

## Le jeu des bonhommes GS - Ermel

Pour chaque enfant, trois grilles G1 G2 G3 et trois feuilles de 25 personnages chacune.

G1 : 12 cases, 9 places libres, 3 occupées

G2 : 20 cases, 13 places libres, 7 occupées

G3 : 30 cases, 24 places libres, 6 occupées

C'est le maître qui colorie les cases occupées de façon différente selon les enfants.

On donne d'abord la grille G1 et une feuille de 25 personnages. L'enfant doit découper le nombre de personnages manquant non pas un par un mais en une seule plaque. C'est là que réside la difficulté. Les enfants penseront-ils à écrire le nombre avant de découper, ceci afin d'éviter de l'oublier en se livrant à une autre action ?

On peut mettre du papier et des crayons à la disposition des enfants.

**Consigne :** découper autant de voyageurs qu'il faut pour remplir la grille.

**Attention,** il faut les découper en une seule fois puis coller la plaque sur la partie libre de la feuille avec la grille.

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://lecolede.ngaoundaba.com>



# GRILLE 1

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## GRILLE 2

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

