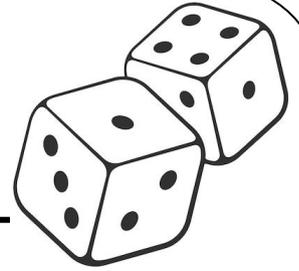


Report de lancés d'un dé :

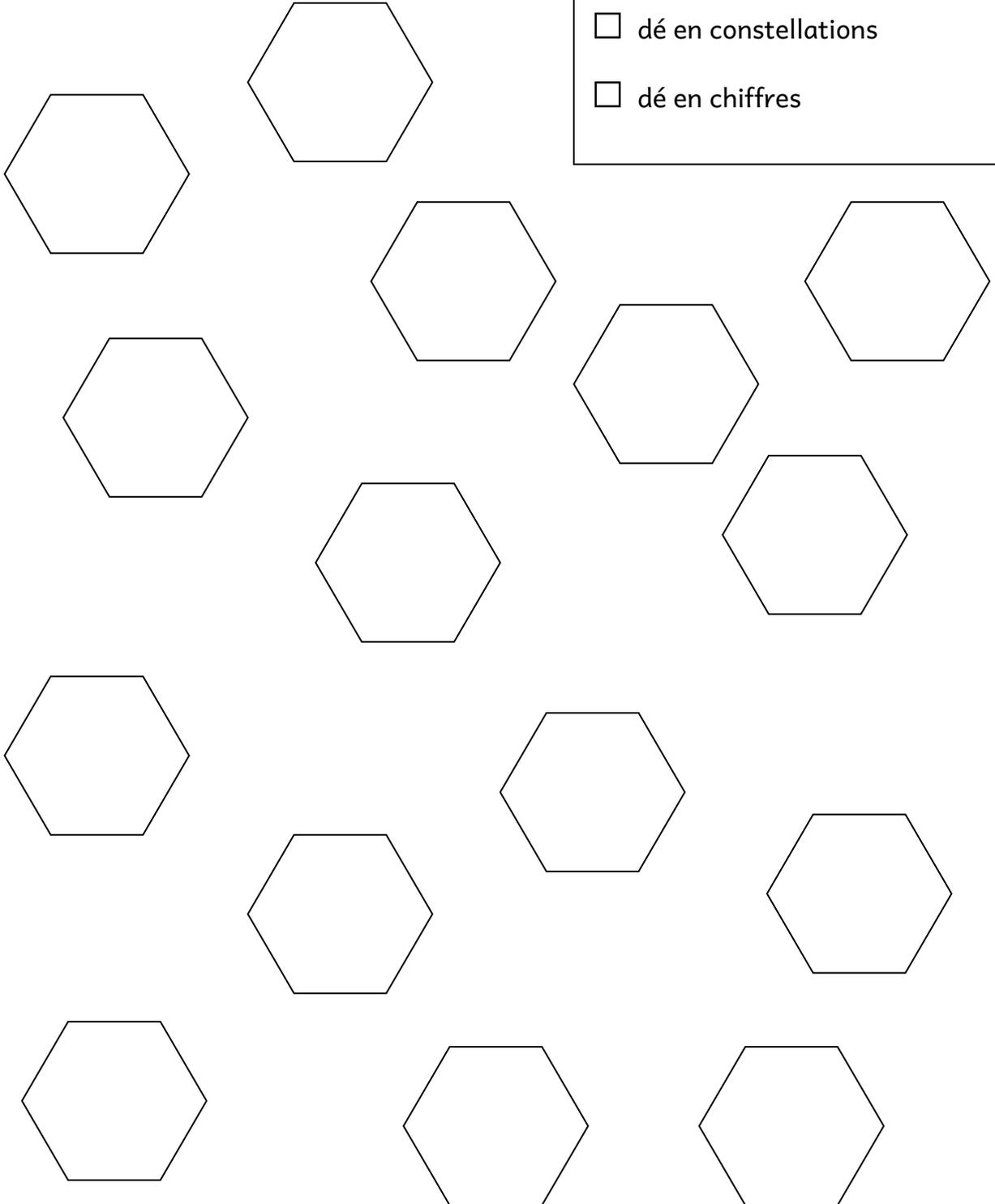
l'objectif est la copie simple de la quantité qui apparaît sur le dé.



- avec verbalisation de la quantité
- sans verbalisation de la quantité.

