



Le chemin gourmand

Présenter le document et l'activité à réaliser à votre enfant :

- l'âne (il le montre) va se déplacer sur le **quadrillage** pour manger ses aliments préférés. L'âne va donc suivre un chemin, de case en case, jusqu'à la sortie du chemin (il montre la flèche).
- montrer sous le quadrillage les 4 aliments préférés de l'âne. Votre enfant les nomme : « Le 1^{er}, c'est la carotte. Le 2^{ème}, c'est la pomme, le 3^{ème}, c'est le pain et le 4^{ème} c'est la poire »

Consigne : Tu traces le chemin que l'âne va parcourir jusqu'à la sortie en choisissant uniquement les cases contenant un aliment qu'il apprécie.

Pour l'aider :

- colorier la case de départ (une carotte) et la case de sortie (la pomme)
 - lui faire comprendre que les cases « du « chemin » se suivent, ça veut dire qu'elles se touchent par un même côté.
 - à chaque fois qu'il avance, il a un choix à faire
- Exemple: l'âne mange sa carotte dans la case « carotte » (case départ), est-ce qu'il va préférer aller manger un marron ou une poire ? Une poire, alors l'âne avance sur la case « poire »
- faire d'abord le chemin avec le doigt en justifiant ses choix (au début), puis il colorie chaque case sélectionnée