

Le lancer de dés

L'objectif est d'anticiper le déplacement d'un jeton sur la bande numérique de 1 à 10.

Je dois observer l'emplacement du personnage. Puis j'ajoute la somme des dés pour définir le nouvel emplacement.

Attention: Votre enfant doit donner l'emplacement oralement avant de vérifier en déplaçant un vrai jeton.

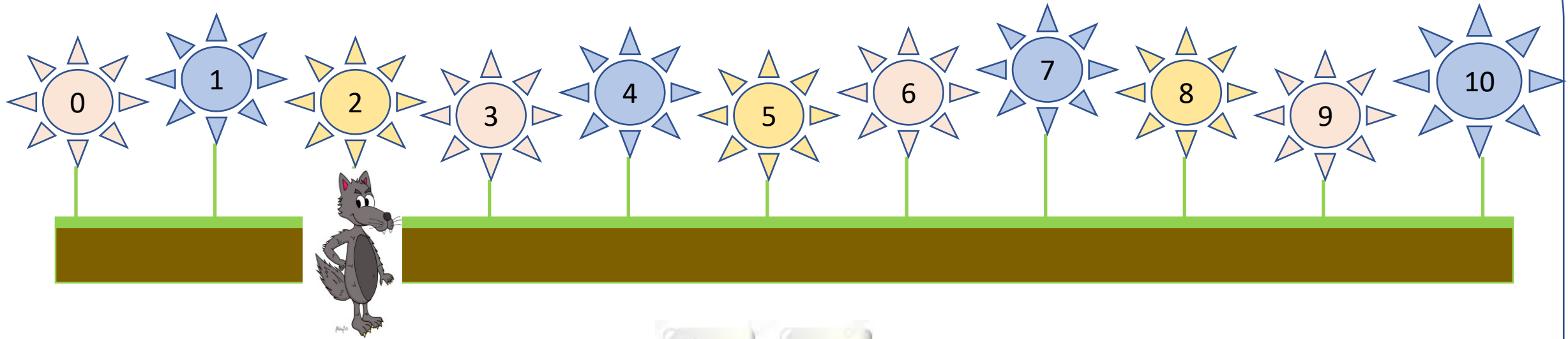
Il n'est pas nécessaire d'imprimer l'activité. L'enfant peut jouer directement sur l'écran.

Il est aussi possible de dessiner une frise numérique et de jouer avec un véritable jeton et des dés.

2 et 1 font 3
Donc j'avance
de 3.
Loup cueille
donc la fleur
5.

J'ai lancé mes dés   et j' avance de.....

Quelle fleur LOUP cueille t'il? LOUP cueille la fleur:

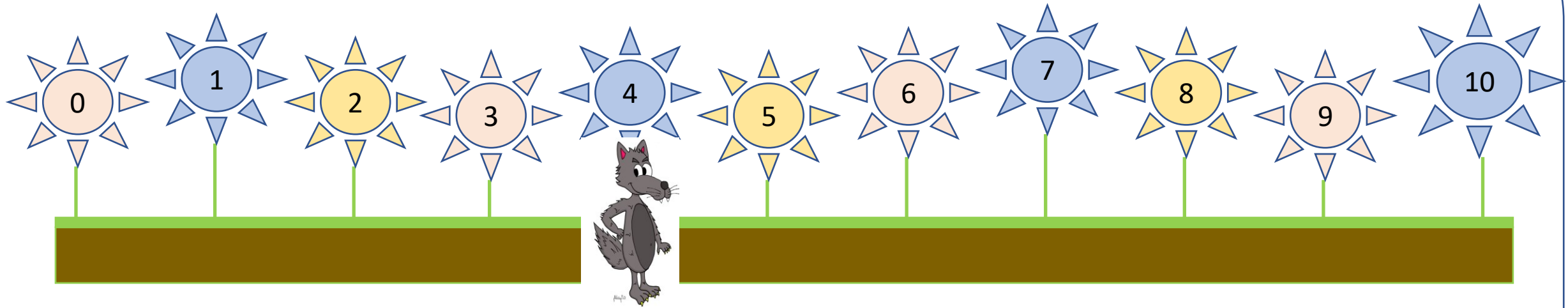


J' ai lancé mes dés



et j' avance de.....

Quelle fleur LOUP cueille t' il? LOUP cueille la fleur:

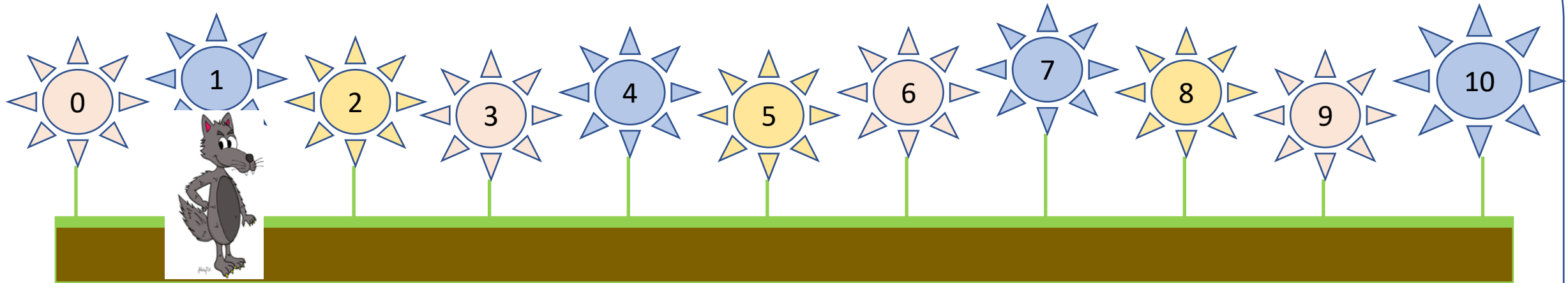


J' ai lancé mes dés

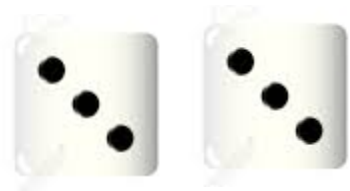


et j' avance de.....

