**REGLES DU JEU**

**LE CADEAU D’ANNIVERSAIRE**

**Matériel** :

Pour deux joueurs, un plan de jeu : labyrinthe

1 dé portant les chiffres 1, 2 et 3

Des petites cartes bougies

**Règle du jeu :**

Le but du jeu est d’arriver le 1er à la case « cadeau » en ayant gagné, pendant le parcours,

4 ou 5 bougies.

A tour de rôle, lancer le dé et évoluer dans le labyrinthe.

- Lorsqu’on tombe sur une case « rougeole », retourner à la case départ.

- Lorsqu’on tombe sur une case « mal aux dents », reculer d’une case.

- Lorsqu’on tombe sur une case « ballon », laisser l’autre joueur jouer 2 fois de

 suite.

- Lorsqu’on tombe sur une case « robot », rendre une bougie.

- Lorsqu’on tombe sur une case « bougie », gagner une bougie.

**Objectifs**

Se repérer dans le labyrinthe.

Se déplacer correctement dans le labyrinthe.

Lire les écritures chiffrées et les associer à un mot nombre.

Utiliser les petits nombres pour anticiper.

Décoder le parcours.

Anticiper ses propres déplacements pour éviter ou atteindre des cases.

**Observations**

Cette activité, « le cadeau d’anniversaire », est très enrichissante avec des enfants de moyenne section.

Les enfants, en un premier temps, doivent maîtriser le codage du plan de jeu et les déplacements dans le labyrinthe.

Ils sont ensuite prêts à anticiper leurs déplacements, en utilisant les petits nombres (par subitizing, comptage).

**REGLES DU JEU**

**LA COURSE AUX CADDIES**

**Matériel : Pour 3 joueurs :**

1 plan de jeu + « aliments ».

1 dé portant les constellations de 1 à 4.

3 personnages. 3 listes d’achats ; 3 cartes « caddies » à remplir.

**Règle du jeu :**

Le but du jeu est de remplir son caddy le plus vite possible et de sortir du magasin le 1er.

Choisir sa liste de courses.

Lancer le dé à tour de rôle et avancer du nombre de cases correspondant à la constellation du dé.

**Objectifs**

**Niveau 1**

Se déplacer sur un quadrillage.

Lire les constellations.

Utiliser la comptine numérique pour évoluer sur le quadrillage, en pointant une case à chaque nombre énoncé.

 **Niveau 2**

Repérer les aliments sur le quadrillage.

Utiliser les nombres pour anticiper ses déplacements.

Se déplacer en fonction de 2 paramètres: sa liste de courses et son jet de dés.

**Observations:**

Les enfants de moyenne section traversent, en général, 2 étapes: ils doivent maîtriser l’évolution sur un quadrillage ainsi que le comptage, avant d’être capable d’anticiper. (surcharge mentale).

C’est pour cette raison que j’utilise ce jeu, à 2 reprises, durant l’année scolaire.

Il s’agit d’abord de résoudre les problèmes du niveau 1.

Ensuite, au niveau 2, je les aide à abandonner des pratiques erronées (remplir le

caddy dans l’ordre de la liste ou évoluer au hasard...)et à mettre au point des stratégies de déplacement.

**REGLES DU JEU**

**CONSTRUIRE SA MAISON**

**Matériel**

**Pour 4 enfants:**

4 plaques individuelles quadrillées représentant une maison.

Un jeu de bandes cartonnées, colorées et graduées de 1 à 5.

2 dés avec des constellations de 1 à 3.

**Objectifs**

Percevoir l’espace représenté.

Approcher la notion de surface par des activités de remplissage.

Approcher la mesure: utiliser une mesure référence pour évaluer la longueur des bandes cartonnées (on va s’exprimer en « cases »).

Utiliser le comptage pour approcher l’addition.

Puiser dans son répertoire de résultats mémorisés pour résoudre le problème additif.

*(en G.S.)*

Travailler la décomposition du nombre de 1 à 6.

Mettre au point des stratégies pour remplir son quadrillage le plus vite possible.

Utiliser les nombres pour anticiper son remplissage.

**Règle du jeu**

Lancer les 2 dés à tour de rôle.

Placer sur sa maison, la bande ou les bandes cartonnées correspondant au nombre de points.

Au cas où le total des points correspond à 6, passer son tour.

L’enfant peut soit utiliser une bande correspondant au total des points, soit utiliser 2 bandes correspondant aux constellations obtenues sur les 2 dés.

**Observations**

La stratégie réside dans l’utilisation, tantôt de 2 bandes correspondant à chacune des constellations, tantôt d’une seule bande correspondant au total. L’enfant doit utiliser les nombres pour anticiper son remplissage. Il doit alors choisir entre les 2 possibilités décrites ci-dessus.

Ce jeu, peut-être abordé en fin de M.S. par les enfants qui maîtrisent le comptage ainsi que l’utilisation des petits nombres (dénombrement, mémorisation).