

# LOTO NIVEAU 2

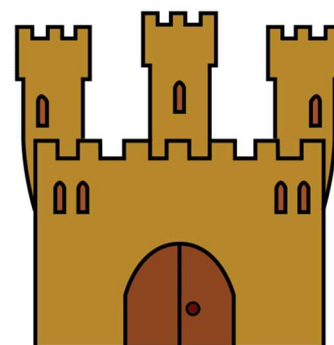
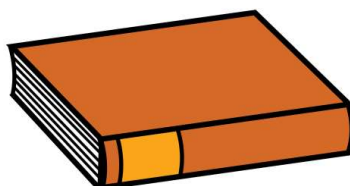
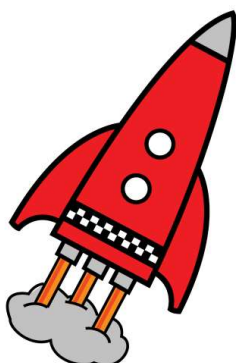
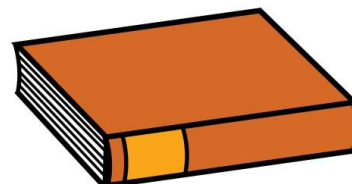
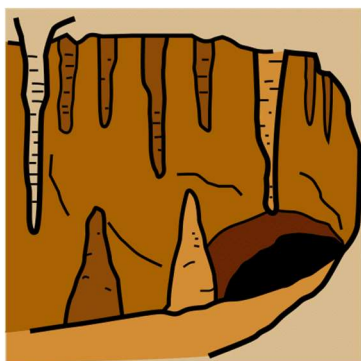
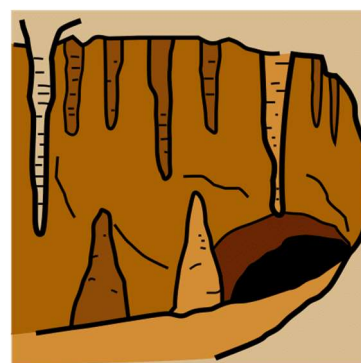
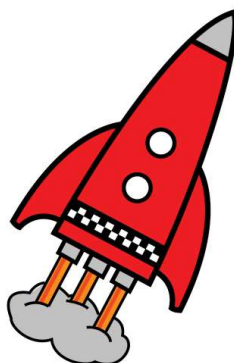
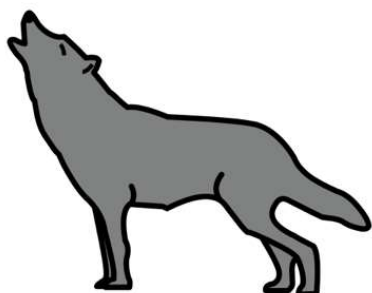
## « Loup qui voyageait dans le temps »

### Mode d'emploi

1. Imprimer en couleur le nombre de planches souhaitées. Les plastifier ou les mettre dans une pochette plastifiée.
  2. Imprimer les mêmes une seconde fois.
  3. Découper chaque image de ces planches individuellement. Les plastifier puis les découper à nouveau individuellement (le travail est plus long mais aussi plus résistant surtout pour un usage en collectivité).
  4. Faire un travail de reconnaissance préalable avec l'élève (vérifier qu'il connaisse bien les pictogrammes).
  5. Mettre les pictogrammes dans un sac ou une boîte.
  6. Faire piocher une carte à l'élève. Si celle-ci est présente sur sa planche, il la pose sinon il la remet dans le sac/boîte.
  7. Fin de la partie : lorsqu'une planche est terminée.
  8. Passer au loto niveau 3.
-

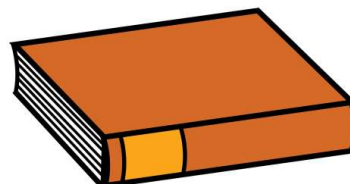
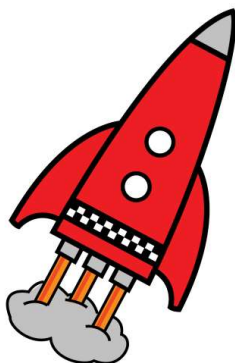
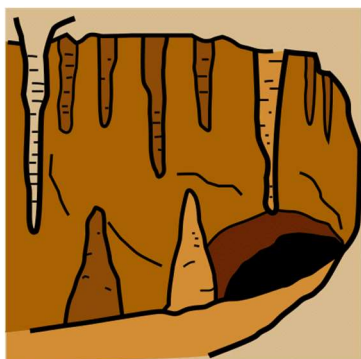
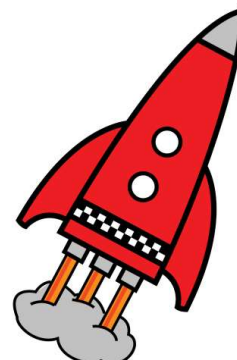
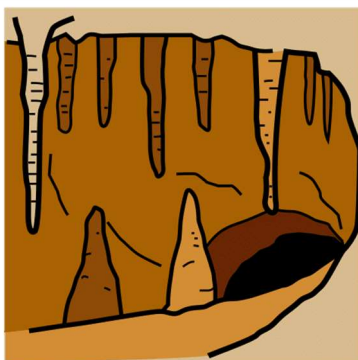
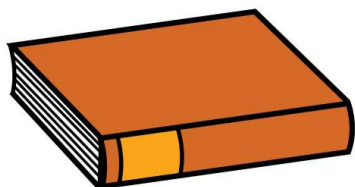
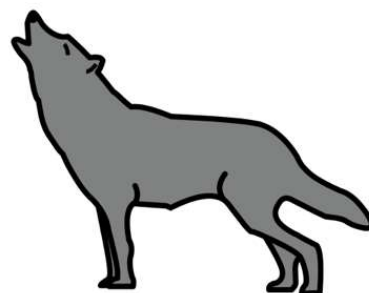
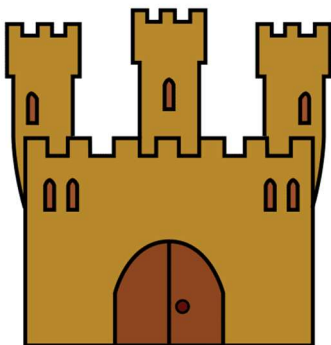
# LOTO NIVEAU 2

## « Loup qui voyageait dans le temps »



# LOTO NIVEAU 2

## « Loup qui voyageait dans le temps »



# LOTO NIVEAU 2

## « Loup qui voyageait dans le temps »

