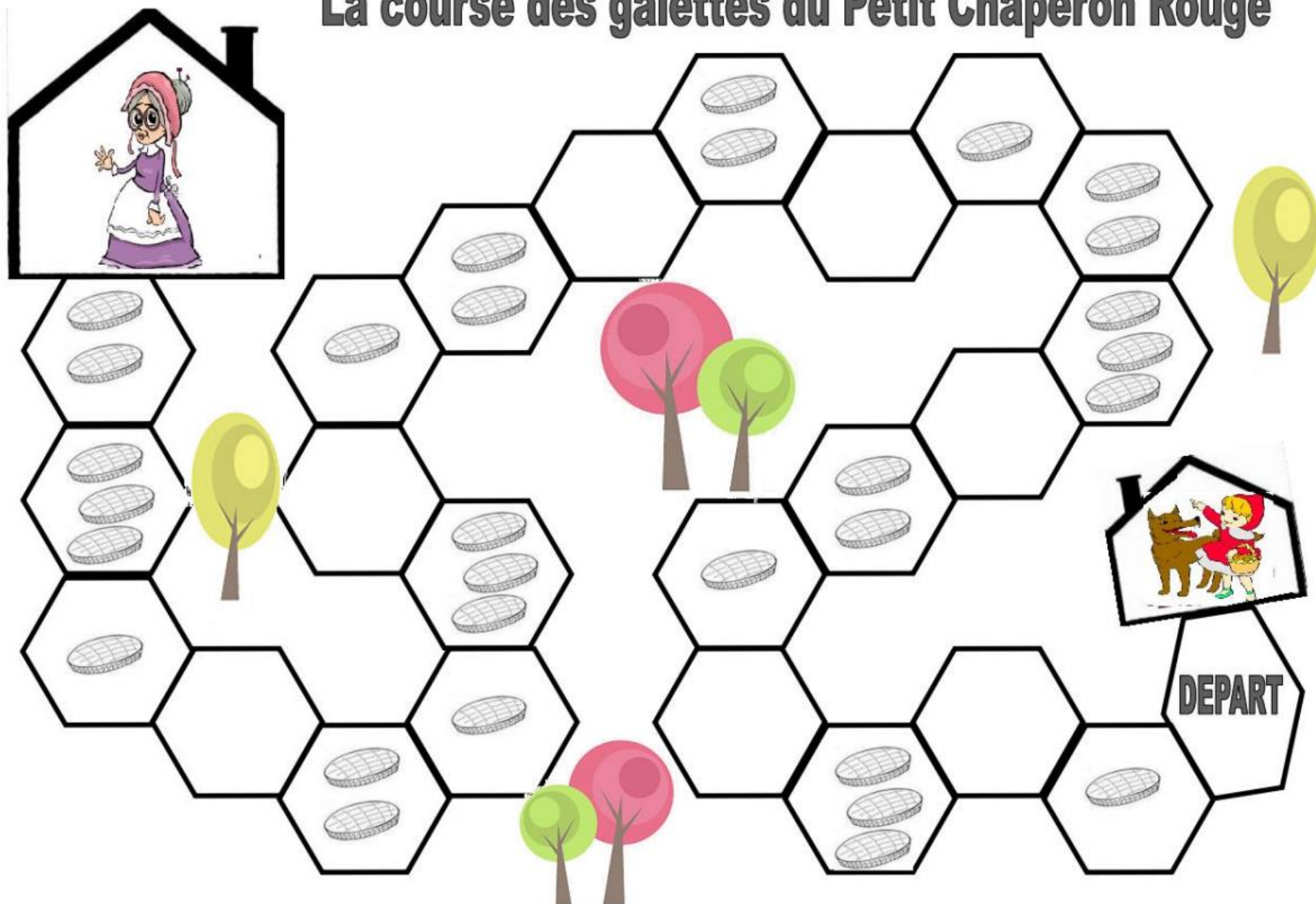


La course des galettes du Petit Chaperon Rouge



Chaque élève a 5 galettes au départ du jeu.

Il lance un dé.

