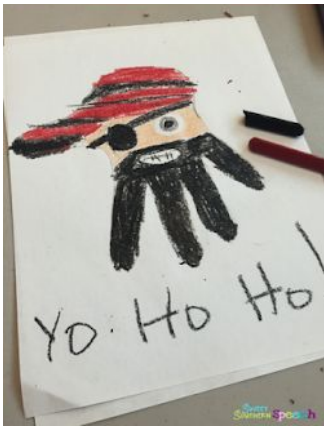
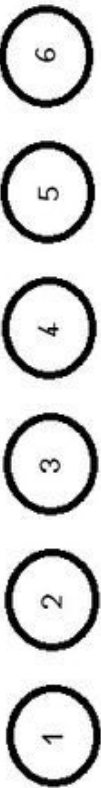
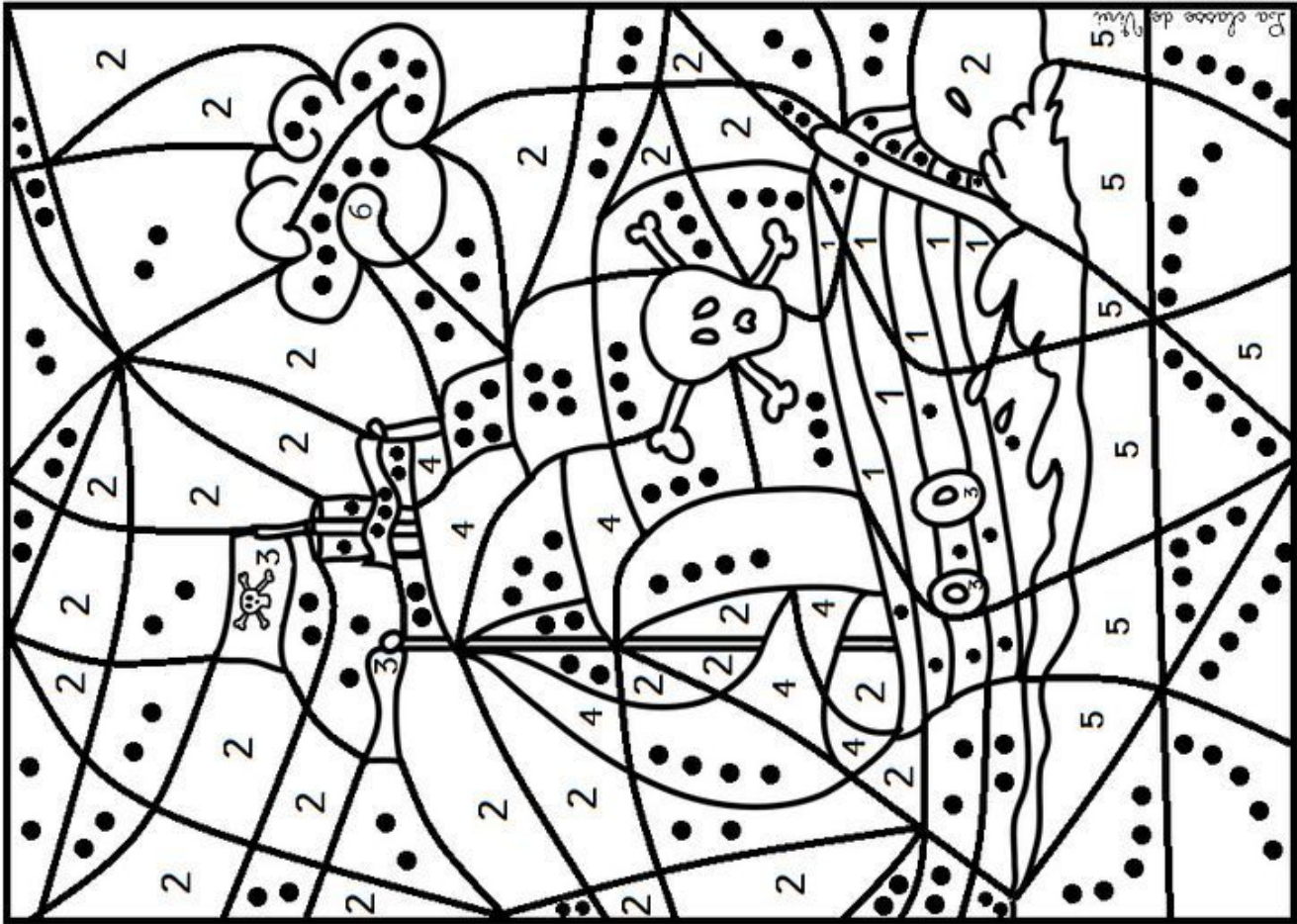


CONSIGNE : Décore la 1ère page avec ta main et transforme-la en affreux pirate !

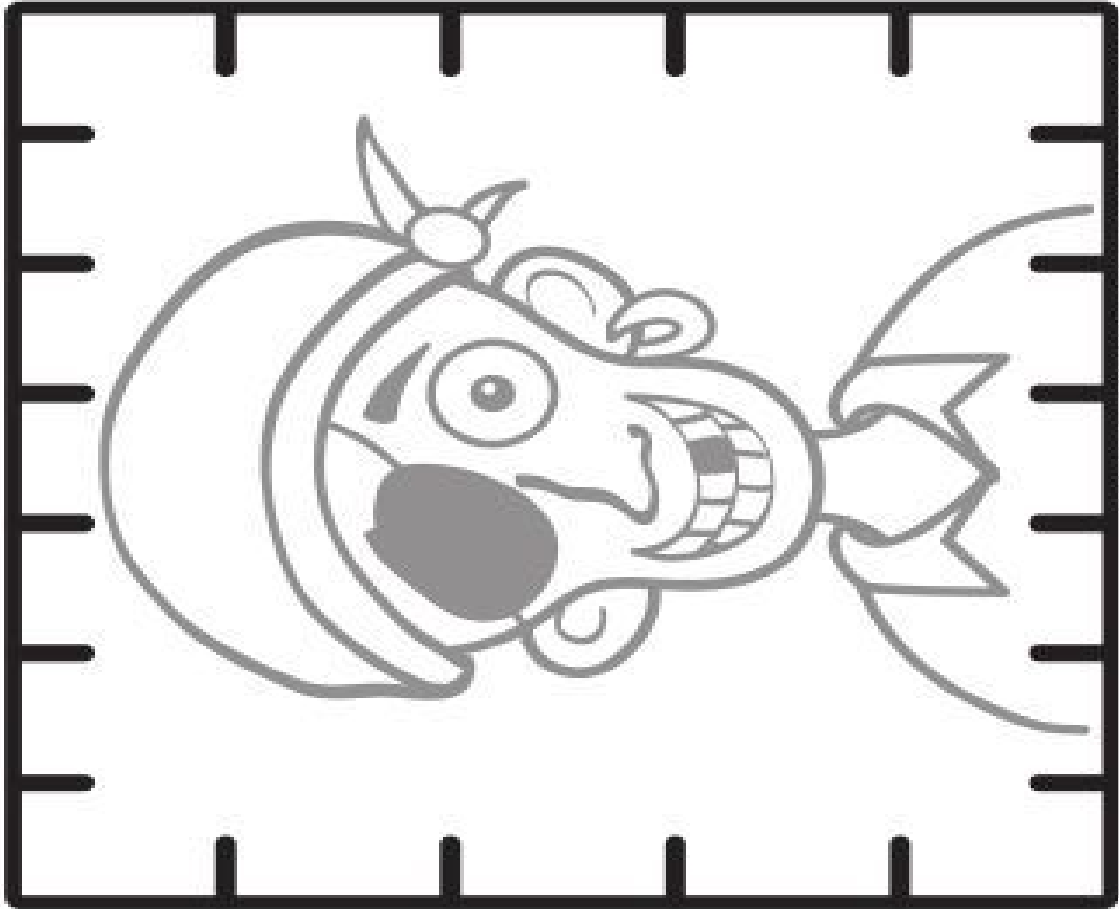


LE DOSSIER PIRATE de





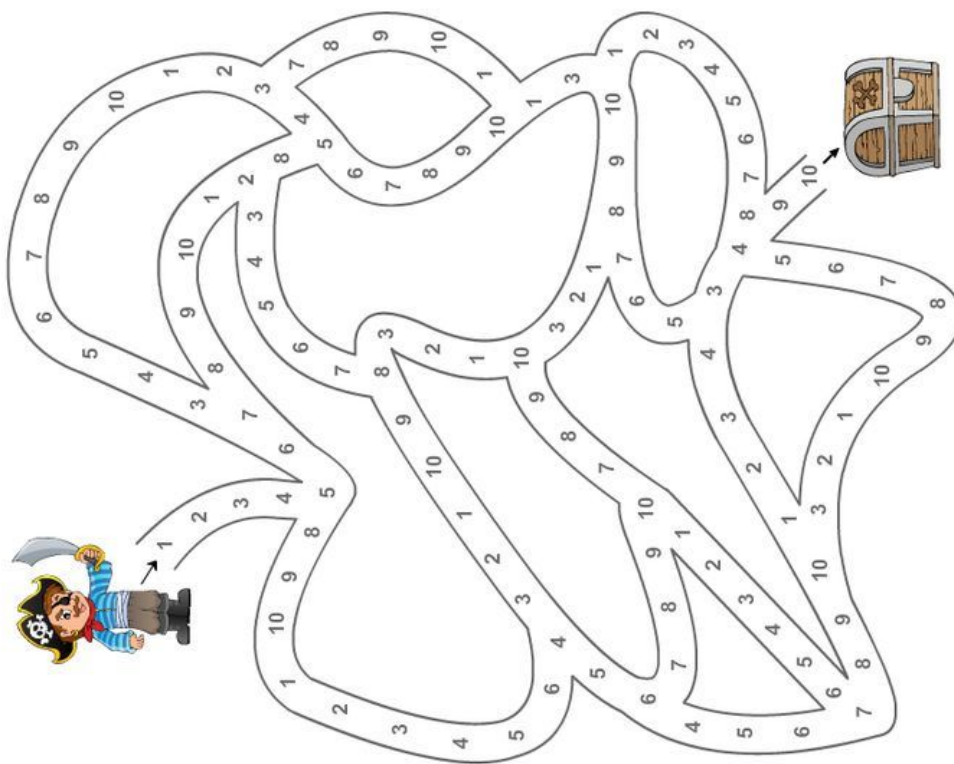
Empêchez le pirate de se sauver!
Trace les barreaux de la prison en utilisant ta règle.



