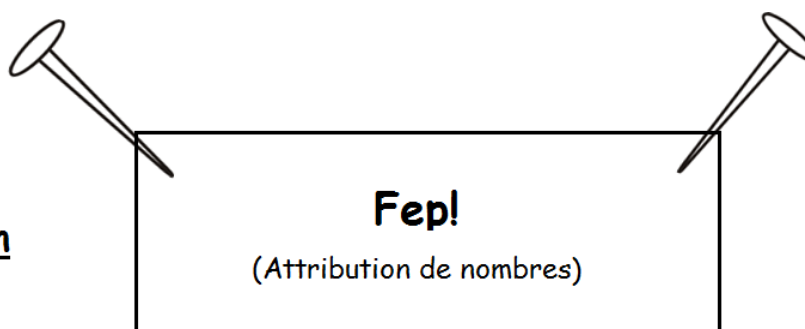
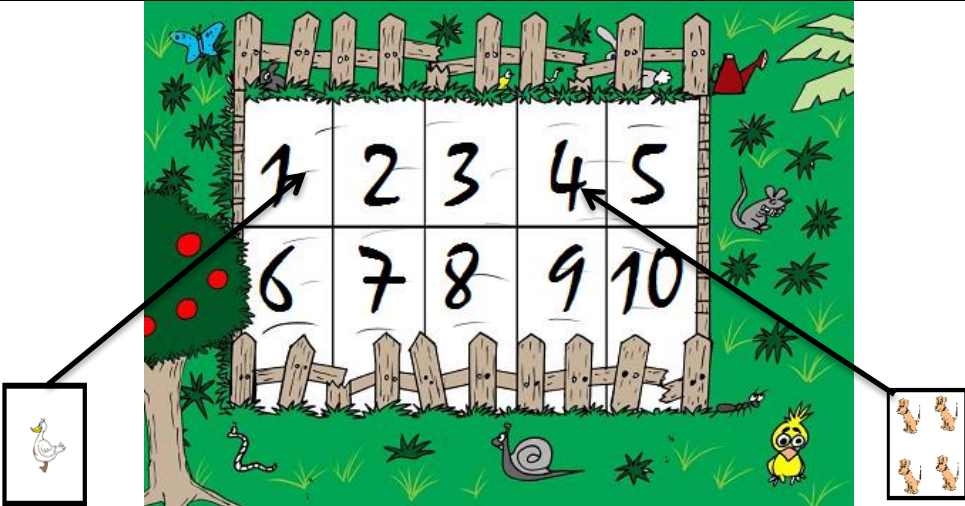


