

--	--

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Le réveil

Stabiliser la connaissance des nombres 1 à 5

Compétences :

- observer et reconnaître les constellations du dé
- connaître la suite orale des mots-nombres jusqu'à 5
- associer les noms des nombres connus avec leur représentation chiffrée

Matériel :

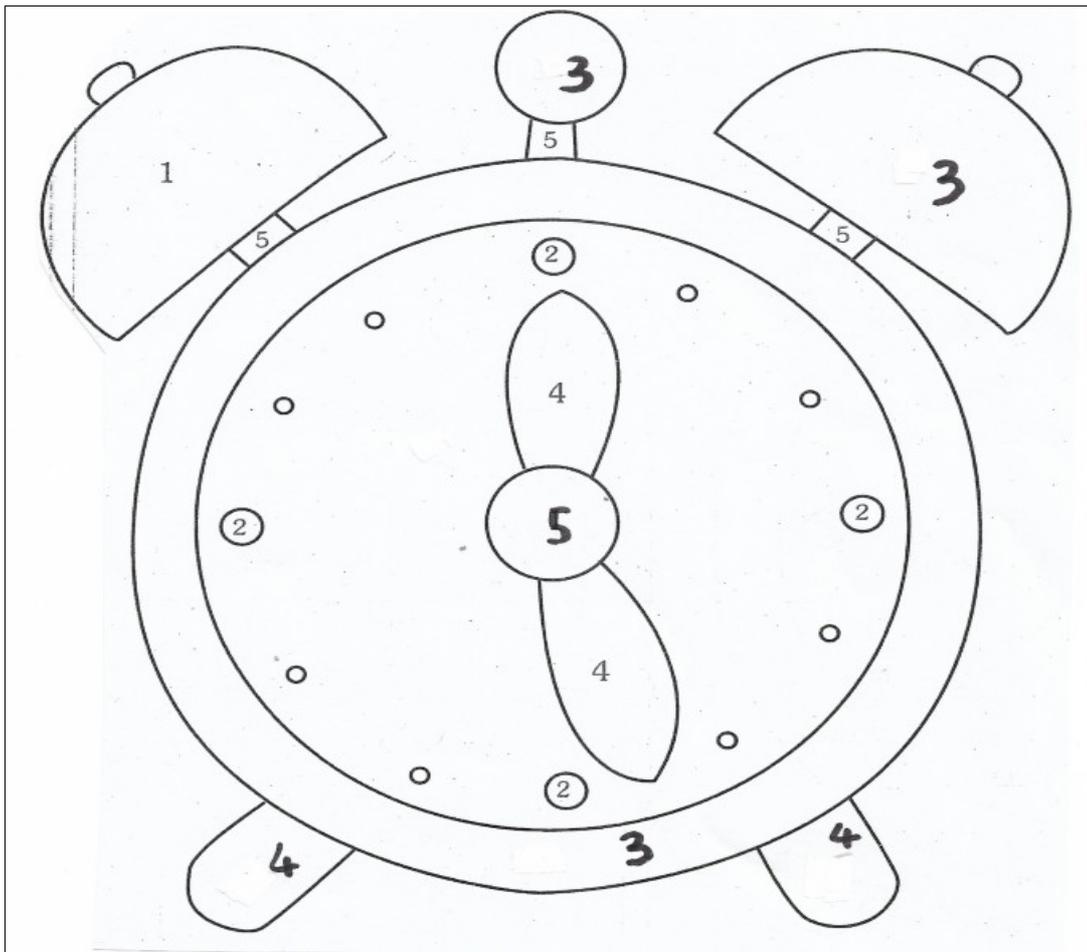
- 1 dé
- 1 feuille
- des crayons

Règle du jeu :

Chaque joueur lance à tour de rôle un dé . Celui qui a le score le plus élevé peut commencer.
A tour de rôle , lancer le dé , puis colorier la partie du réveil qui correspond au nombre obtenu.

But du jeu :

Avoir colorié son réveil en premier (le fond du cadran reste blanc) .



Le gagnant est :