Quelle fleur cueille t' il? LOUP cueille la fleur:

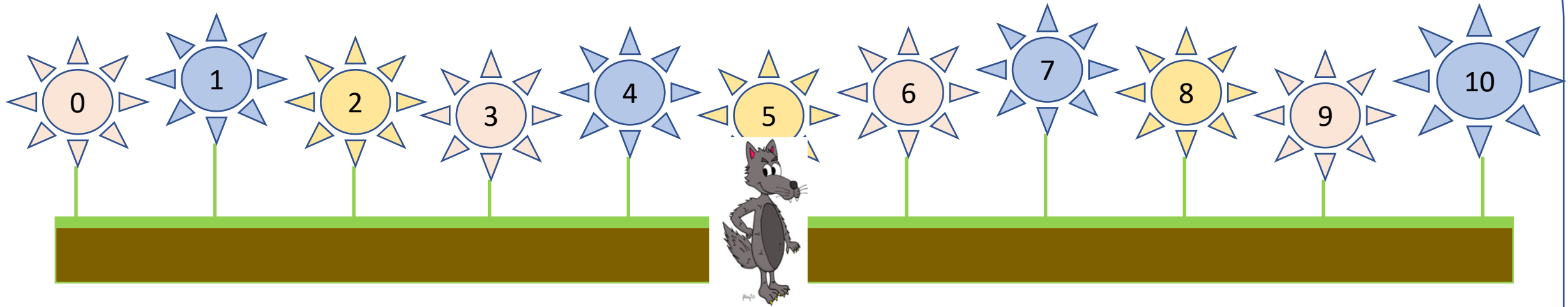


J'ai lancé mes dés



et j' avance de.....

Quelle fleur cueille t'il? LOUP cueille la fleur:

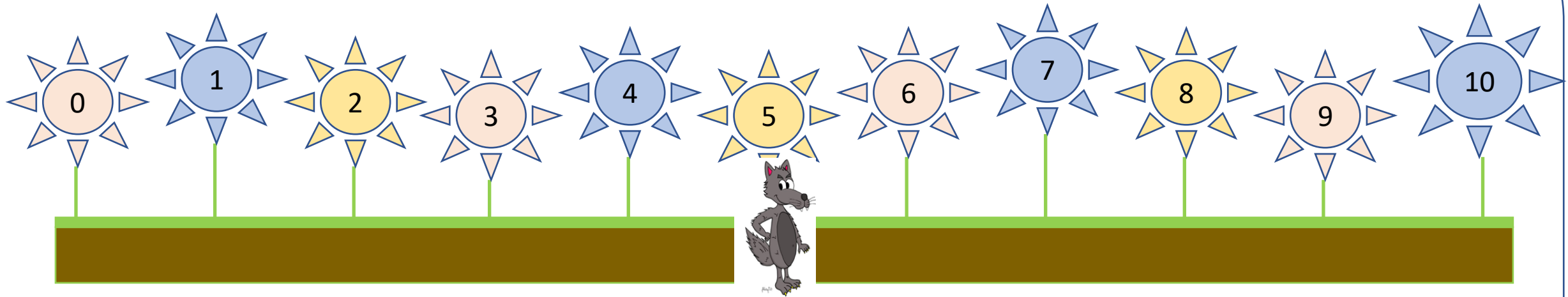


J' ai lancé mes dés



et j' avance de.....

Quelle fleur cueille t' il? LOUP cueille la fleur:

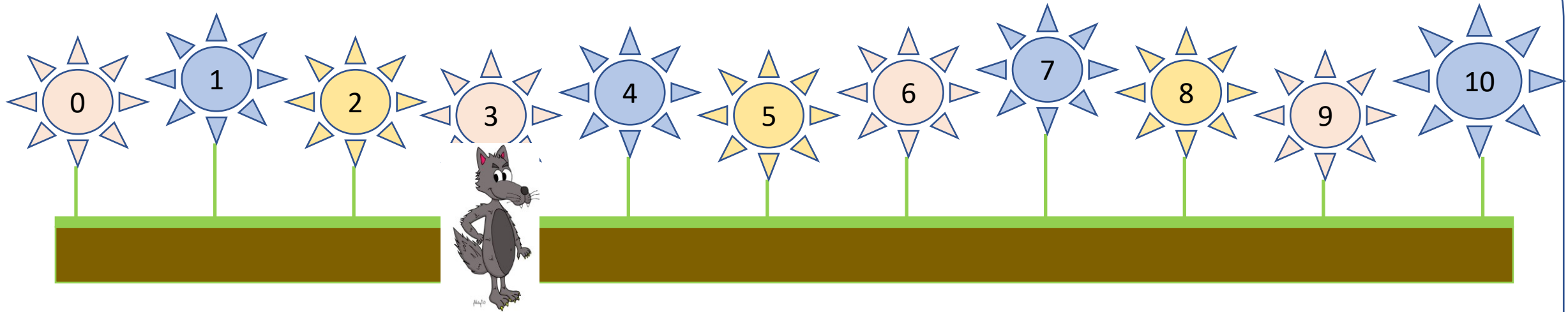


J' ai lancé mes dés



et j' avance de.....

Quelle fleur cueille t' il? LOUP cueille la fleur:



J'ai lancé mes dés   et j' avance de.....

Quelle fleur cueille t'il? LOUP cueille la fleur: