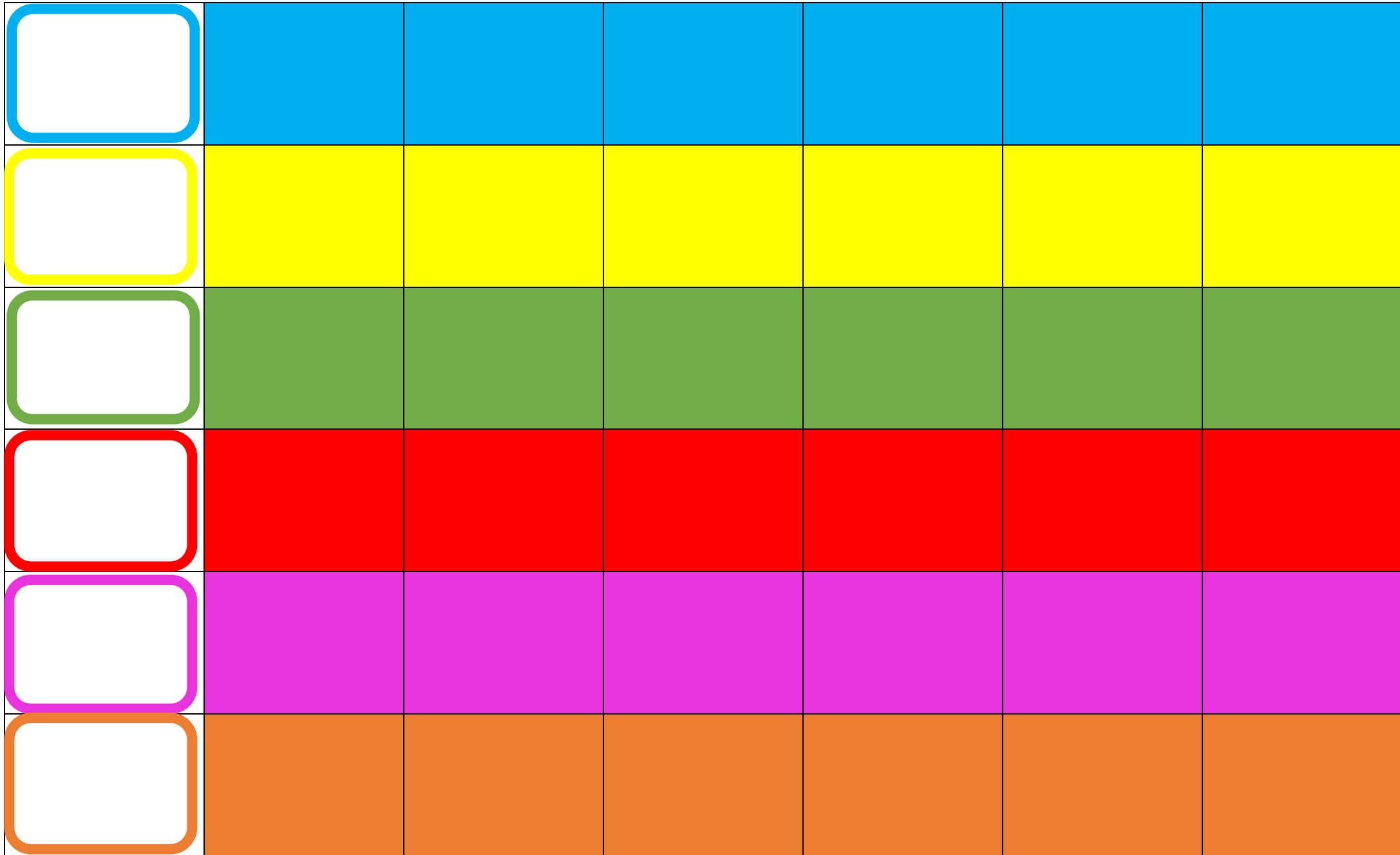
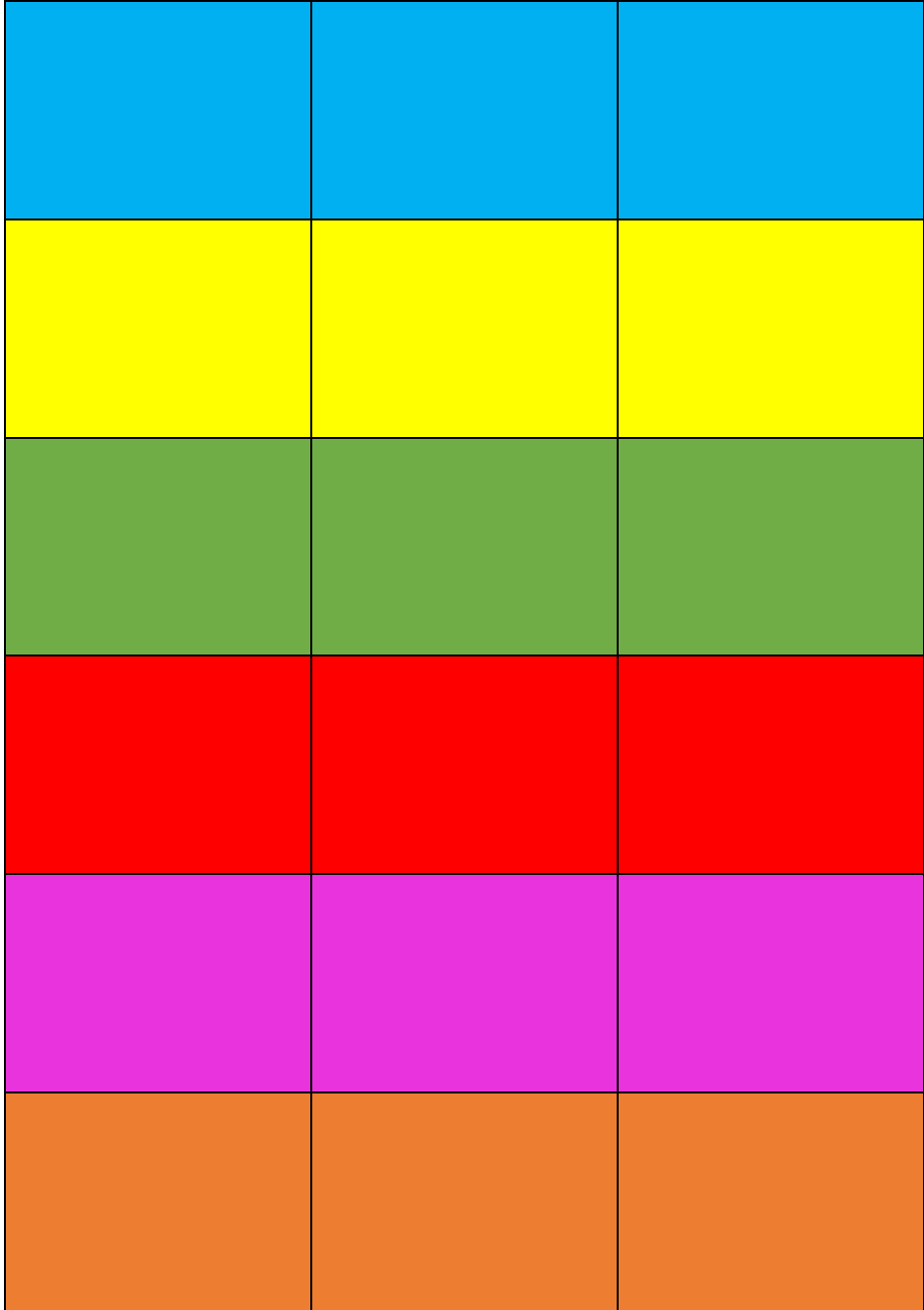


