

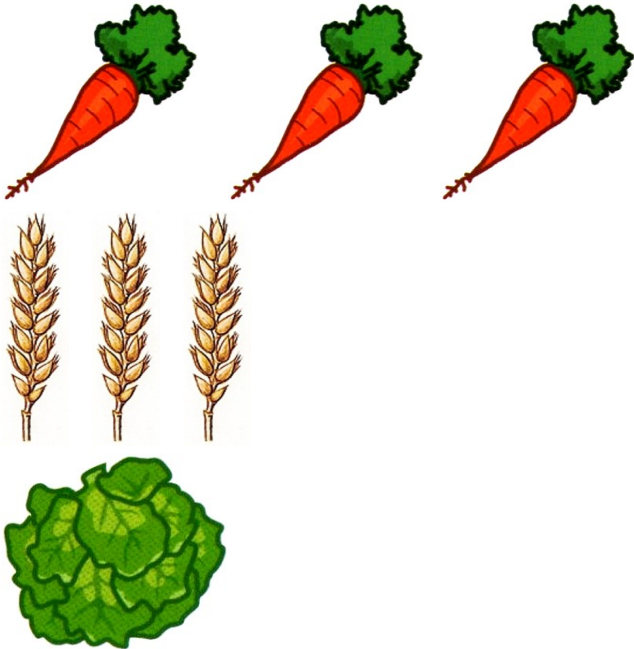
Objectifs : dénombrer et mémoriser une quantité, formuler une consigne

But du jeu : chercher la nourriture pour son animal

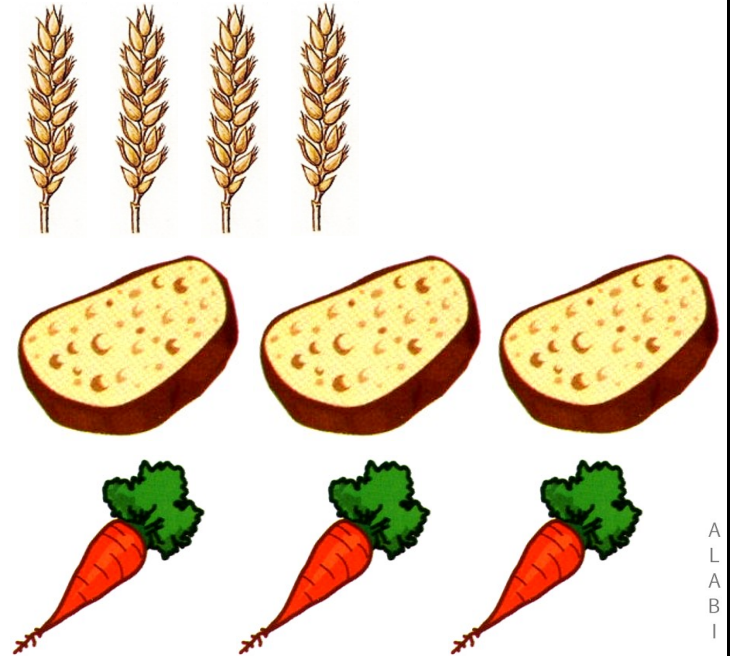
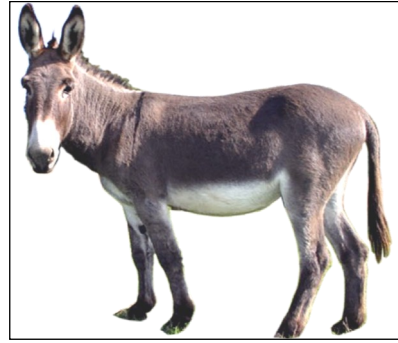
Déroulement : chaque enfant choisit une des 8 fiches consigne (pp. 2 et 3). Avec sa fiche, l'enfant va voir le fermier pour lui acheter la nourriture nécessaire. Il formule correctement sa demande : « je voudrais 3 fraises, 2 carottes... ». De retour à sa place, l'enfant vérifie si sa commande est juste en posant les étiquettes sur sa fiche.

Dans un deuxième temps, les enfants se déplacent sans leur fiche et demandent la nourriture nécessaire au fermier. Validation sur la fiche consigne.

