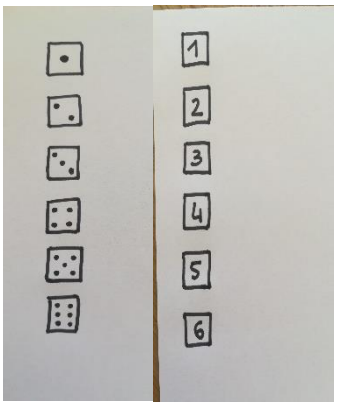
LE BONHOMME QUI RIT

Un jeu pour s'entraîner à lire les représentations des nombres de 1 à 6. Un jeu pour toute la famille !

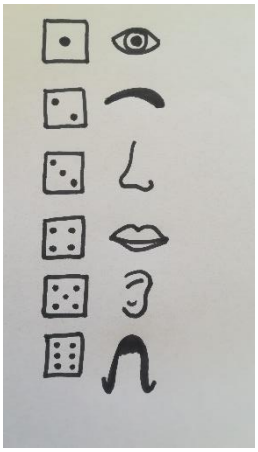
But du jeu : être le premier joueur à dessiner un visage complet.

Matériel : une feuille et un crayon par joueur, un dé

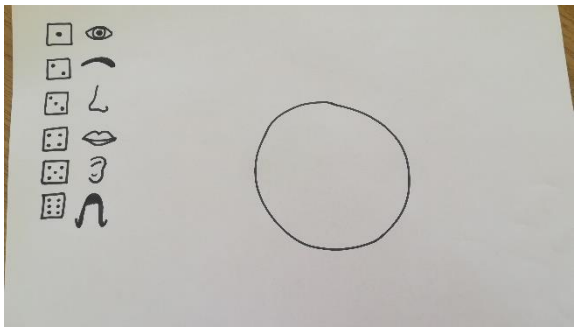
Mise en place :



1. Dessinez les 6 faces du dé ou écrivez les nombres de 1 à 6.

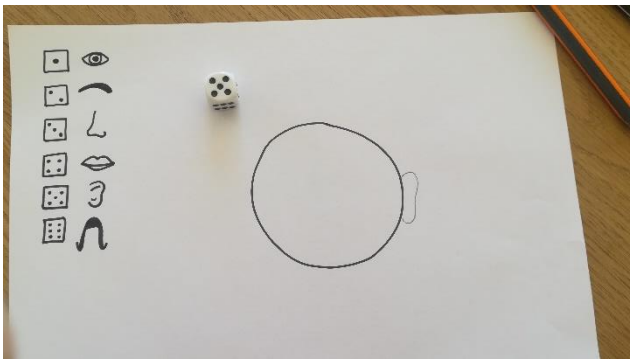


2. Pour chaque nombre, dessiner une partie du visage.

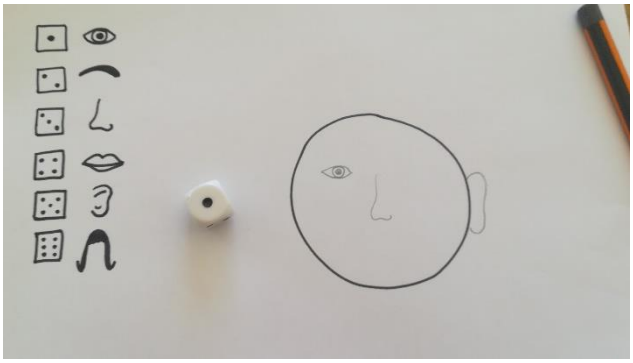


3. Tracez un rond sur la feuille de chaque joueur.

Déroulement :



4. Chaque joueur lance le dé et associe la partie du corps à dessiner au nombre qu'il lit : « J'ai fait 5, je dessine une oreille ».



5. A chaque tour, les joueurs complètent leur visage. Si un joueur tombe sur une partie du visage qu'il a déjà dessinée, il passe son tour.

Le premier joueur qui réussit à compléter son visage gagne la partie !

Vous pouvez demander à votre enfant d'expliquer : « J'ai gagné parce que j'ai dessiné toutes les parties du visage/J'ai perdu parce que je n'ai pas fini mon visage le premier. Il me manque 1 oreille/les cheveux/1 sourcil… ».

