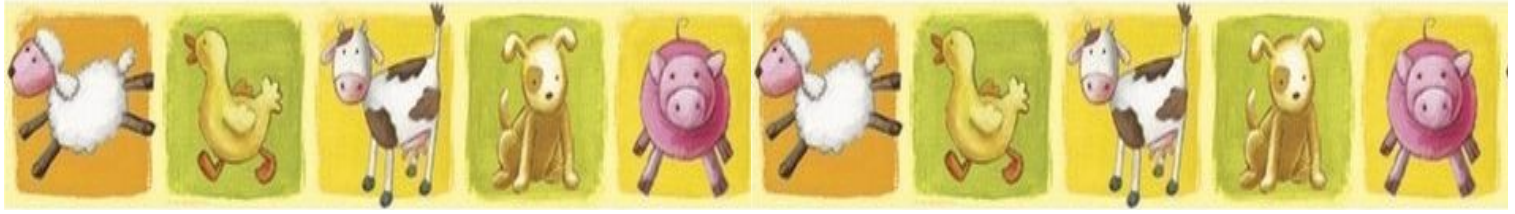


# LA COURSE A LA FERME



[HTTP://LACLASSEDELAURENE.BLOGSPOT.FR](http://LACLASSEDELAURENE.BLOGSPOT.FR)

## Compétences visées :

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis ( acquérir le vocabulaire des animaux de la ferme et les couleurs)
- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.
- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à trois.

## Règle du jeu :

Chaque joueur possède un pion d'une couleur et se place sur la case départ, en face de sa ligne ( les carrés d'herbe sont entourés d'un halo de couleur ). Les enfants tirent le dé chacun leur tour et avancent du nombres de cases inscrit sur le dé.

Le premier à franchir l'arrivée a gagné la partie.

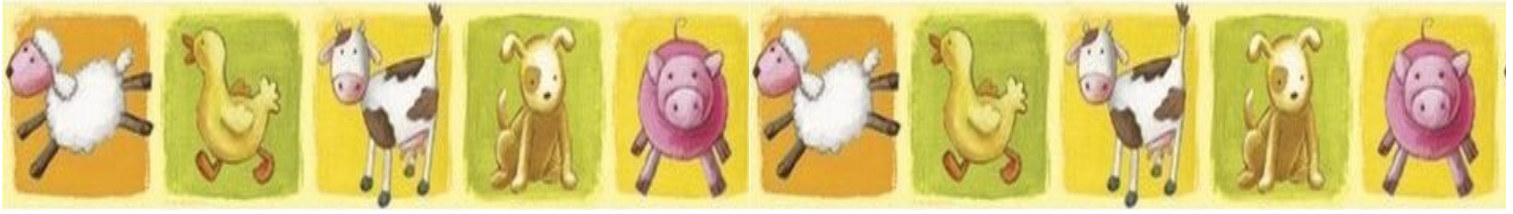
Il est possible de jouer avec un dé affichant des 1 et des 2, ou bien un dé affichant des 1, des 2 et des 3.

La feuille du milieu du plateau peut être imprimée plusieurs fois pour réaliser un + long parcours.





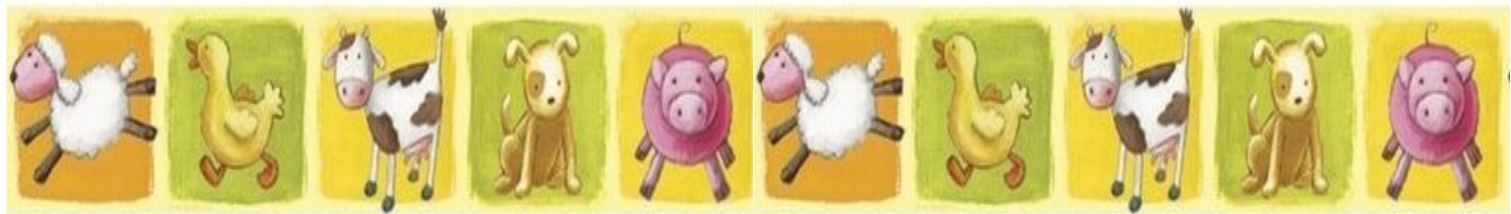
# LA COURSE



DEPART



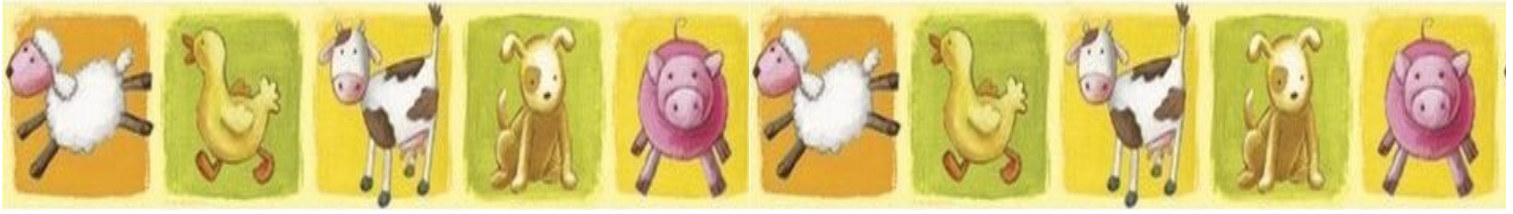




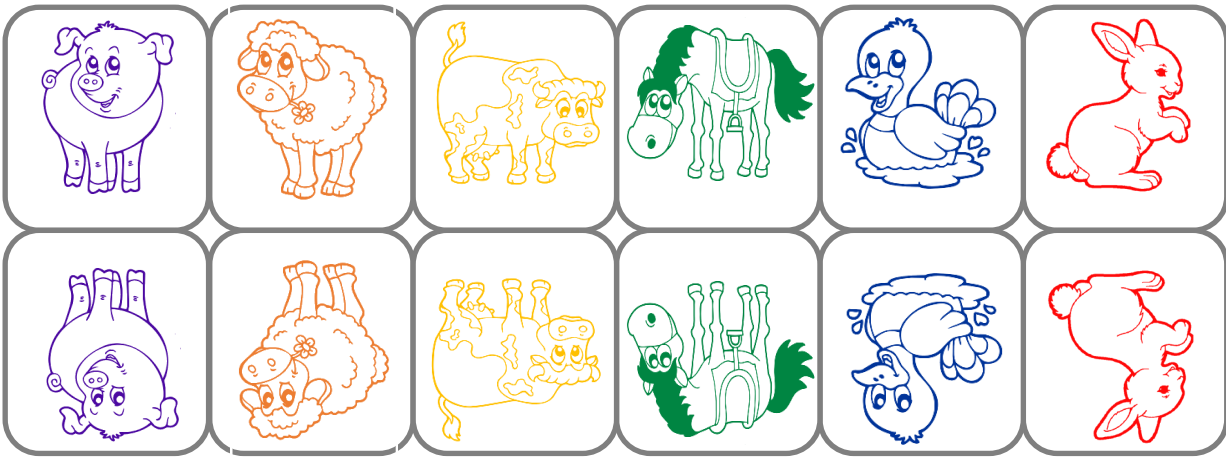
LCDL



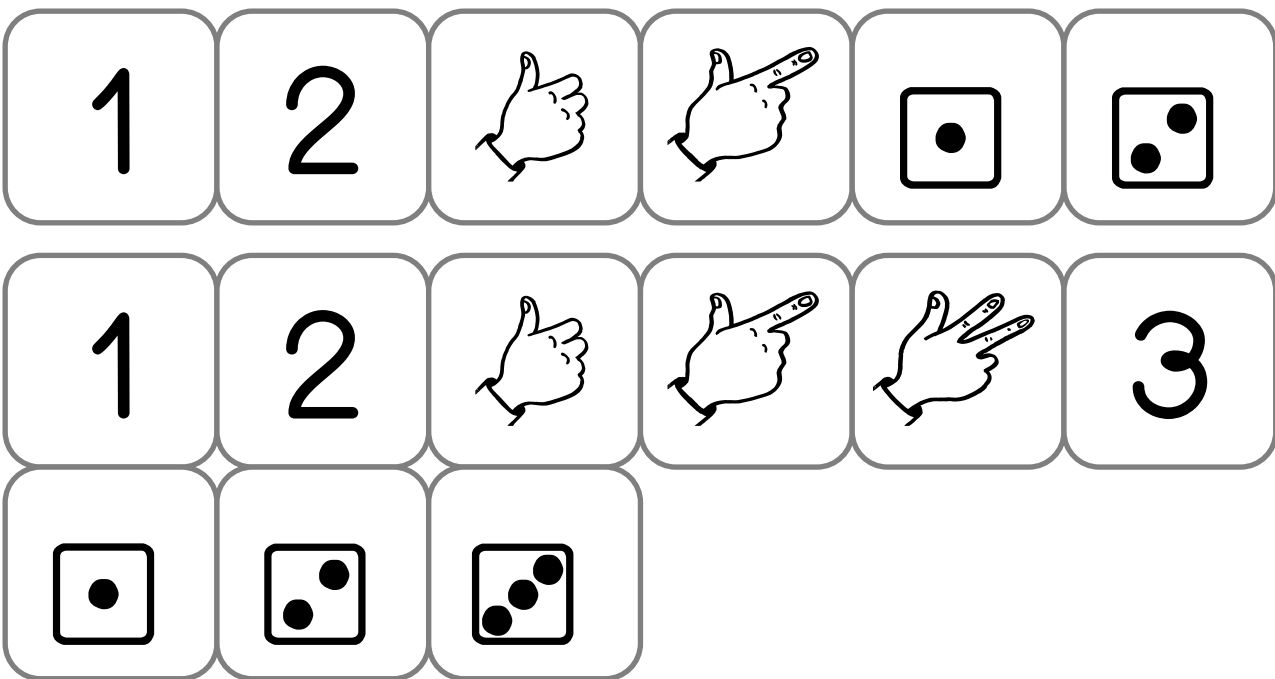
# A LA FERME



Pions a plier en deux et plastifier puis insérer un coté dans un bouchon de bouteille fendu au cutter (moi j'utilise les animaux de tri de chez nathan comme pions)



Pour dés vierges bois 3 cm Nathan



Pour dés vierges bois 2,5 cm Nathan

