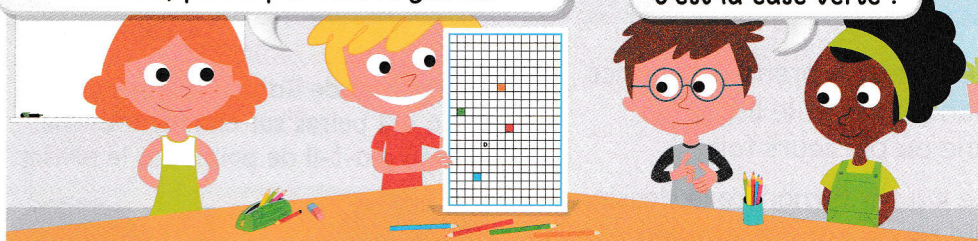


Jeu 36 suite

- 3 Le **joueur A** explique au **joueur B** comment se déplacer de la case départ (case D) à la case coloriée dite par le joueur de l'équipe 2. Le **joueur B** doit trouver la couleur.

Pour aller à cette case, tu dois faire 4 pas en avant, puis 3 pas vers la gauche.

C'est la case verte !



- 4 Si la réponse est correcte, l'équipe 1 gagne 1 point. C'est au tour de l'équipe 2 de jouer. La première équipe qui a 3 points gagne la partie.

Jeu 37

Symétrie

- Joueurs : 2 ■ Matériel : crayons de couleur et dessin à colorier
- Mise en place : Télécharger et imprimer le dessin en 2 exemplaires. Chaque joueur prend un dessin. Site ressources : maths-leonie.editions-bordas.fr

Fichier 2 p. 87

- 1 Chaque joueur écrit son prénom en bas à gauche (Prénom du joueur A).
- 2 Chacun colorie le côté gauche du papillon sur son dessin.
- 3 Échanger les dessins : donner son papillon à moitié colorié à son partenaire.
- 4 Chaque joueur écrit son prénom en bas à droite (Prénom du joueur B).
- 5 Chacun colorie l'autre côté du papillon en faisant attention à la symétrie : **une fois terminé le papillon doit être symétrique.**
- 6 Échanger les dessins : donner son papillon colorié à son partenaire.
- 7 Chaque joueur vérifie le coloriage. Les papillons peuvent ensuite être exposés dans la salle de classe.