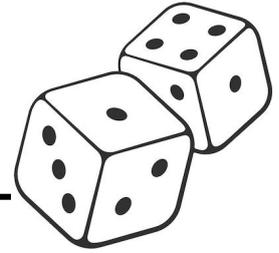
Dé de faces

- dé en constellations
- dé en chiffres



Report de lancés d'un dé :

l'objectif est la comparaison des deux lancés.



- Avec 1 dé
- avec 2 dés (plus facile car il permet la comparaison simultanée des deux quantités.)
- avec verbalisation de la quantité
- sans verbalisation de la quantité.

Dé de faces

dé en constellations

dé en chiffres

.....	

Ecrire les prénoms sur les pointillés.

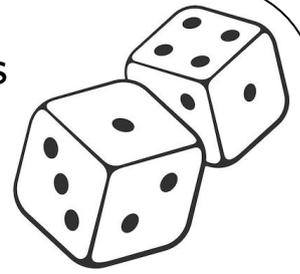
Au centre, mettre $>$, $=$, $<$ et entourer le plus grand.

Après les 7 manches, comptez le nombre de manches gagnées de chacun (celles entourées).

Comparez et désignez le vainqueur !

Report de lancés d'un dé : avec le dé à 60 faces

l'objectif est une bataille/ puissance 4 de chiffres.



Chaque joueur lance le dé à son tour, il tamponne avec un « dotpen » de sa couleur le chiffre obtenu (on a une association chiffrée avec chiffrée)

Les tours continuent jusqu'à ce qu'un joueur parvienne à aligner 4 (voire 5) points de sa couleur. C'est lui le gagnant !

- avec verbalisation de la quantité
- sans verbalisation de la quantité

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Report de lancés d'un dé : avec le dé à 100 faces.



l'objectif est une bataille/ puissance 4 de chiffres.

Chaque joueur lance le dé à son tour, il tamponne avec un « dotpen » de sa couleur le chiffre obtenu (on a une association chiffrée avec chiffrée)

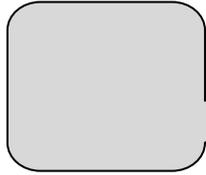
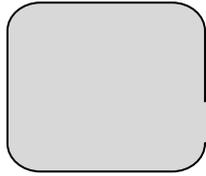
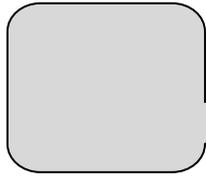
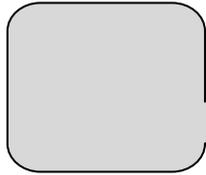
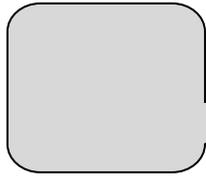
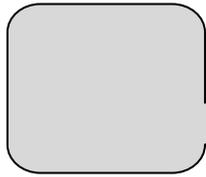
Les tours continuent jusqu'à ce qu'un joueur parvienne à aligner 4 (voire 5) points de sa couleur. C'est lui le gagnant !

avec verbalisation de la quantité

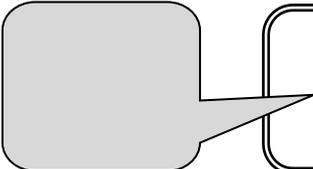
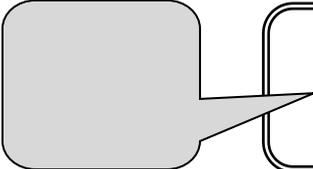
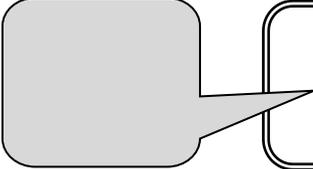
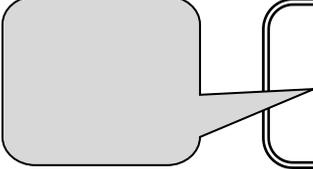
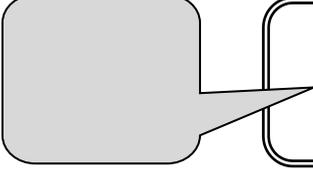
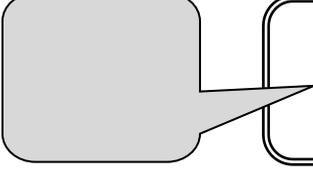
sans verbalisation de la quantité

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Report de lancés de dé : décomposer un nombre. Ex : $48 = 10+10+10+10+8$



Report de lancés de dé : coder le nombre en picbille, barrettes, lubienska ou autre.

Report de lancés de dé : écrire en lettres le nombre obtenu.

- Avec référentiel
- Sans référentiel

