

PETIT PARCOURS DE MATHEGRAPHISMES

Voici un petit jeu qui allie mathématiques et graphismes.

Le but du jeu est de se déplacer sur la piste en suivant les consignes du dé. Tout en avançant, on dessine sur sa feuille en suivant les indications. Lorsque l'on atteint l'arrivée, on obtient son dessin. A toi de créer quelque chose de personnel, d'inventer à partir des éléments qui te sont imposés.

- ✓ Tu peux jouer seul sur ta propre feuille.
- ✓ Tu peux jouer avec un partenaire et vous dessinez sur la même feuille chacun à votre tour.
- ✓ Tu peux jouer avec un partenaire mais chacun a sa propre feuille et fait son propre dessin. Chacun cache sa feuille à l'autre. Le premier à atteindre l'arrivée marque la fin du jeu. On peut alors se révéler son dessin.

.....

- ✓ Tu peux inventer d'autres règles.

Pour jouer, on peut prendre un dé ou les cartes constellations, de doigts ou les chiffres écrits.

Attention au sens de déplacements. C'est un cheminement en lacet, il te faut suivre le sens indiqué par les flèches.

On peut après quelques parties, inventer sa propre piste en changeant les graphismes demandés....faites marcher votre imagination et amusez-vous bien !

PETIT PARCOURS DE MATHÉGRAPHISMES

DEPART

Dessine 1 rond jaune



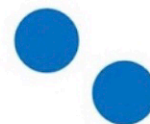
Dessine 5 traits bleus



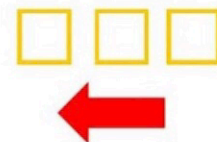
Dessine 1 trait vert



Dessine 2 ronds bleus



Reculer de 3 cases



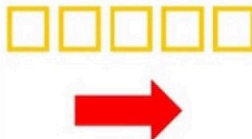
Rejoue



Dessine 3 traits rouges



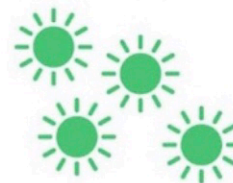
Reculer de 5 cases



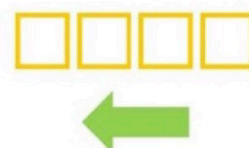
Dessine 2 traits violets



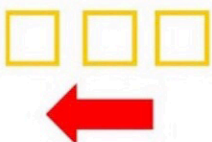
Dessine 4 soleils verts



Avance de 4 cases



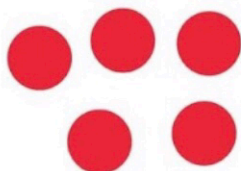
Reculer de 3 cases



Dessine 2 soleils jaunes



Dessine 5 ronds rouges



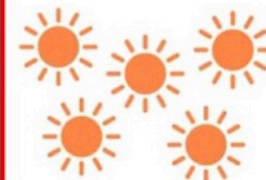
Dessine le contour de ta main de la couleur qui te plaît



Passer ton tour



Dessine 5 soleils orange

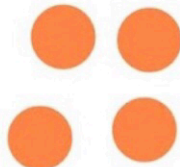


ARRIVEE

Dessine un bonhomme en noir au milieu



Dessine 4 ronds orange



Retourner à la case départ

DEPART

Dessine 3 soleils violets



Dessine 3 ronds verts

