









Mathématiques 2

Consignes : dessine autant de ronds qu'il y a de points sur la coccinelle.

(à imprimer ou à refaire sur une feuille)

Jeu 2 de Pipo le clown

→ Ce jeu se joue par 2.

Matériel :

- Un pipo le clown par élève (à imprimer ou à refaire à la main : l'important sont les points sur le clown)
- 15 jetons d'une couleur pour 1 élève, 15 jetons d'une autre couleur pour l'autre élève.
- Un dé jusqu'à 6 (ou des étiquettes de 1 à 6 en constellations comme un dé à mettre dans une boîte pour tirer au hasard)

But du jeu :

-Poser plus de jetons sur Pipo le clown que son adversaire.

Déroulement :

Chaque joueur lance à tour de rôle le dé et prend autant de jetons qu'indiqué par le dé.

Lorsque Pipo est recouvert de tous les jetons, on cherche « qui a posé le plus de jetons sur le costume de Pipo ? »

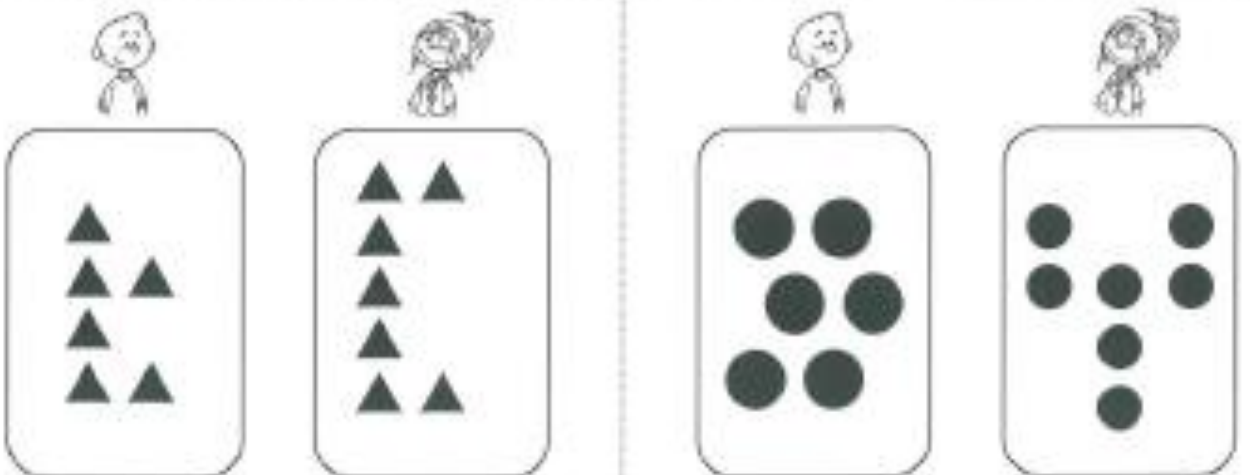
