

Règle du jeu

Titre : parcours des formes

Niveau : MS GS

Règle du jeu :

Chaque joueur a son chemin. Il lance le dé et avance jusqu'à la case indiquée par le dé. Le premier arrivé sur la dernière case (petit rectangle) gagne.

Compétences visées :

- reconnaître et nommer les formes (rond triangle rectangle)

distinguer petit et grand

suivre le chemin

Pré-requis (activités à proposer en amont)

Travail sur le nom des formes et sur la taille

activités de tri en proposant les 3 formes et la taille

Adaptations ou prolongements possibles :

Introduire un critère supplémentaire

introduire le tableau à double entrée.