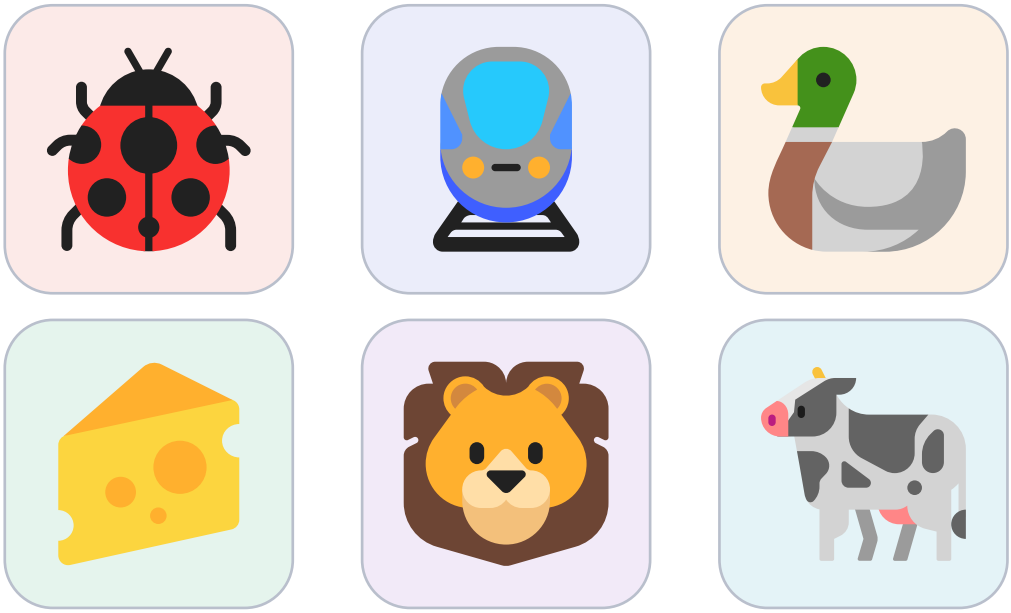
Jeux en images pour les enfants de 3 à 5 ans

Trouve l'intrus, les ombres, les suites, le sudoku en images et plus encore : un cahier d'observation tout en couleurs, avec solutions

3 À 5 ANS



Claire Dubois

Jeux en images pour les enfants de 3 à 5 ans

Trouve l'intrus, les ombres, les suites, le sudoku en images et plus encore : un cahier d'observation tout en couleurs, avec solutions

Copyright © 2026 Claire Dubois. Tous droits réservés. Aucune partie de ce livre ne peut être copiée ou partagée sans autorisation ; le propriétaire peut toutefois copier des pages pour ses propres enfants ou sa classe.

Chaque jeu de ce livre a été créé par ordinateur pour cette édition, puis vérifié par un second programme écrit séparément : chaque intrus, ombre, suite, paire, jumeau, comptage, sudoku, rangement par taille et dessin symétrique a une seule bonne réponse, et les solutions à la fin ont été recalculées à partir des dessins eux-mêmes.

Images : Microsoft Fluent Emoji (Flat), sous licence MIT. Polices : Fredoka, Andika, Lato, Patrick Hand (SIL Open Font License).

159 jeux sur 60 pages d'activités. Édition en couleurs.

Ce livre appartient à

_____

Âge _____








Dessine-toi ici !

123 Sommaire

Pour les adultes 5

Découvre les jeux 6

Jeux faciles (1 étoile) **8**

Jeux moyens (2 étoiles) **39**

La première page de chaque type de jeu :

Grand et petit 9

Symétrie 10

Que manque-t-il ? 11

Sudoku en images 12

Trouve les deux identiques 13

Trouve l'ombre 14

Relie les paires 15

Compte et compare 16

Quelle est la suite ? 17

Trouve l'intrus 18

Solutions **70**

Ton diplôme **80**

Sample pages

Pour les adultes

Ce livre contient 159 jeux en images sur 60 pages pour les enfants de 3 à 5 ans. Ils entraînent l'observation, qui vient avant la lecture et le calcul : repérer de petites différences, associer des formes, suivre une suite, compter avec soin, comparer des tailles et voir la symétrie.

Commencez par le guide.

Les pages 6 à 7 montrent un exemple résolu de chaque type de jeu. Faites-les d'abord ensemble.

Une page par jour.

Les séances courtes et joyeuses marchent le mieux. Arrêtez tant que c'est encore amusant.

Demandez « Comment le sais-tu ? »

Laissez votre enfant montrer du doigt et expliquer. Parler de ce qui est différent, c'est déjà la moitié du travail.

La difficulté monte doucement.

Les étoiles en haut de chaque page indiquent le niveau : facile (1 étoile), moyen (2 étoiles). Les types de jeux alternent pour que chaque jour soit nouveau.

Chaque jeu a une seule réponse.

Chaque jeu a été vérifié par ordinateur. Les solutions commencent page 70 : chaque page y est montrée en petit, avec ses réponses dessinées.

Crayons et crayons de couleur.

Les enfants entourent, tracent des traits et écrivent des nombres. Pour la symétrie, il faut des crayons des couleurs indiquées.

Sample pages

Découvre les jeux

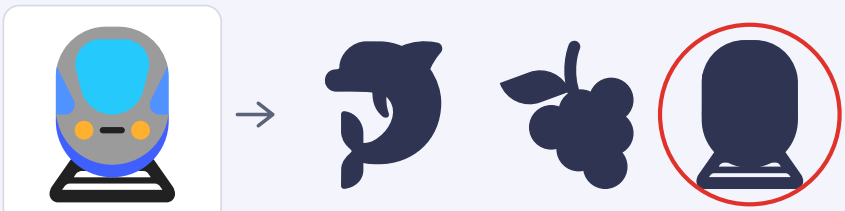
Trouve l'intrus

Un dessin n'est pas comme les autres : c'est un autre dessin, il est tourné, retourné, d'une autre taille ou il lui manque un morceau.



Trouve l'ombre

Trouve l'ombre qui a exactement la même forme. Attention aux ombres retournées ou à qui il manque un morceau.



Quelle est la suite ?

Dis la suite à voix haute : chat, chien, chat, chien... Quel dessin vient après ?



Trouve les deux identiques

Regarde bien. Seuls deux dessins sont exactement pareils.



Que manque-t-il ?

Compare les deux dessins morceau par morceau, puis dessine le morceau qui manque.

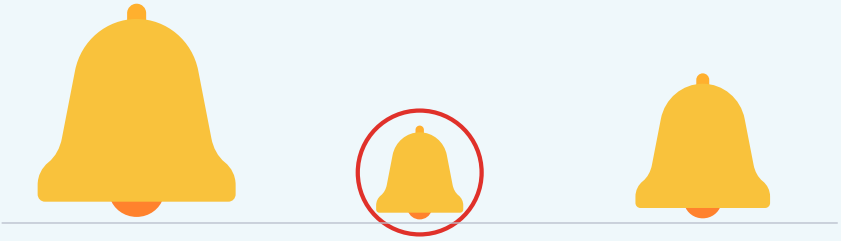


Sample pages

Découvre les jeux (suite)

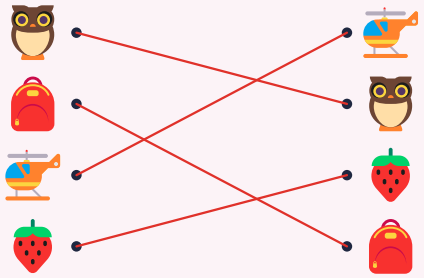
Grand et petit

Compare les tailles : trouve le plus grand ou le plus petit, ou numérote-les du plus petit au plus grand.



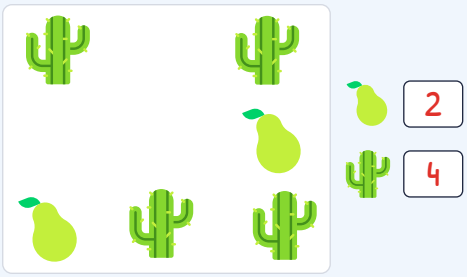
Relie les paires

Trouve le jumeau de chaque dessin (ou son ombre) et relie-les par un trait.



Compte et compare

Compte chaque sorte de dessin et écris le nombre. Coche chaque dessin quand tu le comptes.



