

# Fiche Exercice : Sur la Ligne de Piégeage

## Instructions

- Jouez en pairs et marquez vos animaux sur la route des trappeurs. Le numéro de carrés pour chaque animal est sur le côté droit de la fiche d'exercice. Par exemple, l'orignal est cinq carrés.
- Prenez des tours avec votre partenaire pour identifier les carrés de leur grille, puis les marquez quand vous les trouvez. Le but est d'identifier tous. Dis « piéger » ou « manquer » pour laisser votre partenaire savoir s'il peut marquer un carré.

Partenaire A

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



--	--	--	--	--

môshwa



--	--	--	--

apsimôsos



--	--	--

kâḵwa

Partenaire B

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



--	--	--

anaḵwacâs



--	--

apok'sis



# Fiche Exercice : Sur la Ligne de Piégeage

## Instructions

- Jouez en pairs et marquez vos animaux sur la route des trappeurs. Le numéro de carrés pour chaque animal est sur le côté droit de la fiche d'exercice. Par exemple, un ours est cinq carrés.
- Prenez des tours avec votre partenaire pour identifier les carrés de leur grille, puis les marquez quand vous les trouvez. Le but est d'identifier tous. Dis « piéger » ou « manquer » pour laisser votre partenaire savoir s'il peut marquer un carré.

Partenaire A

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



--	--	--	--	--

mashwa



--	--	--	--

miyihkan



--	--	--

shikâk

Partenaire B

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



--	--	--

amisk



--	--

sîsîp



# Fiche Exercice : Sur la Ligne de Piégeage

## Instructions

- Jouez en pairs et marquez vos animaux sur la route des trappeurs. Le numéro de carrés pour chaque animal est sur le côté droit de la fiche d'exercice. Par exemple, un bison est cinq carrés.
- Prenez des tours avec votre partenaire pour identifier les carrés de leur grille, puis les marquez quand vous les trouvez. Le but est d'identifier tous. Dis « piéger » ou « manquer » pour laisser votre partenaire savoir s'il peut marquer un carré.

Partenaire A

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



--	--	--	--	--

paskwâw moshtosh



--	--	--	--

apsimôsos



--	--	--

mahkîsîs

Partenaire B

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



--	--	--

ôhô



--	--

kinosêw