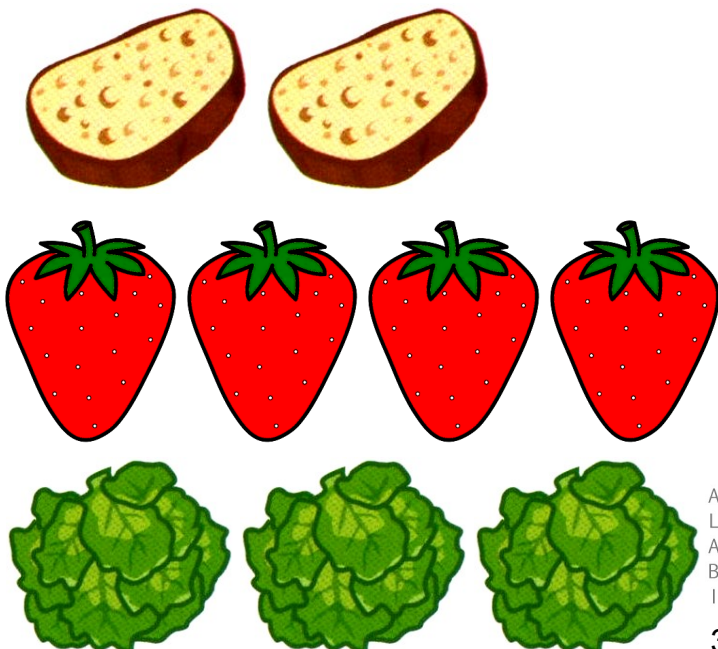
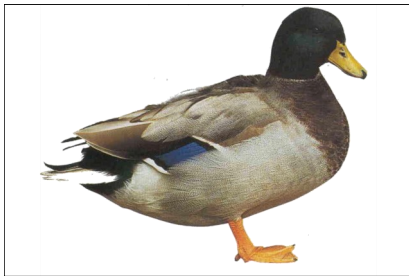
Remarque : selon ses objectifs, utiliser les fiches vierges pp. 4 et 5.



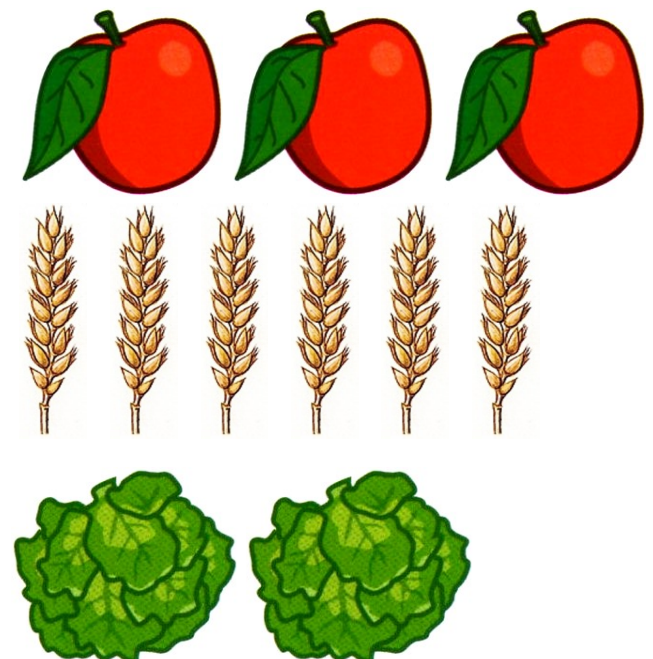
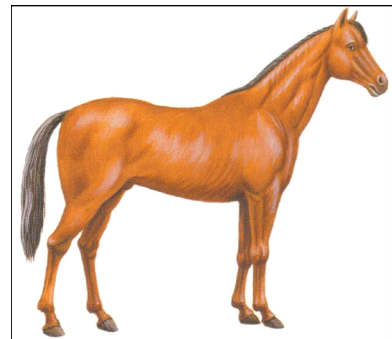
A
L
A
B
I
1



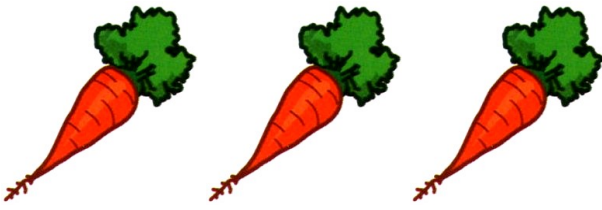
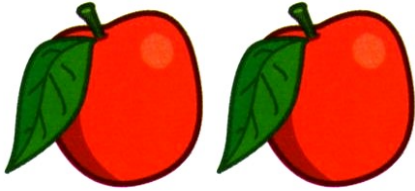
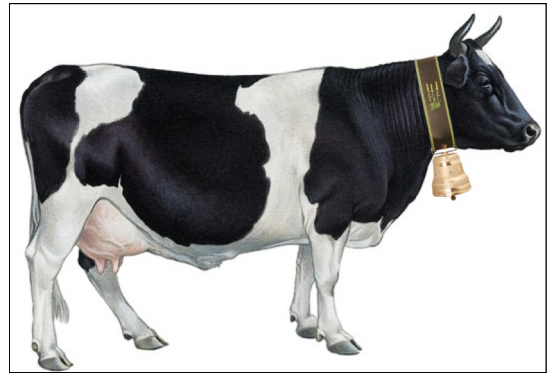
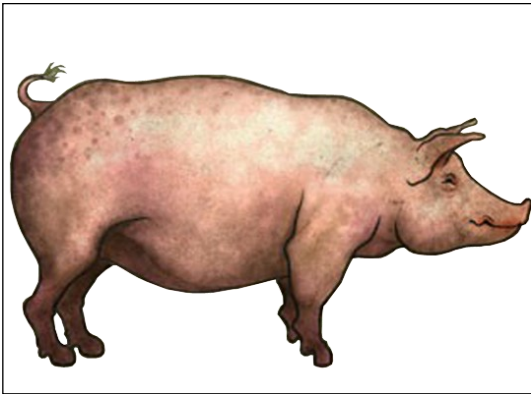
A
L
A
B
I
2