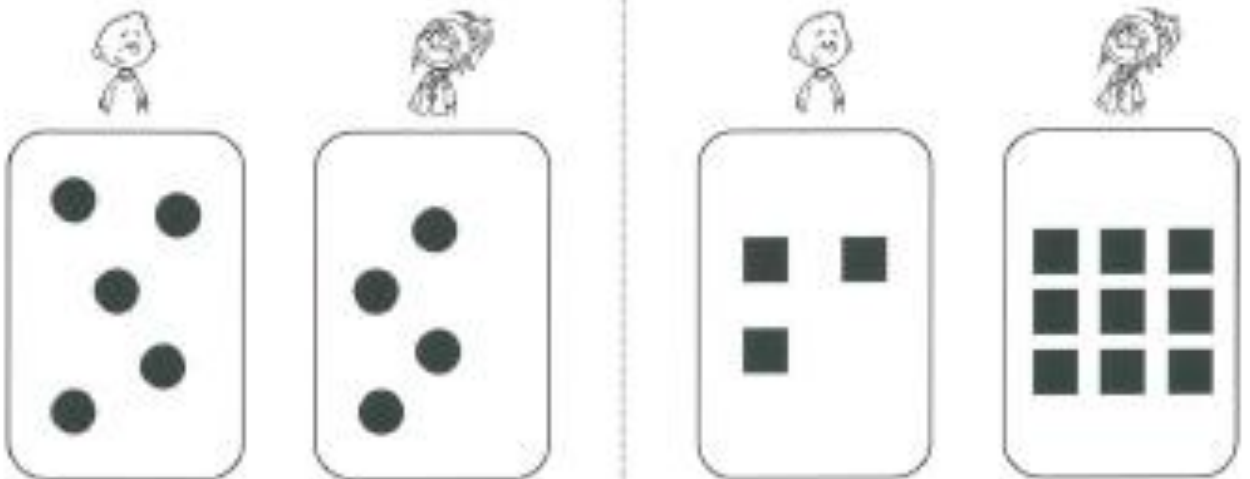
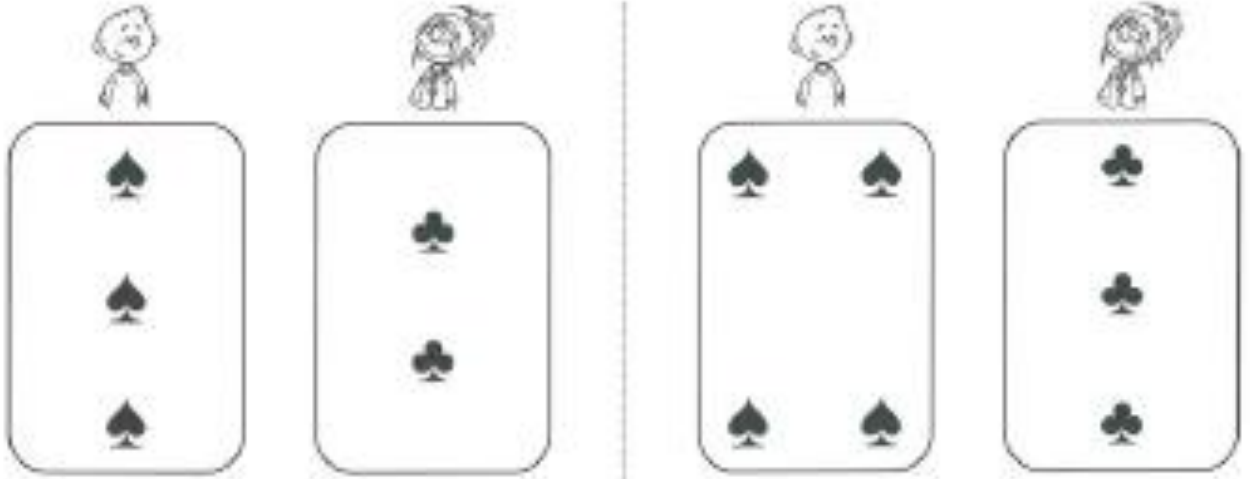




La bataille.

(à imprimer ou à reproduire sur une feuille)

2 enfants jouent au jeu de la bataille. **Entoure** à chaque fois la carte qui gagne.



MS Ecriture

Après le travail de graphisme sur les ronds, nous passons au travail d'écriture des lettres rondes :

le O, le Q, le C, et le G.

→ Tracez une ligne, faire le modèle d'une lettre puis laissez votre enfant continuer la ligne de lettre.

Exemple : (mes lettres ne touchent pas la ligne car c'est informatique mais votre modèle doit toucher la ligne)

O

→ Tracez 2 lignes pas trop serrées, ni trop espacées. La lettre doit toucher la ligne du haut et la ligne du bas. Laissez votre enfant continuer la ligne de lettre.

Exemples : (mes lettres ne touchent pas les lignes car c'est informatique mais votre modèle doit toucher les lignes)

O

Q