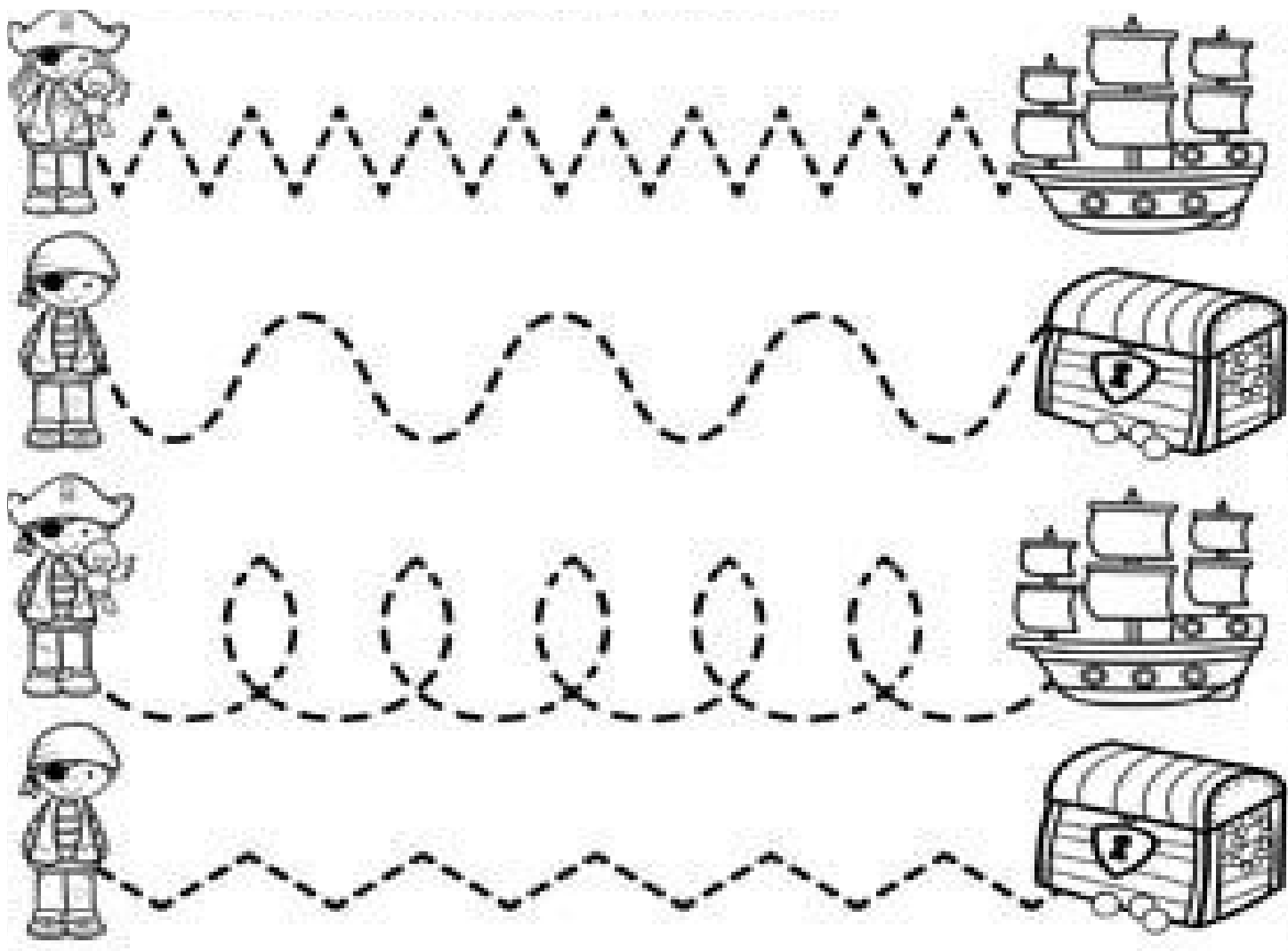
LE CHEMIN DES CHIFFRES

Trace le chemin du pirate. Suis les chiffres dans l'ordre indiqué :

1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → 9 → 10 → 1...



GRAPHISME : Repasse sur les lignes avec un marqueur d'une couleur différente pour chaque chemin.



SELL: A DEUX, JOUEZ A LA BATAILLE NAVALE!

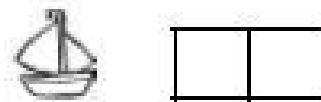
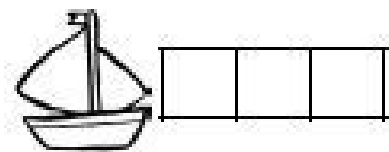
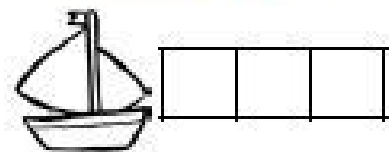
1. Imprimer 2x la planche du jeu.
2. Je place mes bateaux (= noircir les cases) sur la grille sur le tableau 1
3. Je pose des questions à mon adversaire avec des coordonnées (EX: As-tu un bateau en A4? et inversement).
4. je complète le tableau n°2 avec les réponses données.
5. Tu as découvert tous les bateaux de ton adversaire ? Alors tu as gagné!

Touché-Coulé

MES BATEAUX

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

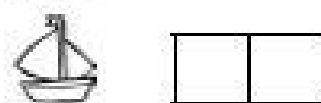
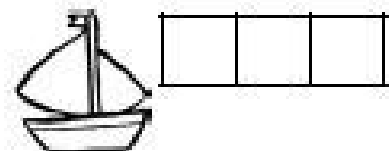
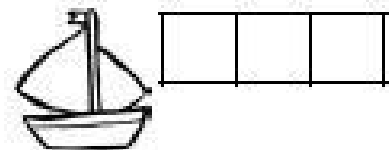
Les navires



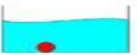
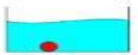
LES BATEAUX DE MON ADVERSAIRE

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Les navires



EVEIL: Penses-tu que ces objets coulent ou flottent? Fais une croix dans le tableau et puis vérifie dans ton bain ou dans une baignoire.

		Wat?		
				
				
				
				
				
				
				
				

FRANCAIS: Compte les syllabes en tapant dans les mains et colorie le bon nombre de “clap” sous le dessin.