

# Le remède

Atelier de dénombrement  
jusqu'à 10.



# Le remède

## Mise en situation

Les enfants ont attrapé un vilain virus. Pour les aider, il faut leur donner un remède spécial pour les guérir.

Compte le nombre de picots sur l'enfant et prend juste la bonne quantité de médicaments (jetons) pour les guérir.



# Le remède

## Règles du jeu

Les élèves doivent compter les picots et venir chercher le bon nombre de jetons (remèdes) pour les associer sur la carte.

Carte verte: 2-3-4

Carte bleu: 5-6

Carte jaune: 7-8

Carte orange: 9-10

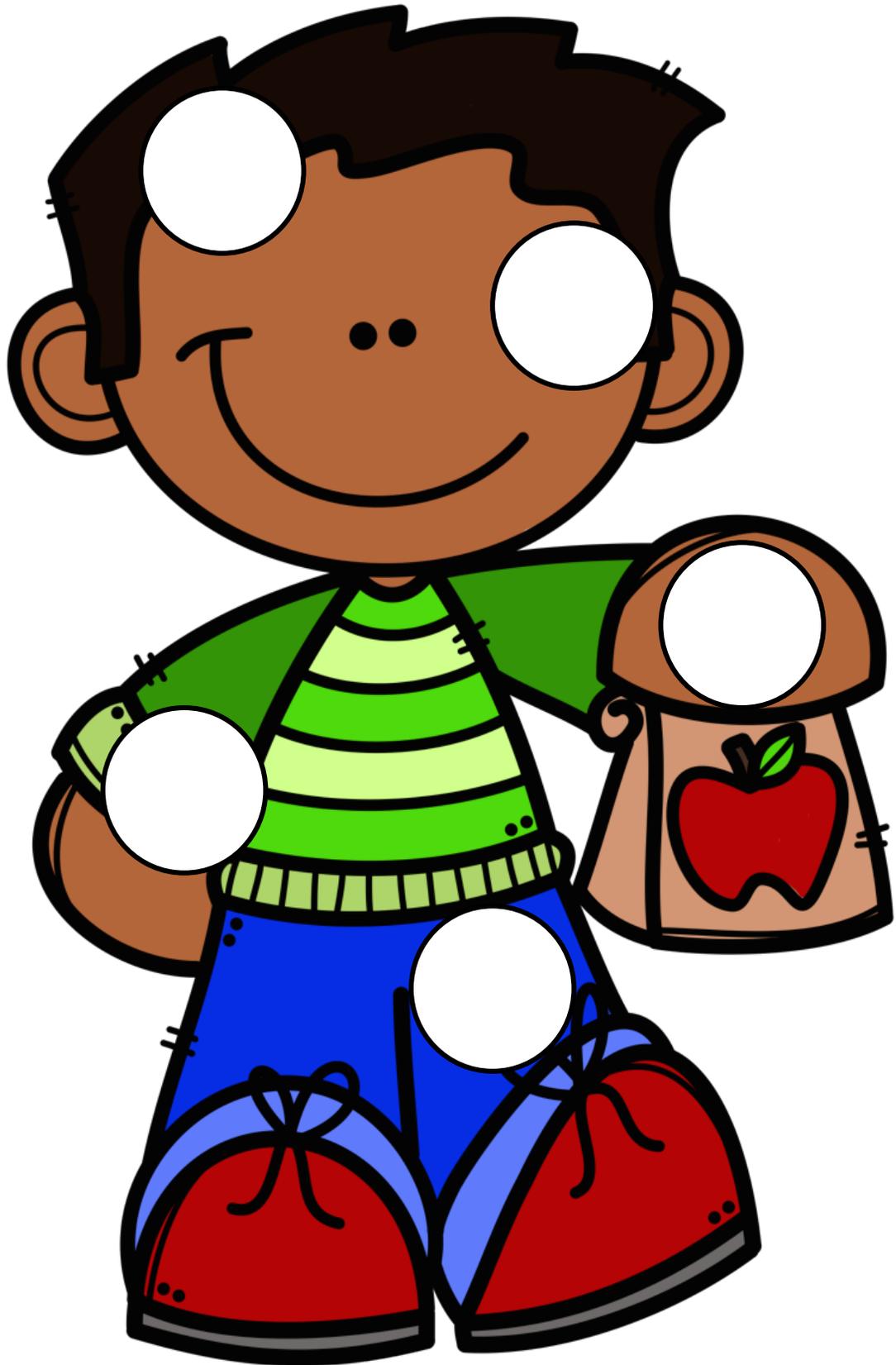




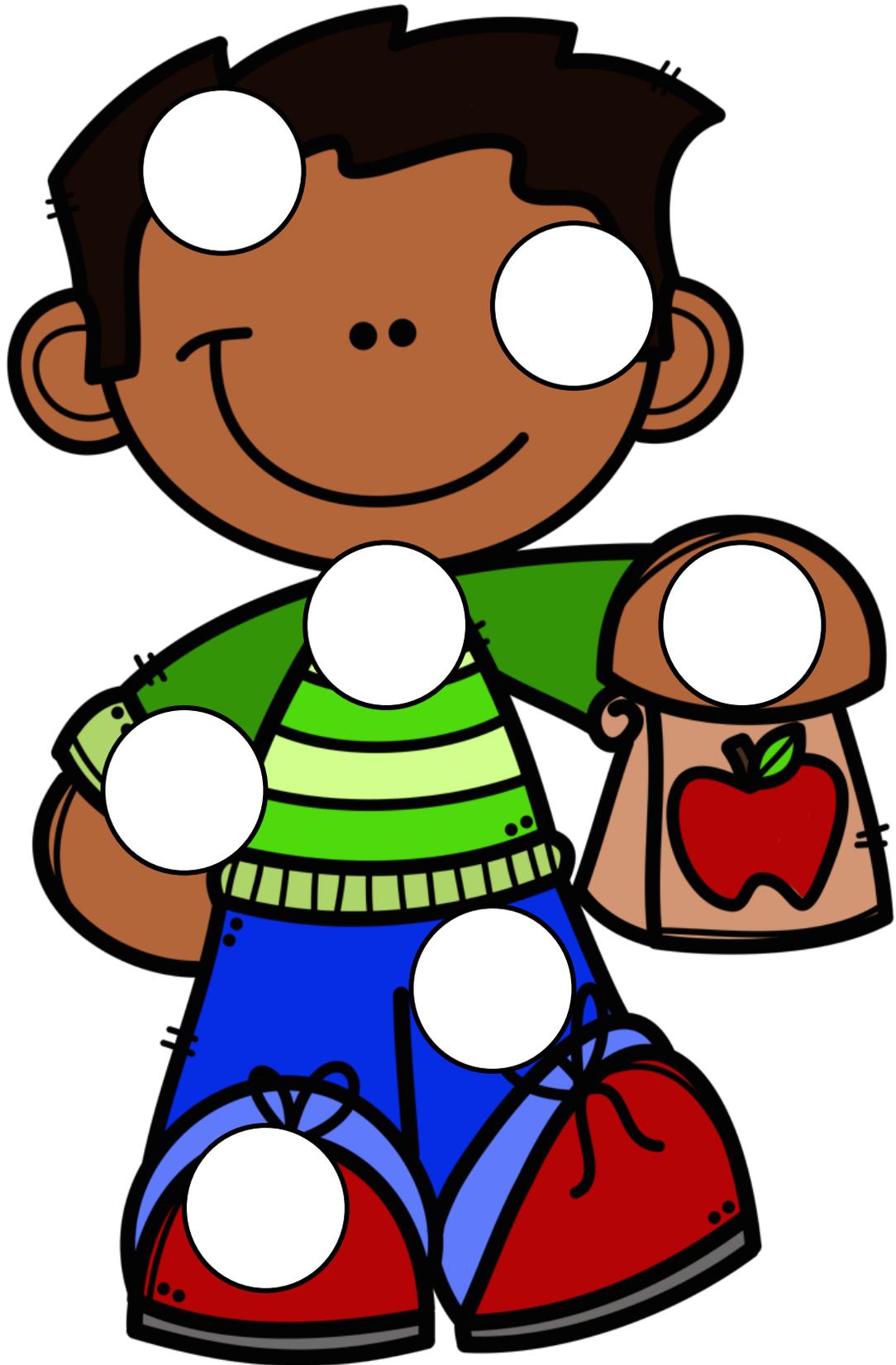






















# CRÉDITS