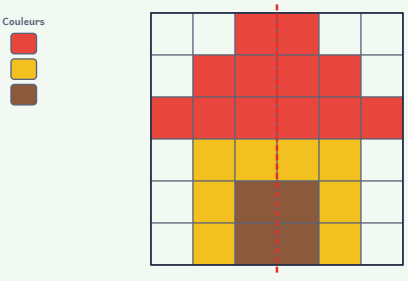
Sudoku en images

Chaque ligne, chaque colonne et chaque grand carré contient les quatre dessins, une fois chacun.



Symétrie

Les deux moitiés d'un dessin symétrique sont pareilles. Colorie la moitié vide comme l'autre.



Sample pages



Jeux faciles

De grands dessins et peu de choix. Regarde, montre du doigt, puis entoure !



Grand et petit

→ Entoure le plus grand ou le plus petit, comme le demande chaque ligne.

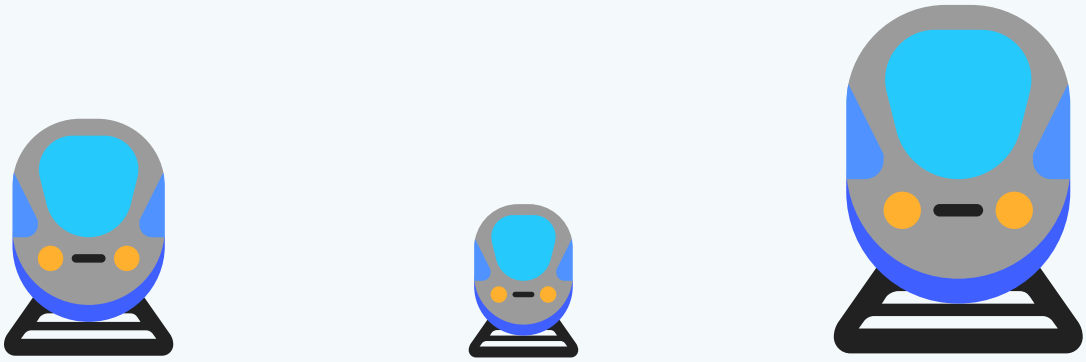
1 **Entoure le plus grand.**



2 **Entoure le plus petit.**



3 **Entoure le plus grand.**



J'ai réussi !

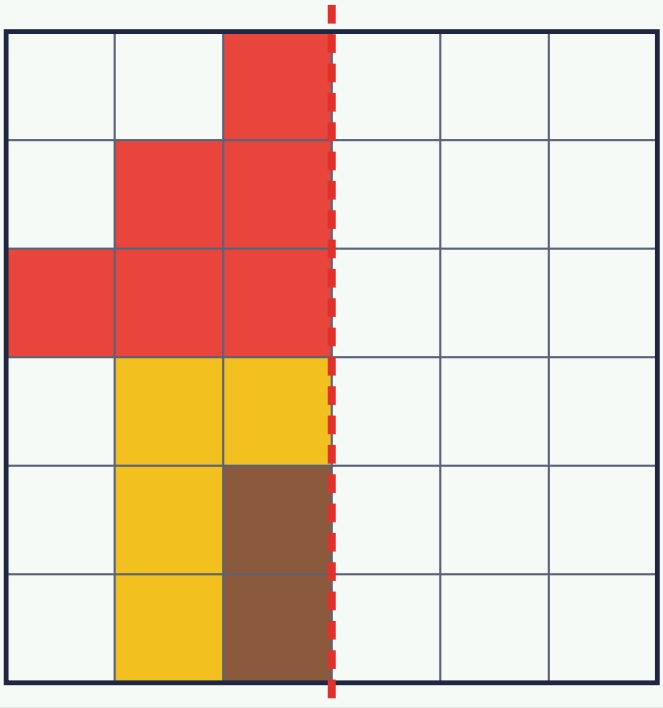
Sample pages

Symétrie

→ Termine le dessin : colorie les cases du côté vide pour que les deux moitiés soient pareilles, comme dans un miroir.

