
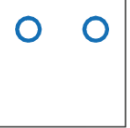

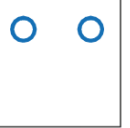



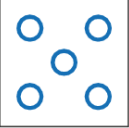

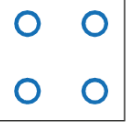


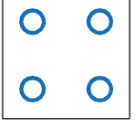





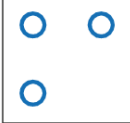


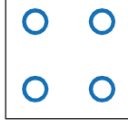


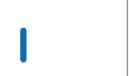


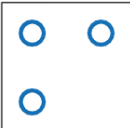











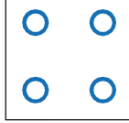
















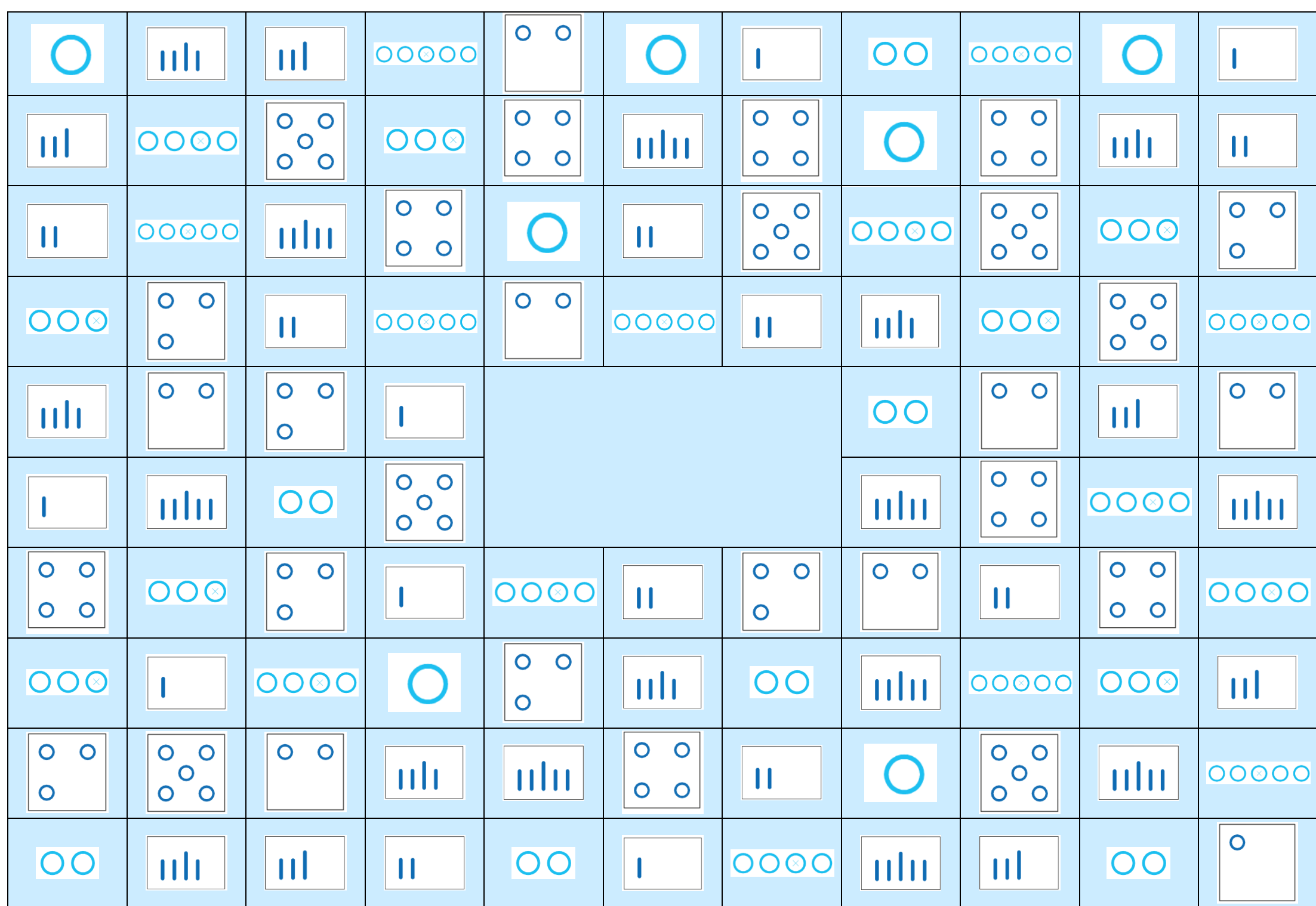
	<p><i>La course aux nombres</i></p>							
											
											
											
											
											

1	4	3	5	2	1	1	2	5	1	1
3	4	5	3	4	5	4	1	4	4	2
2	5	5	4	1	2	5	4	5	3	3
3	3	2	5	2	5	2	4	3	5	5
4	2	3	1	2	3	2	2			
1	5	2	5	5	4	4	5			
4	3	3	1	4	2	3	2	2	4	4
3	1	4	1	3	4	2	5	5	3	3
3	5	2	4	5	4	2	1	5	5	5
2	4	3	2	2	1	4	5	3	2	1

1	4	3	5	2	1	1	2	5	1	1
3	4	5	3	4	5	4	1	4	4	2
2	5	5	4	1	2	5	4	5	3	3
3	3	2	5	2	5	2	4	3	5	5
4	2	3	1	<i>La course aux nombres</i>			2	3	2	2
1	5	2	5				5	4	4	5
4	3	3	1	4	2	3	2	2	4	4
3	1	4	1	3	4	2	5	5	3	3
3	5	2	4	5	4	2	1	5	5	5
2	4	3	2	2	1	4	5	3	2	1



# La course aux nombres

## Objectifs :

- ✓ Représentation des nombres jusqu'à 5/ repère du 3
- ✓ Reconnaissance sous diverses formes (doigts, dédédé, picbille)

## Règle du jeu :

### Jeu vert

Le plateau de jeu est constitué par les différentes représentations des 5 premiers nombres, selon Patti, Dédédé ou Picbille.

Les élèves piochent, à tour de rôle, une carte-numéro dans le sachet. Ils placent cette carte sur la représentation du nombre correspondante.

### Jeu bleu :

Le plateau de jeu est constitué par les nombres jusqu'à 5.

Les élèves piochent, à tour de rôle, une carte-représentation dans le sachet. Ils placent cette carte sur le nombre correspondant.

## Pour l'impression du jeu :

Imprimer les feuilles en version A3. Découper les cartes-numéros du jeu vert et découper les cartes-représentations du jeu bleu. Un plateau de jeu et un sachet pour environ 3 à 4 élèves.

## A quel moment faire ce jeu ?

A partir de la séquence 4 de Picbille. On peut jouer jusqu'à au moins la séquence 7 puis laisser le jeu à disposition des élèves.