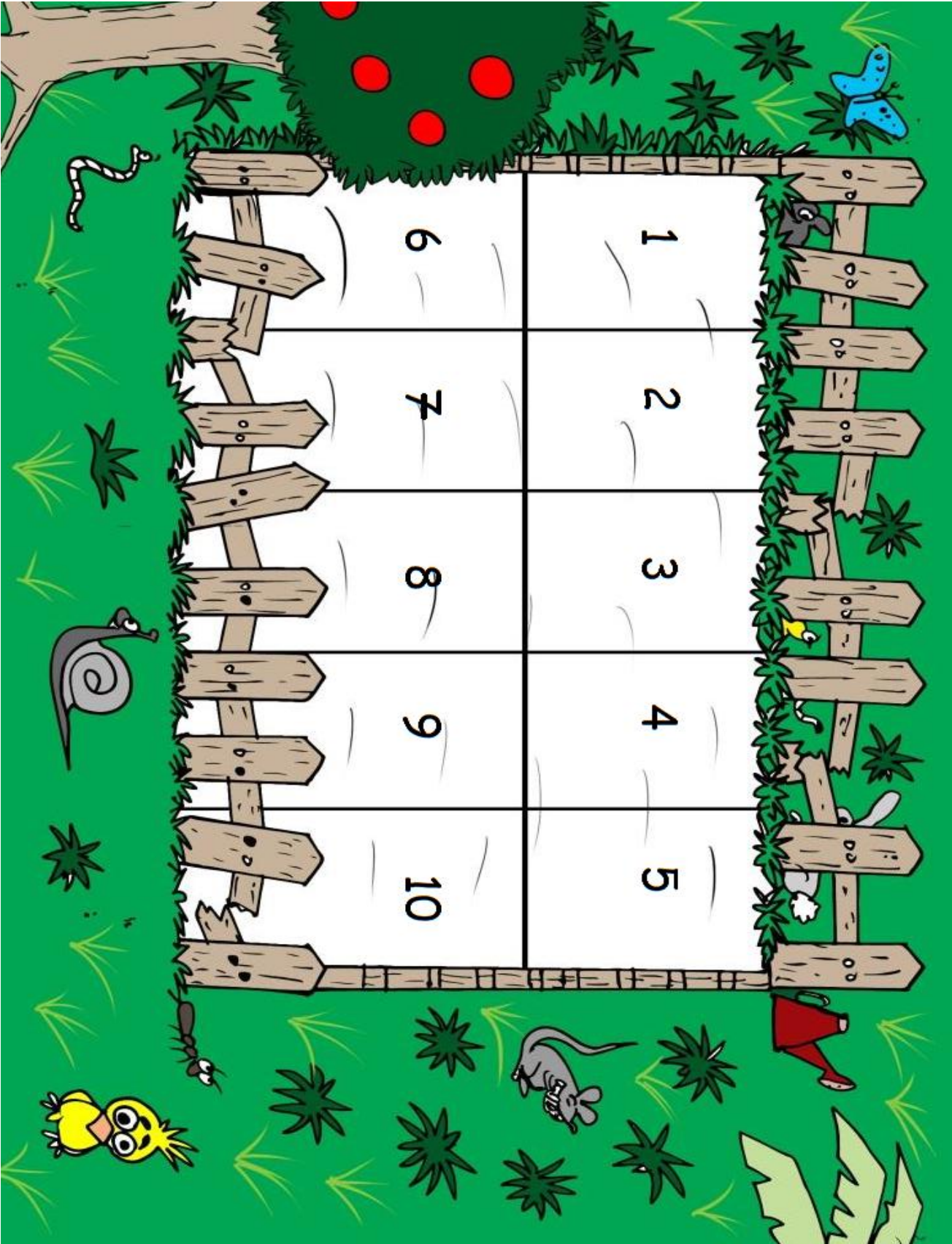
Technique d'exécution



Champ de formation	Mathématique
Classe	CI-CP
Utilité	<ul style="list-style-type: none">- Capter/évaluer simultanément de petites quantités d'objets- Capter de plus grandes quantités structurées- Discerner la relation « la partie et l'entier »- Pouvoir compter de 1-10
Formule d'utilisation	2-4 Joueurs
Matériel	<ul style="list-style-type: none">- 4 images différentes * 10 cartes (chaque image de 1-10 sur les cartes soit 40 cartes)- Tablettes numérotée de 1 à 10 petites boîtes- 10 cailloux
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">- Chaque joueur dispose d'une tablette numérotée de 1 à 10 petites boites qui représente sa ferme- Un joueur mélange les cartes et les dispose regroupées au milieu, fermées (on ne voit pas les images)- chaque joueur choisit à tour de rôle une carte et la retourne- Il capte rapidement le nombre d'image sur sa carte tirée et le dit à haute voix (soit par exemple : « 1 canard ! ou 4 chiens !)- Il place la carte dans la boîte sur sa tablette correspondant au nombre d'image sur la carte tirée- Si la boite est déjà remplie, le joueur remet la carte en dessous de la pile de carte restante et passe cette manche- Le joueur qui aura rempli le premier sa tablette (toutes les 10 boites d'images crie vite : Fep! en soulevant haut la main- Le gagnant obtient un caillou et le jeu recommence <p>Ex :</p>

	
Quelques stratégies	<ul style="list-style-type: none"> - Bien lire le nombre des images sur ses propres cartes ! - Avoir un coup d'œil rapide sur les cartes des autres joueurs !
Adaptation	<ul style="list-style-type: none"> - On peut choisir « Case » ou « Maison » au lieu d'une « ferme »

Tablette numérique de Fep !



Les images du Fep ! sont à découper avec des ciseaux ☺

