
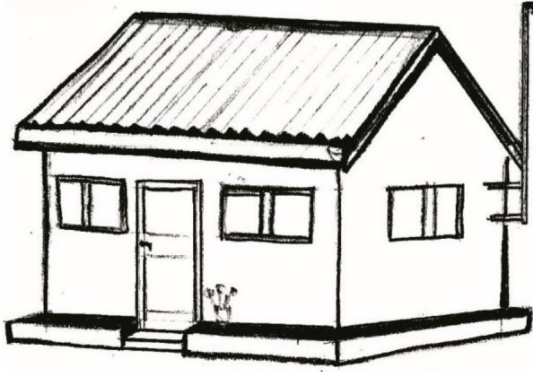









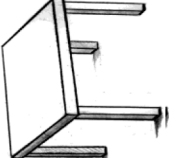





Technique d'exécution



Champs de formation	Mathématique et français
Classe	CP-CM2
Utilité	Rend facile aux enfants l'association des noms à des dessins ; Favorise p.ex. en mathématiques l'apprentissage et l'assimilation des tables de multiplication.
Formule d'utilisation	En groupe (2 à 6 personnes)/en paire
Matériel	Dés, pions (cailloux) et le Ludo
Déroulement	<p>Chacun des participants au jeu cherche des pièces ou de petits cailloux et les utilisent comme des pions.</p> <p>Après une lancée, le joueur quitte la case marquée début. Il déplace ses pions dans les cases en fonction du chiffre affiché par les dés.</p> <p> = on compte trois (3) cases</p> <p>Quand tu arrives à une case avec un mot, tu sautes à l'image qui convient à ce mot et quand tu arrives à une case avec une image, tu sautes au mot qui convient à cette image.</p> <p>Par exemple :</p> <div style="text-align: center;"> maison</div> <p>Pour finir l'activité, chaque joueur doit atteindre le but.</p>
Quelques stratégies	
Adaptation	L'objectif peut bien être aussi de réussir à totaliser un certain nombre de point avec les calculs réussis.

une moto		
		un vélo
un marché		
une poupée		un tableau
une maison		un ballon
début		
un crayon		
		une jupe
		une tomate
		un ananas
		une table
		le but

Déroulement:

Cherche des cailloux et les utilise comme pion.

Coupe et colle ton propre dé.

Quand tu arrives à une case avec un mot, saute à l'image qui convient.

Quand tu arrives à une case avec une image, saute au mot qui convient.

Pour entrer au but, il faut avoir le nombre de points exact.

Amusez-vous!!

début	5 X 7	32	6 X 7	4 X 8	6 X 4	7 x 7	35		42
									24

9 X 5	8 x 9	3 X 5	9 X 9	7 X 4	72	4 x 4		15	45
-------	-------	-------	-------	-------	----	-------	--	----	----



Déroulement: Cherche des cailloux et les utilise comme pion.

Coupe et colle ton propre dé.

Quand tu arrives à une case avec une opération, saute sur le résultat qui convient.

Quand tu arrives à une case avec un résultat, saute à l'opération qui convient.

Pour entrer au but, il faut avoir le nombre de points exact.

Amusez-vous!!

28									le but
4 X 5									
16	54	20	81	6 X 9	56	8 X 7	36		