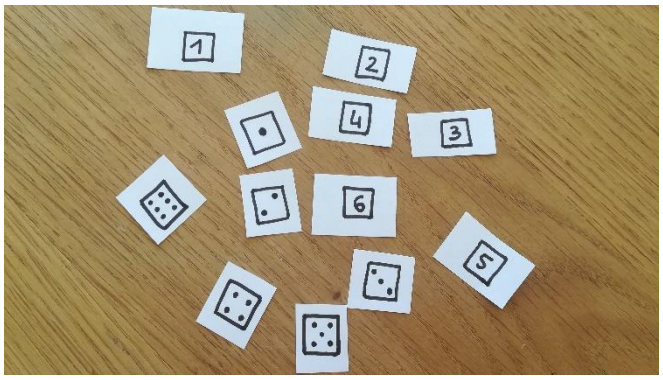
Votre enfant peut ensuite colorier son visage.

GRAPHOMATHS

Une activité pour que votre enfant s'entraîne en graphisme tout en associant une représentation des nombres à une quantité.

Matériel :

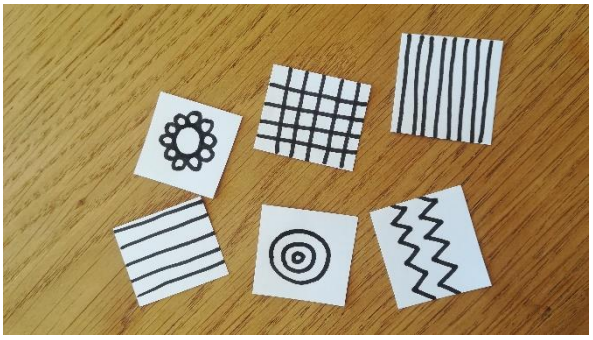
- un dé
- un crayon
- une paire de ciseaux
- une feuille



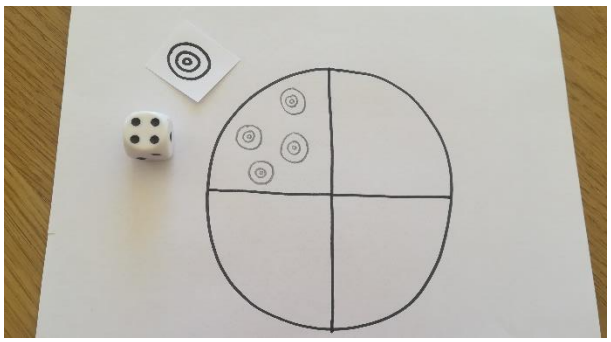
Si vous n'avez pas de dé :

- écrivez sur 6 morceaux de papier les faces du dé et/ou les nombres
- faîtes piocher un papier à votre enfant.

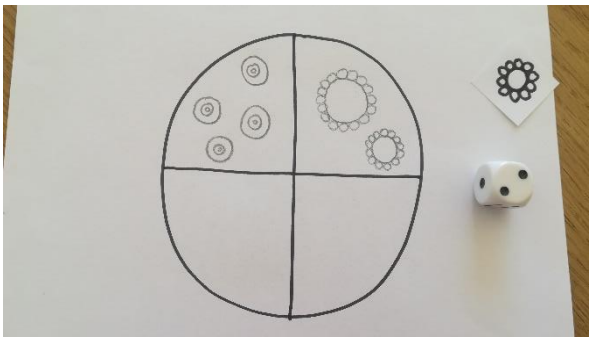
Mise en place :



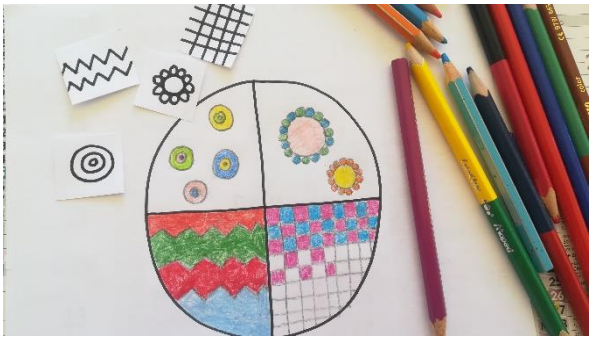
1. Découpez 6 petits morceaux de papier et dessinez sur chaque morceau un graphisme.



2. Dessinez une forme avec plusieurs parties. Votre enfant lance le dé puis pioche un graphisme : « J'ai fait 4, je dessine 4 ronds concentriques ».



3. Votre enfant lance le dé pour remplir chaque partie.



4. Quand chaque partie est remplie, votre enfant peut colorier sa production.