

# RYTHMES ET CUBES

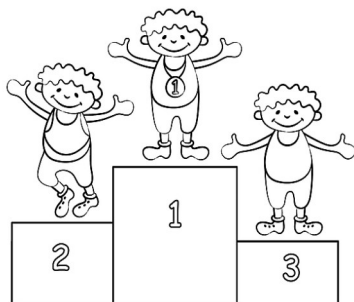
**Compétence :** Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

**Consigne :** Reproduis puis continue les différents modèles de rythmes avec les cubes emboîtables pour valider ton défi.


# RYTHMES ET CUBES

**Compétence :** Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

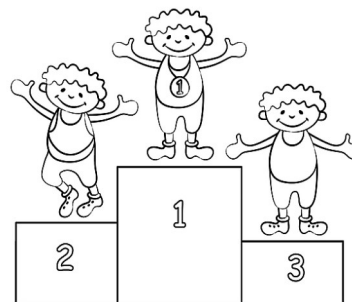
**Consigne :** Reproduis puis continue les différents modèles de rythmes avec les cubes emboîtables pour valider ton défi.

Je colorie le personnage n°3 si j'ai réussi à faire entre 1 et 5 modèles.

Je colorie le personnage n°2 si j'ai réussi à faire entre 6 et 10 modèles.

Je colorie le personnage n°1 si j'ai réussi à faire entre 11 et 15 modèles.



Je colorie le personnage n°3 si j'ai réussi à faire entre 1 et 5 modèles.

Je colorie le personnage n°2 si j'ai réussi à faire entre 6 et 10 modèles.

Je colorie le personnage n°1 si j'ai réussi à faire entre 11 et 15 modèles.