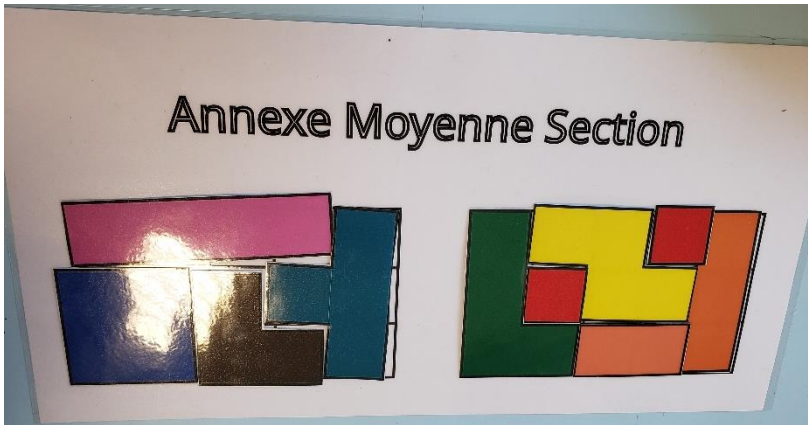


1. GEOMETRIE : Ranger les jouets du renard dans les boîtes et dire quelle pièce ne fait pas partie du jeu.

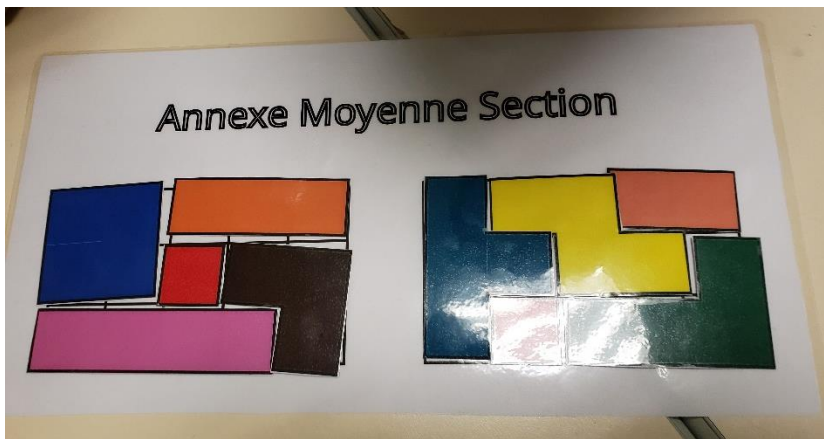
Groupe 1 :



Pièce en trop :



Groupe 2 :



Pièce en trop :



2. LOGIQUE : Trouver toutes les combinaisons de glaces possibles.

*Il y a 3 possibilités.*



3. ARITHMETIQUE : Trouver combien d'enfants font encore la sieste.

*Il y a 3 enfants qui dorment.*