

NOMBRE ET QUANTITES

La promenade

(cf les mathématiques par les jeux GS – CP Lucette CHAMPDAVOINE NATHAN)

DOMAINE D'ACTIVITES : découvrir le monde

NIVEAU : PS MS

COMPETENCES :

approcher les quantités et les nombres : MEMORISER – DENOMBRER – COMPARER - RANGER

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 un chemin.
- Savoir lire les constellations d'un dé (PS de 1 à 3, pour les MS de 1 à 5).
- Savoir avancer d'autant de cases qu'il y a de points retournés sur une face de dé.
- Savoir comparer des quantités et établir un classement.

MATERIEL :

- 1 plan de jeu sur lequel est dessiné un chemin partant d'une forêt et serpentant pour arriver à l'eau (plage, mer).
- 1 boîte vide pour lancer le dé.
- 1 dé modifié: 2 faces 1, 2 faces 2, 2 faces 3 (pour les PS).
- 1 dé modifié : 1 face 1, 1 face 2, 1 face 3, 1 face 4, 1 face 5, 1 face blanche.
- 4 pions de couleurs différentes pour se déplacer sur le chemin (1 par joueur).
- 4 casiers de rangement pour les fleurs (2 rangées de 10 cases).
- Des fleurs mobiles dessinées ou collées (gommettes) sur des jetons placées sur le plateau.

TRAVAIL :

Jeu pour 2,3,4 joueurs

DEROULEMENT :

Consigne :

Chaque enfant doit parcourir le chemin en tenant compte des indications données par le dé.

Si le joueur arrive sur une case « **soleil** » il ramasse **1 fleur et la pose dans son casier.**

Si le joueur arrive sur une case « orage » il perd 1 fleur qu'il repose sur le plateau de jeu.

Si un joueur arrive sur une case déjà occupée, il ne peut pas avancer et reste à sa place, mais on a le droit de passer par-dessus un pion adverse.

Le gagnant est celui qui a ramassé le plus de fleurs.
A la fin du jeu : comparaison des casiers de rangement pour déterminer celui qui a le plus de fleurs.