A
L
A
B
I
3

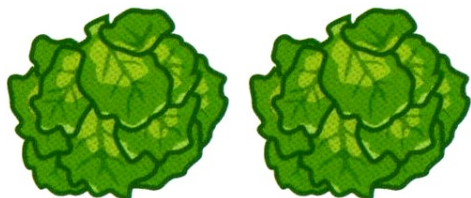
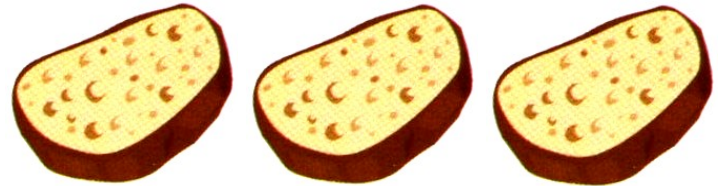
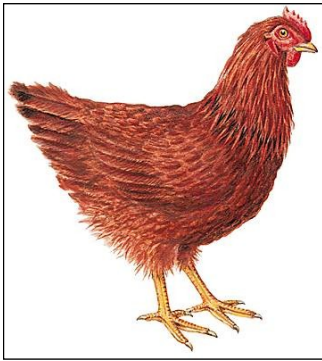


A
L
A
B
I
4



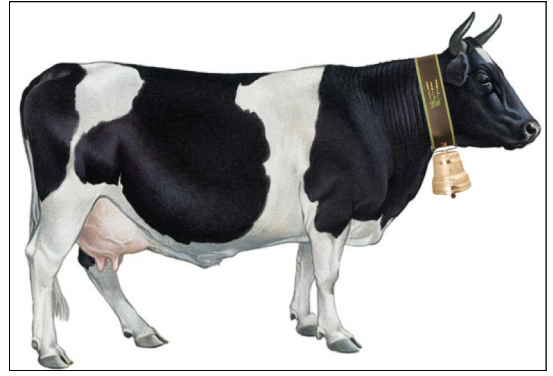
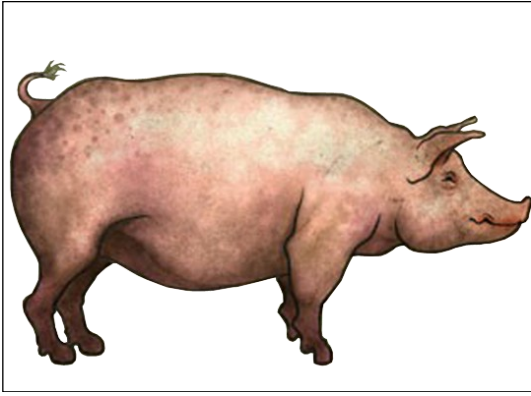
A
L
A
B
I
5

A
L
A
B
I
6



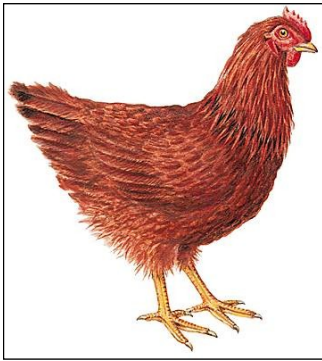
A
L
A
B
I
7

A
L
A
B
I
8



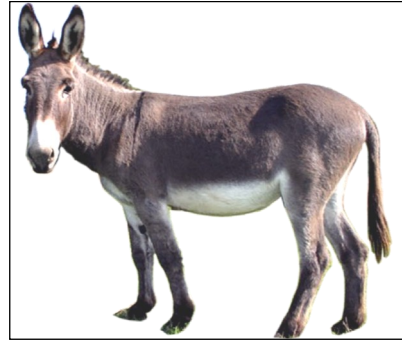
A
L
A
B
I
9

A
L
A
B
I
10



A
L
A
B
I
11

A
L
A
B
I
12

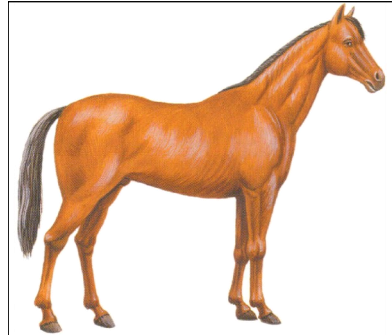
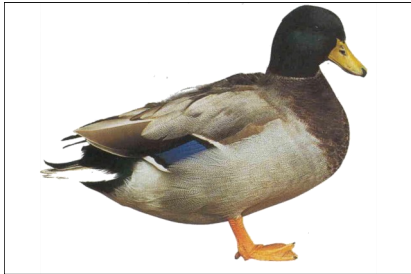


A
L
A
B
I

13

A
L
A
B
I

14



A
L
A
B
I

15

A
L
A
B
I

16

Des étiquettes pour le fermier