JEU « ALLEZ LES SOURIS » - PS/MS - période 1

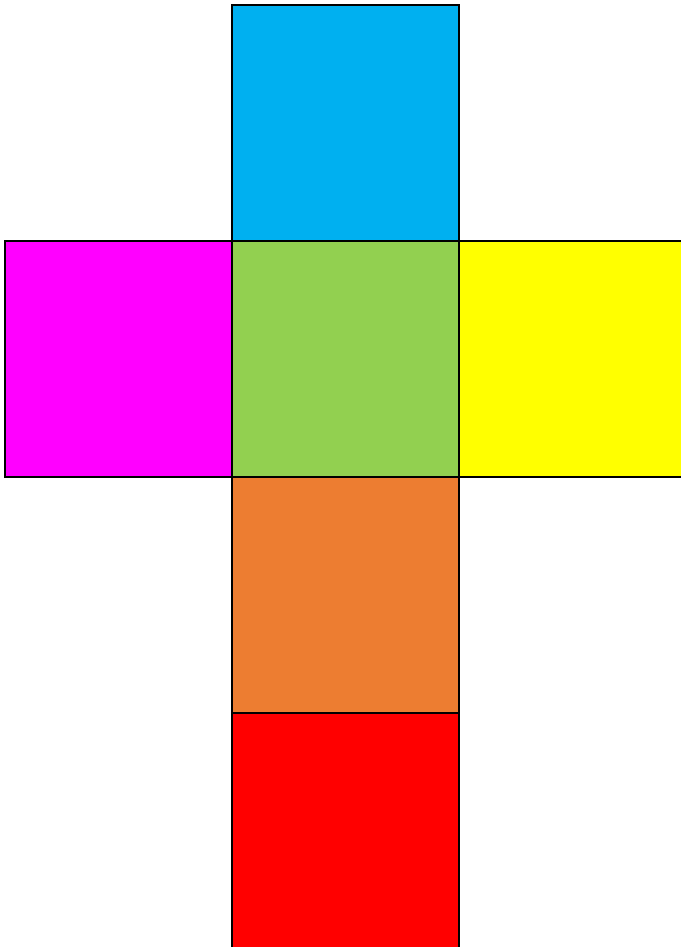




JEU « ALLEZ LES SOURIS » - PS/MS

Règle du jeu

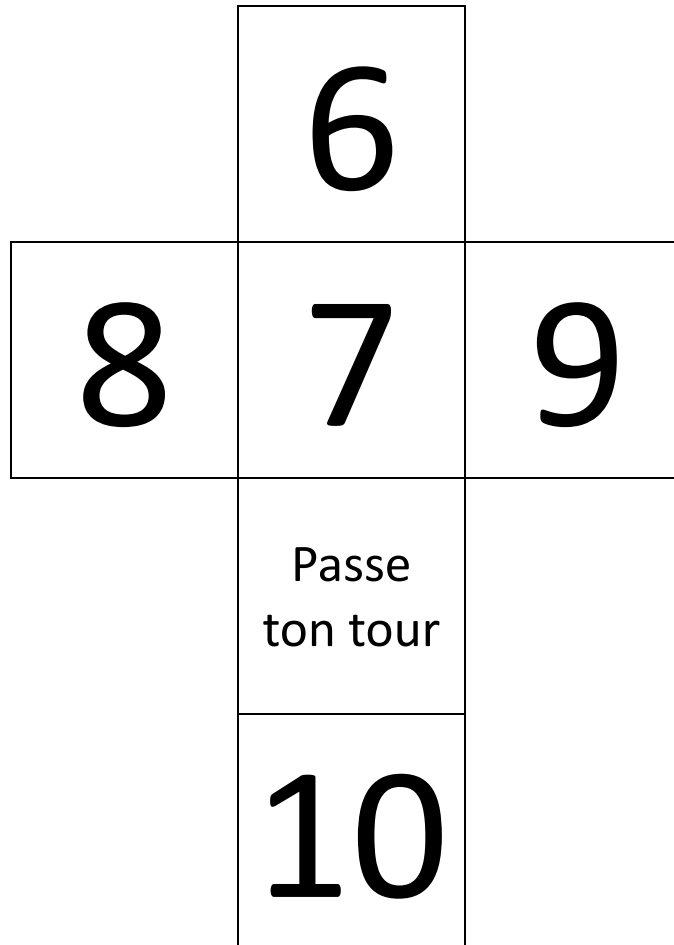
Les souris de couleurs sont placées dans les cases départs. Chacun leur tour, les élèves lancent les 2 dés de couleur et avancent les souris correspondantes d'autant de cases. Lorsque toutes les souris ont quitté la case départ, les enfants font des pronostics : quelle souris va gagner ? Quelle souris va perdre ?



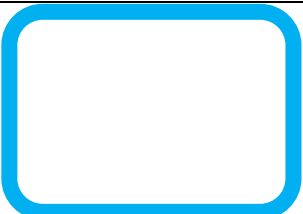
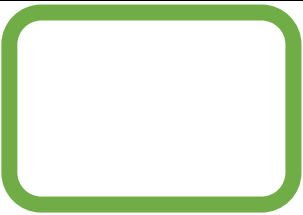
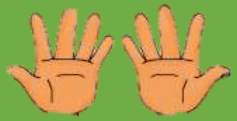
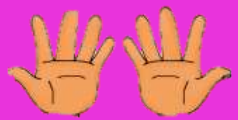
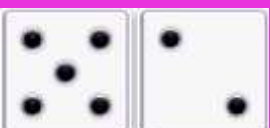
JEU « ALLEZ LES SOURIS » - GS/CP

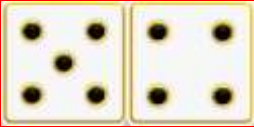
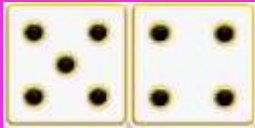
Règle du jeu

Les souris de couleurs sont placées dans les cases départs. Chacun leur tour, les élèves lancent le dé. Ils doivent nommer le résultat obtenu. Ils peuvent avancer la souris de leur choix si une case correspond. Lorsque toutes les souris ont quitté la case départ, les enfants font des pronostics : quelle souris va gagner ? Quelle souris va perdre ?



JEU « ALLEZ LES SOURIS » - GS/CP - période 1

			8			10
	8			7		9
	10			9		
		9				10
			7			
	10			9		

		
	10	
8		
		7
9		
10		