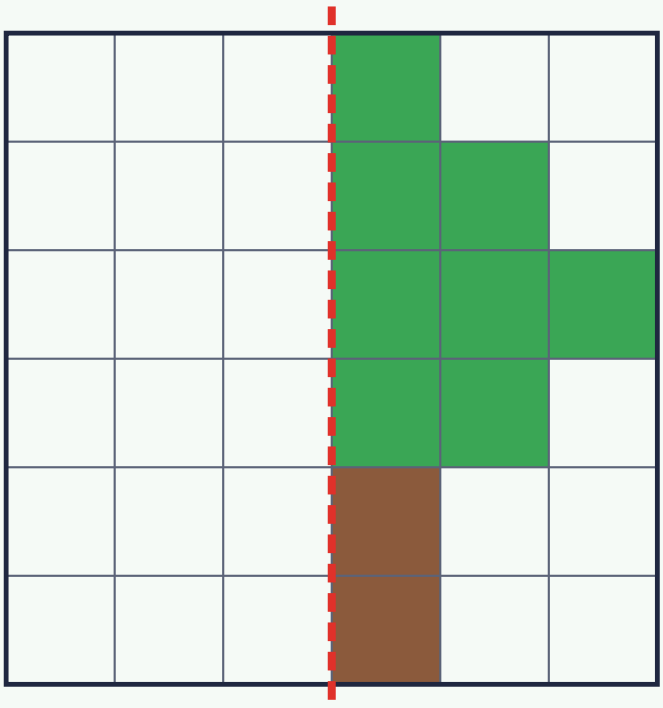
1 **Termine la maison.**

Couleurs



2 **Termine l'arbre.**

Couleurs



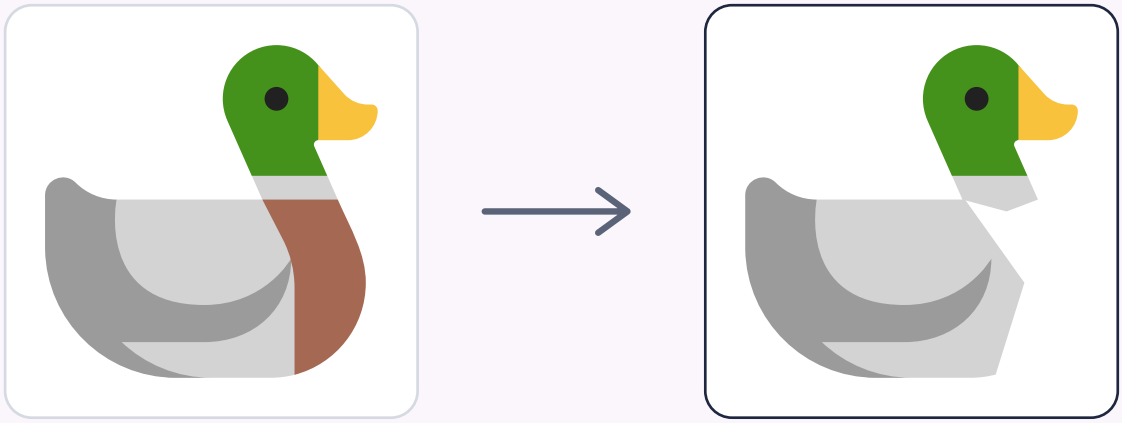
J'ai réussi !

Sample pages

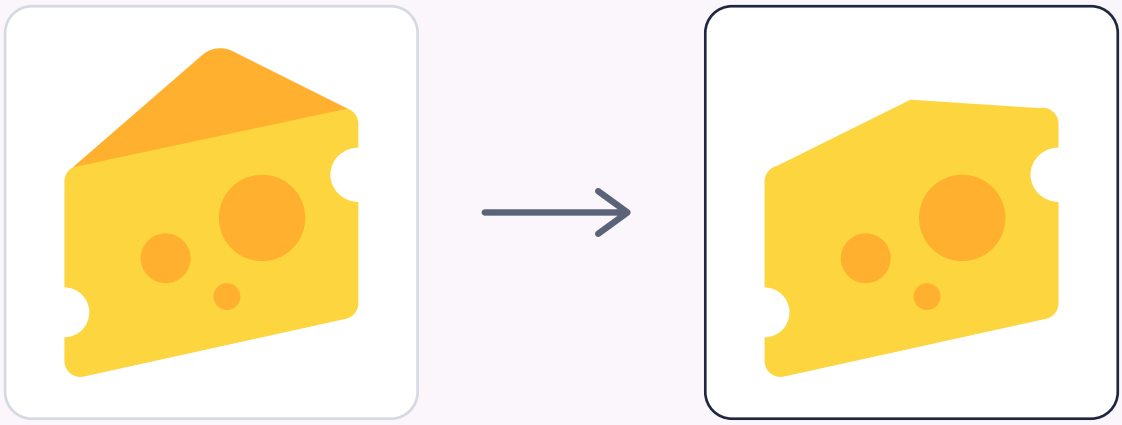
Que manque-t-il ?

