrouver la bonne étiquette pour chacune.



A _____ **B** _____ **C** _____ **D** _____

Quatre lutins, quatre étiquettes

Nino · Lila · Malo · Zoé. Chacun possède une seule valise. Écris les quatre prénoms sous l'image, sans déplacer les valises.

01 Lila n'est à aucune des deux extrémités.

02 Nino est juste à droite de Lila.

03 Zoé est à gauche de Malo.

04 Malo n'a pas la valise à flocon.

Explique pourquoi Lila ne peut pas prendre l'autre place du milieu.