

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Le zeppelin

Dire la suite des nombres

Lire les nombres écrits jusqu'à 10

Stabiliser la connaissance des nombres

Compétences :

- observer et reconnaître les constellations du dé
- connaître la suite orale des mots-nombres jusqu'à 10
- associer les noms des nombres connus avec leur représentation chiffrée

Matériel :

- 2 dés
- 1 feuille
- 1 crayon

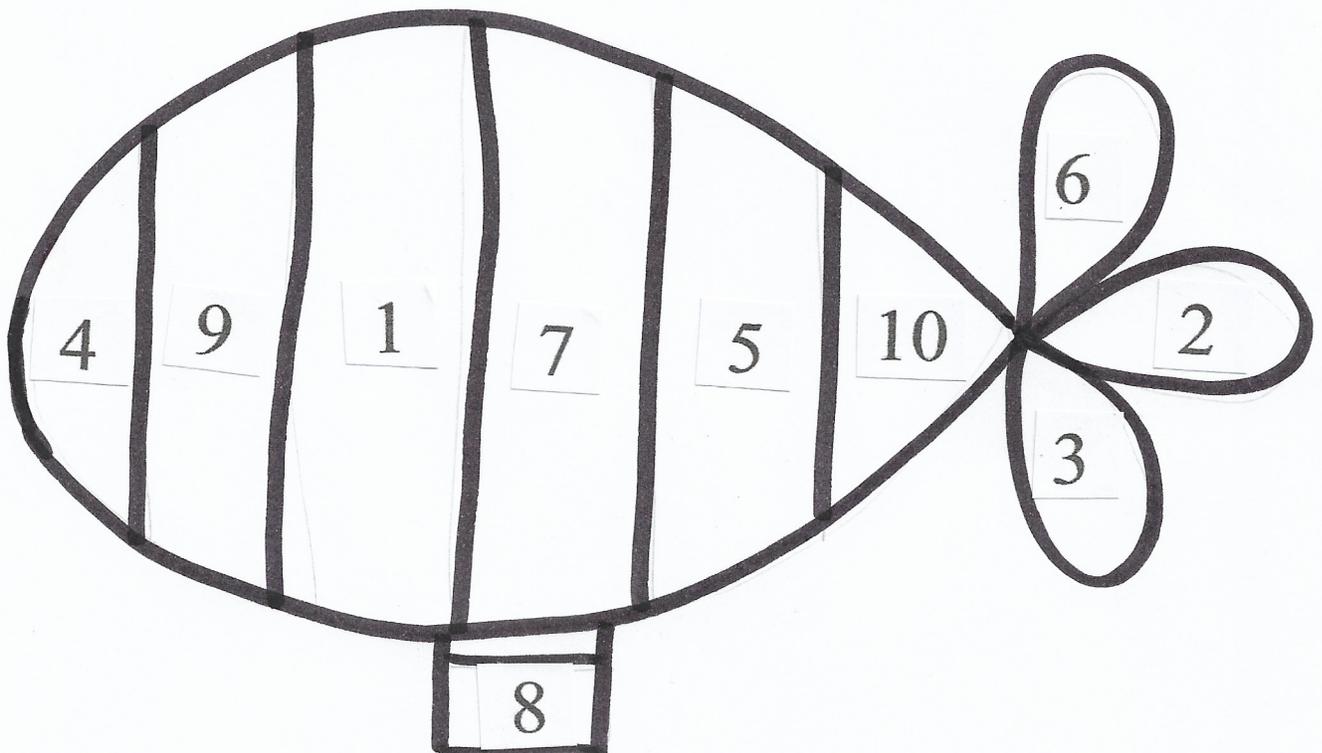
Règle du jeu :

Le premier joueur lance les deux dés .Les chiffres sont utilisés séparément ou dans leur total pour rayer les compartiments .

Quand la somme des compartiments restants est de 6 ou moins de 6 , le joueur ne lance plus qu'un seul dé , jusqu'au moment où il ne peut plus rayer de compartiment.. Le total restant s'ajoute à son score , puis c'est au tour du joueur suivant.

But du jeu :

Avoir barré tous les compartiments de son zeppelin.



Le gagnant est