

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée en MS

Jeu : la course aux œufs

Matériel : - un plan de jeu et un dé traditionnel (à imprimer ou à reproduire)

- Un pion, une assiette (ou un petit bol) et une petite boîte, pour chaque joueur
- Une boîte remplie de bouchons (pour les œufs)
- Les cartes Poule et Renard en 10 exemplaires (feuille suivante)

But du jeu : ramasser le plus d'œufs possible.

Déroulement : le but de ces 3 jeux est de faire **comprendre les notions d'ajout et de diminution d'une collection**. Vos enfants doivent pouvoir vous dire qu'après un ajout ils auront plus d'œufs dans leur assiette et inversement lors d'un retrait.

Jeu 1 : Ajouter des œufs dans son assiette.

Découvrir le plan du jeu.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué.

Lorsqu'il s'arrête sur sa case « œufs », il reçoit le nombre d'œufs dessinés dans cette case et les ajoute dans son assiette. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison.

Celui qui gagne est celui qui a ramassé le plus d'œufs sur son parcours.

Jeu 2 : Retirer des œufs de son assiette.

Chaque joueur reçoit au départ une assiette contenant **15 œufs**. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il retire de son assiette le nombre d'œufs dessinés dans cette case.

Jeu 3 : Ajouter ou retirer des œufs.

Découvrir les cartes Poule et Renard.

Chaque joueur reçoit au départ une assiette contenant **5 œufs**. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il tire une carte. Si c'est une carte Poule, il ajoute les œufs dans son assiette. Si c'est une carte Renard, il retire des œufs de son assiette.

Remarque : **Pour les enfants qui ont du mal à lire les chiffres pour avancer ils peuvent s'aider du dé des points.**



MATÉRIEL

La course aux œufs.

Le plan de jeu.



