

Règles du jeu évolutives :



1. Associer 1 à sa quantité : les enfants le PS lancent le dé qui comporte des faces **1** et **0** . Si l'enfant fait 1, il pose 1 jeton sur une case, s'il fait 0, il passe son tour. Le premier arrivé dans la cour de l'école a gagné. On invite chacun à essayer de compter le nombre de jetons posés.
2. Même jeu, mais cette fois-ci avec un pion que l'on avance (attention à bien avancer vers la cour et ne pas reculer)
3. Même jeu avec dé **1** et **2** pour les MS de début d'année.
4. Utilisation d'un dé **+1** , **-1**

La cour de l'école doit être collée au centre du plateau de jeu. Moi, j'ai mis le titre en haut. Les 6 chemins (pour un atelier de 6 enfants maximum) sont à coller autour de la cour de récréation. Le tout tient sur un format A3 paysage. Il ne reste plus qu'à décorer avec quelques billes, comme sur la couverture du livre, et à plastifier.



vu du rendu de montage

Dans la cour de l'école





