

Les cartes à points GS - Ermel

Mettre devant un groupe de 4 enfants ou plus une série de 10 cartes comme ci-dessous.

Chaque joueur, à tour de rôle, lance deux dés puis essaye de trouver une carte possédant points de gommettes que de points sur les dés. S'il en trouve une, il la prend. Sinon il passe son tour. Il ne peut prendre qu'une carte à la fois.

A la fin de chaque jeu, chaque enfant compte les gommettes qu'il a obtenues. Celui qui a le plus de gommettes gagne la partie.

Ce fichier, conçu par Anne Garro sur base de l'ouvrage « Apprentissages numériques et résolution de problèmes, GS, Hatier Ermel, est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique, 2.0 France (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>). Fichier créé en février 2009.

<http://lecoledengoundaba.com>



