

NOMBRES ET QUANTITES

La course à la galette

DOMAINE D'ACTIVITES : découvrir le monde

NIVEAU : PS - MS - GS

COMPETENCES :

approcher les quantités et les nombres : DENOMBRER -

OBJECTIFS :

- Connaître les valeurs des constellations du dé
- Utilisation d'un codage avec des signes non mathématiques

OBJECTIFS POUR L'ELEVE :

- Savoir se déplacer sur le chemin orienté de la case départ vers la case noire (galette).
- Savoir avancer d'autant de cases qu'il y a de points retournés sur la face de dé.
- Savoir avancer ou reculer du nombre de cases correspondant à la constellation du dé retourné.

MATERIEL :

- 1 plan de joueur.
- 4 pions de différentes couleurs (1 par enfant) ou 4 pions fabriqués (personnages de Roule Galette).
- 1 dé : de 1 à 6.
- 1 dé modifié : 3 faces rouges, 3 faces vertes.
- 1 dé modifié : 1 fois 1, 1 fois 2, 2 fois 3, 1 fois rien.
- 1 boîte vide pour lancer les dés.

TRAVAIL :

Jusqu'à 4 joueurs

DEROULEMENT :

jeu 1 : dé normal PS

Chacun leur tour les enfants lancent le dé et avancent sur leur chemin.

Le premier qui arrive exactement sur la case noire mange la galette et gagne la partie.

jeu 2 : avec les 2 dés

Chaque enfant lance les 2 dés dans la boîte : 2

possibilités : **attention la face verte avance, la face rouge recule.**

- 1 constellation de points et 1 face verte : l'enfant avance son pion du nombre de points indiqué sur la face du dé.
- 1 constellation de points et 1 face rouge : l'enfant recule son pion du nombre de points indiqué sur la face du dé.

Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la case noire et mange donc la galette.