→ Regarde le premier dessin. Dessine ce qui manque dans le deuxième.

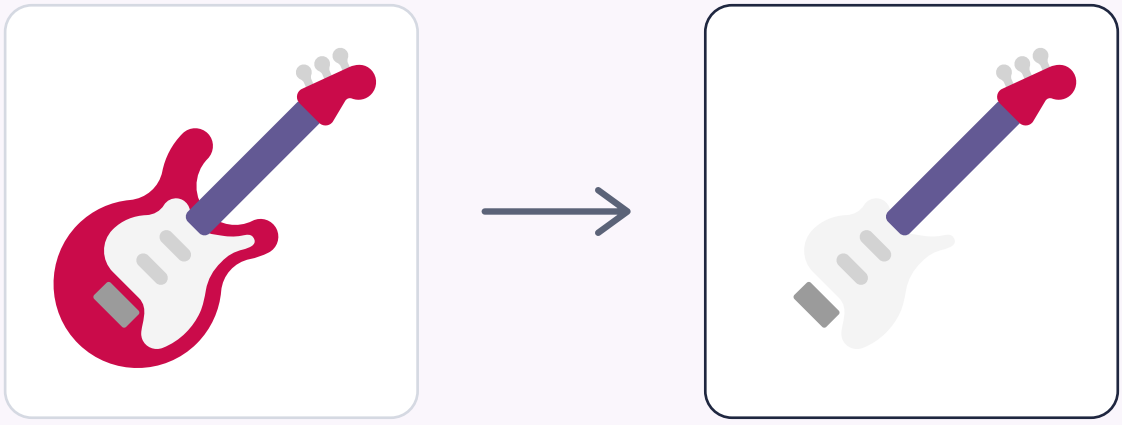
1



2



3



J'ai réussi !

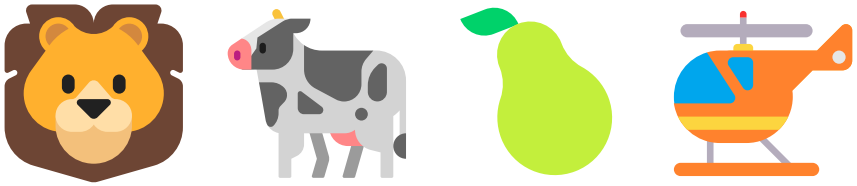
Sample pages

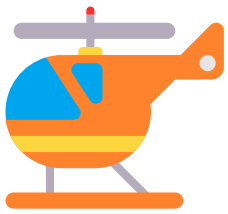
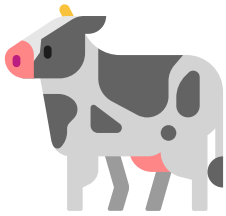
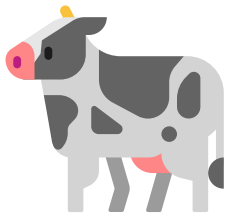
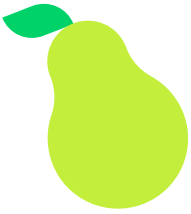
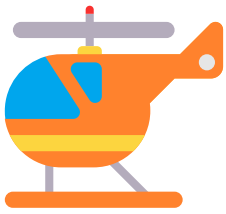
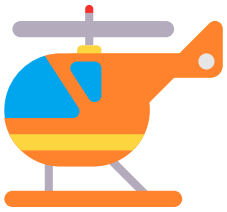
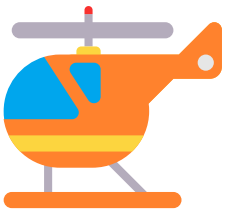
Sudoku en images

→ Chaque ligne, chaque colonne et chaque grand carré doit avoir les 4 dessins. Dessine ceux qui manquent (ou écris la première lettre).

1

Utilise :



J'ai réussi !

Sample pages