

LANCER LE DÉ ET SUIVRE UNE PISTE

<https://maternelle-bambou.fr>

- Reconnaître les constellations de points sur le dé
- Se repérer et progresser de façon correcte sur la piste de jeu, suivre le parcours en se déplaçant de case en case
- Reculer d'une case si le joueur arrive sur une case piège



En atelier autonome, pour deux joueurs de GS, avec plateau de jeu au choix, un dé classique et deux figurines.

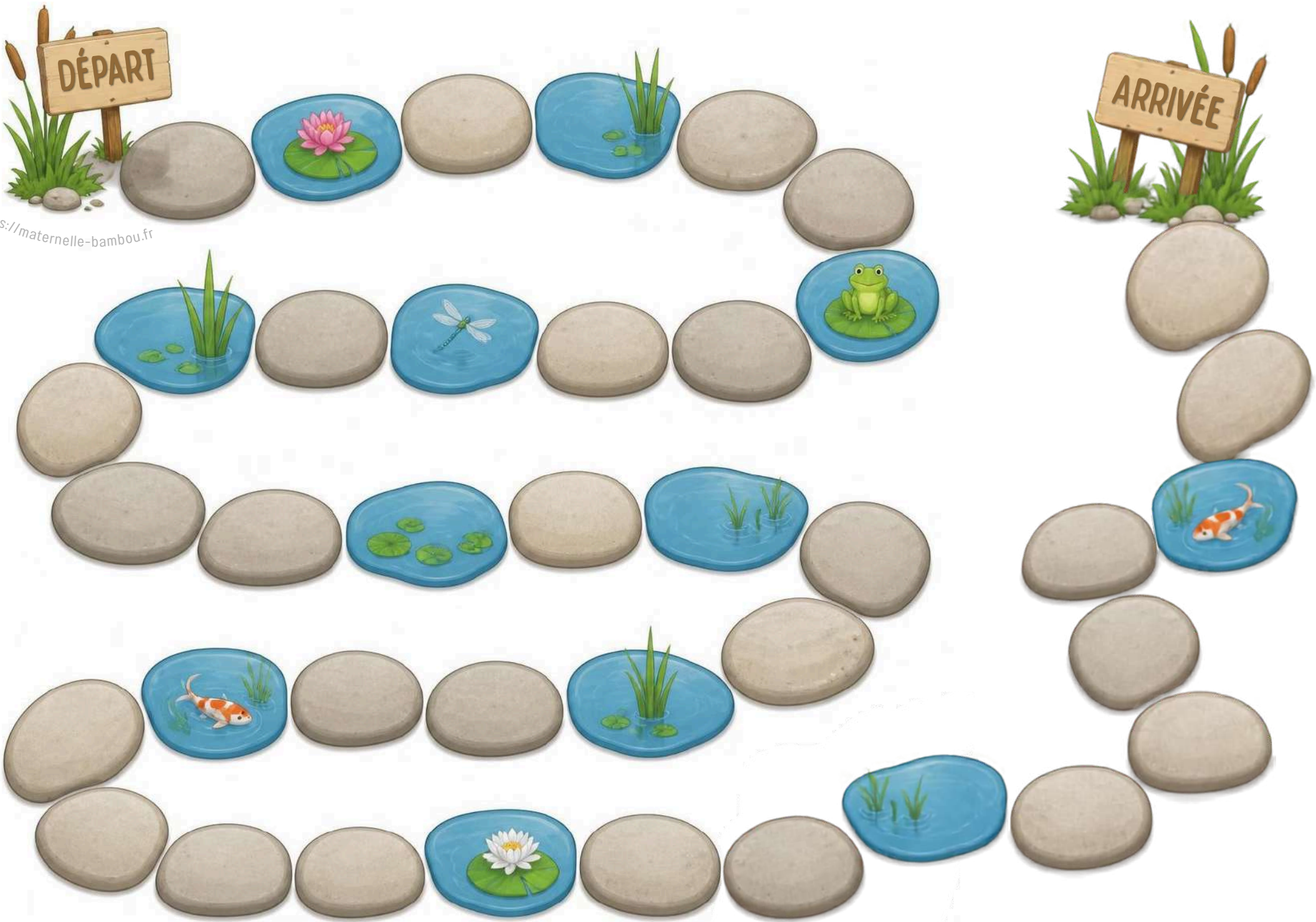
Les deux joueurs jouent chacun leur tour. À son tour de jeu, l'enfant lance le dé. Il avance sa figurine d'autant de cases que du nombre de points obtenus sur le dé. Si le joueur arrive sur une case piège (lave/eau/ ou animal de la savane), il recule d'une case.

Le premier joueur qui atteint le panneau d'arrivée avec sa figurine a gagné.





<https://maternelle-bambou.fr>



DÉPART

<https://maternelle-bambou.fr>

