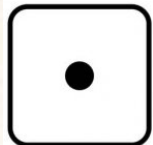
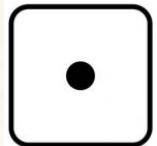


A l'imaginé c'es + imaginé



$45 + 10$



$525 + 10$



$89 + 10$



$91 + 10$



$125 + 10$



$368 + 10$



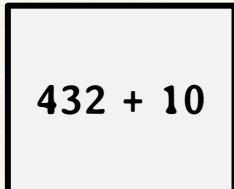
$157 + 10$



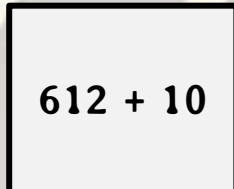
$252 + 10$



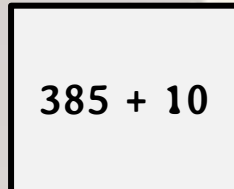
$764 + 10$



$432 + 10$



$612 + 10$



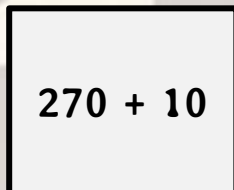
$385 + 10$



$220 + 10$



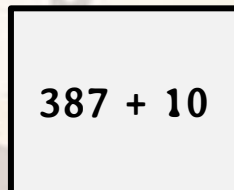
$666 + 10$



$270 + 10$



$296 + 10$



$387 + 10$



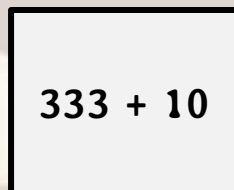
$380 + 10$



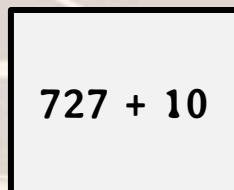
$459 + 10$



$808 + 10$



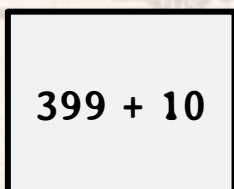
$333 + 10$



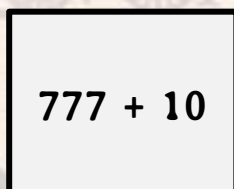
$727 + 10$



$555 + 10$



$399 + 10$



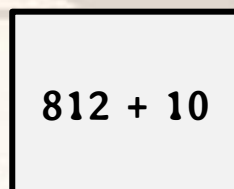
$777 + 10$



$440 + 10$



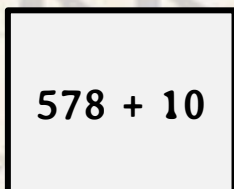
$888 + 10$



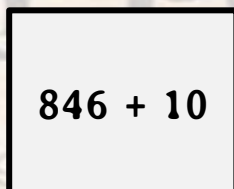
$812 + 10$



$951 + 10$



$578 + 10$



$846 + 10$



$386 + 10$

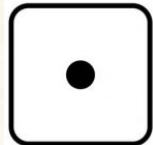
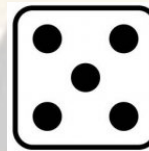
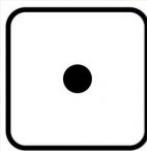


$530 + 10$



$168 + 10$

A l'ignon ces + gagnes



mange

maison

corbeau

finit

passion

lançons



faire

arbuste

prennent

Renards

joie

argent



pluie

oublie

oubli

viens

poisson

bijoux



rangeons

écrivent

matin

vision

changent

enceinte



rangement

partent

suis

Lyon

tristesse

patte



Héloïse

calculent

rangez

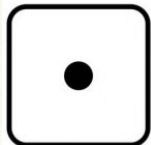
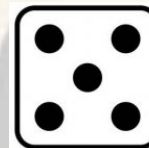
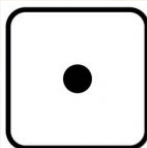
ont

pont

calcul



Verbe ou nom ?



Range ce bazar !

Je lis un livre.

Comment t'appelles tu ?

Tu viens ?

Tu viens !

Finis vite tes devoirs.



Regarde ce beau tableau !

Mon frère a 16 ans.

Comme c'est gentil !

Il écoute la radio.

Mange ton dessert !

Quelle belle journée !



Il pleut depuis ce matin ?

Viens ici.

Que veux-tu ?

Trop bien !

J'aime les additions .

Je range ma chambre.



Est-ce que tu es prêt ?

Le bébé pleure.

Héloïse, dépêche toi !!!

Je prends des céréales.

Oulala !

Quand rentrez-vous ?



Héloïse part demain.

Ouah !

Hein ?

Le papa d'Hugo est chauffeur.

Quel gentil garçon !

Héloïse part demain ?



Où est Héloïse ?

Héloïse part demain !

Héloïse prend un bain.

Qu'est ce que tu veux ?

Il fait son lit chaque matin.

Il aide ses parents.

La règle du jeu

Combien de joueurs ? 2

Durée d'une partie : 5-10 minutes

Comment gagner ? être le premier à aligner 3 pions de sa couleur.

Déroulement d'un tour :

Un joueur lance les 2 dés et cherche sur quelle(s) case(s) cela conduit. Il doit ensuite lire la case (qui peut être une lettre, une syllabe, un mot, un calcul). Si il répond correctement, il peut poser un pion de sa couleur.

Ensuite c'est au second joueur de lancer les dés. Il doit faire de même.

Si la case est déjà occupée il perd son tour.

Si un joueur fait un double il peut choisir dans quelle case poser son pion. (en répondant correctement.)

Variantes :

- ❖ Attribuer une couleur aux lignes et une autre aux colonnes pour qu'une seule case soit possible à chaque lancer.
- ❖ Quand une case est prise permettre de jouer la case adjacente (ou relancer)
- ❖ Varier à l'infini les items dans les cases (mots, tables d'additions, de multiplications, autres thèmes de calcul mental, question de connaissances ...)
- ❖ Mettre un temps pour valider les réponses.

Compétences travaillées

- ✓ Lecture de lettres, de syllabe, calcul
- ✓ Lecture de tableau à double entrée
- ✓ Respecter des règles simples