

Jeu de course avec un dé de couleur

Compétences : Maths - utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet dans un jeu son tour Langage : - communiquer avec les autres
Espace : -situer des objets - réaliser un trajet à partir de sa représentation
Temps : -jouer à



Compter le nombre de cases déjà parcourues, et restantes pour rattraper le suivant ou gagner.



Se situer par rapport aux autres (premier, deuxième, troisième, dernier).



Comprendre les règles de la course qui font qu'on avance, qu'on double, qu'on recule (l'abeille).



Attendre son tour pour faire rouler le dé et faire avancer sa figurine sur la bonne case de couleur.



Installer le jeu (puzzle). Différencier le parcours de cases colorées des illustrations, orienter du départ jusqu'à l'arrivée.



Jeu de course avec un dé de couleur

Compétences : Maths - utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet dans un jeu son tour Langage : - communiquer avec les autres
Espace : -situer des objets - réaliser un trajet à partir de sa représentation
Temps : -jouer à



Compter le nombre de cases déjà parcourues, et restantes pour rattraper le suivant ou gagner.



Se situer par rapport aux autres (premier, deuxième, troisième, dernier).



Comprendre les règles de la course qui font qu'on avance, qu'on double, qu'on recule (l'abeille).



Attendre son tour pour faire rouler le dé et faire avancer sa figurine sur la bonne case de couleur.

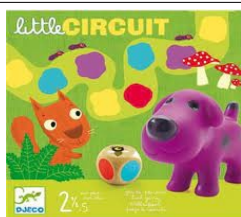


Installer le jeu (puzzle). Différencier le parcours de cases colorées des illustrations, orienter du départ jusqu'à l'arrivée.



Jeu de course avec un dé de couleur

Compétences : Maths - utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet dans un jeu son tour Langage : - communiquer avec les autres
Espace : -situer des objets - réaliser un trajet à partir de sa représentation
Temps : -jouer à



Compter le nombre de cases déjà parcourues, et restantes pour rattraper le suivant ou gagner.



Se situer par rapport aux autres (premier, deuxième, troisième, dernier).



Comprendre les règles de la course qui font qu'on avance, qu'on double, qu'on recule (l'abeille).



Attendre son tour pour faire rouler le dé et faire avancer sa figurine sur la bonne case de couleur.



Installer le jeu (puzzle). Différencier le parcours de cases colorées des illustrations, orienter du départ jusqu'à l'arrivée.

