

Le jeu des gommettes GS - Ermel

Le maître prépare des enveloppes contenant des bandes d'un nombre donné de gommettes, le nombre pouvant être écrit sur l'enveloppe. Il y a plus d'enveloppes que nécessaire, l'enfant devra donc choisir.

Chaque enfant reçoit une feuille où sont dessinées des cases vides et des cases occupées par un point de couleur. Les cases représentent des pétales, des pas sur une piste ou autre chose. Il reste une partie libre sur la feuille.

Chaque enfant doit aller chercher une bande de gommettes de telle façon qu'il y ait autant de gommettes que de cases vides et coller cette bande sur la partie libre de la feuille (toute la bande et non les gommettes une par une).

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>





