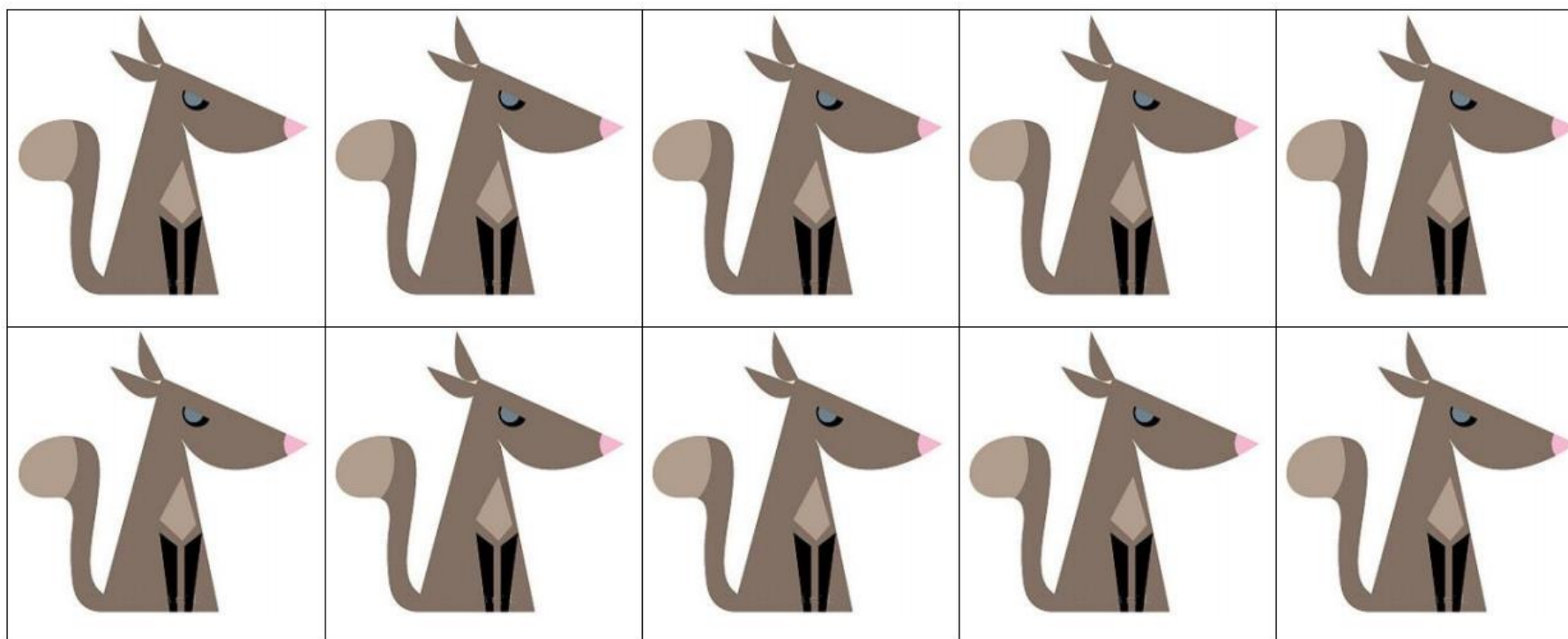
Lorsqu'il s'arrête sur une case « galette », il tire une carte.

Si c'est une carte LOUP, il retire de son panier le nombre de galettes dessinées dans cette case et écris l'opération sur son cahier.

Si c'est une carte PETIT CHAPERON ROUGE, il ajoute à son panier le nombre de galettes dessinées dans cette case et écris l'opération sur son cahier.

La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison de la grand-mère.

L'élève qui gagne est celui qui a le plus de galettes à la fin de son parcours.





Pour le cahier de jeux :



La course des galettes du Petit Chaperon Rouge.

Objectifs : comprendre la notion d'addition et de soustraction.

But du jeu : avoir le plus de galettes en arrivant

chez la grand-mère.

Ecris les opérations que tu as effectuées sur ton cahier.



La course des galettes du Petit Chaperon Rouge.

Objectifs : comprendre la notion d'addition et de soustraction.

But du jeu : avoir le plus de galettes en arrivant

chez la grand-mère.

Ecris les opérations que tu as effectuées sur ton cahier.

