

Objectif : dénombrer une quantité

But du jeu : Il faut empêcher Trimobe d'attraper Rafara en construisant un mur de pierres. Le premier qui a rempli son mur a gagné.

Déroulement : Chaque joueur (6 au maximum) dispose d'un mur (tableau). L'Enseignant a préalablement découpé des pierres par bandes de 1, 2, 3, 4, 5 et 6 pierres, triées dans 6 boîtes. A tour de rôle, les élèves lancent le(s) dé(s), puis prennent le nombre de pierre indiqué par le(s) dé(s) et les disposent librement sur les cases.

Pour les PS MS, il faut préparer deux boîtes : bandes 1 et 2 pierres avec les pierres de la page 6.

Remarques : l'intérêt du jeu réside dans la manière avec laquelle l'élève va construire le nombre. Les dés sont une variable essentielle dans ce jeu.

Les pages 5 et 6 concernent les PS/MS et se jouent avec un dé constellation 1, 2, 3.

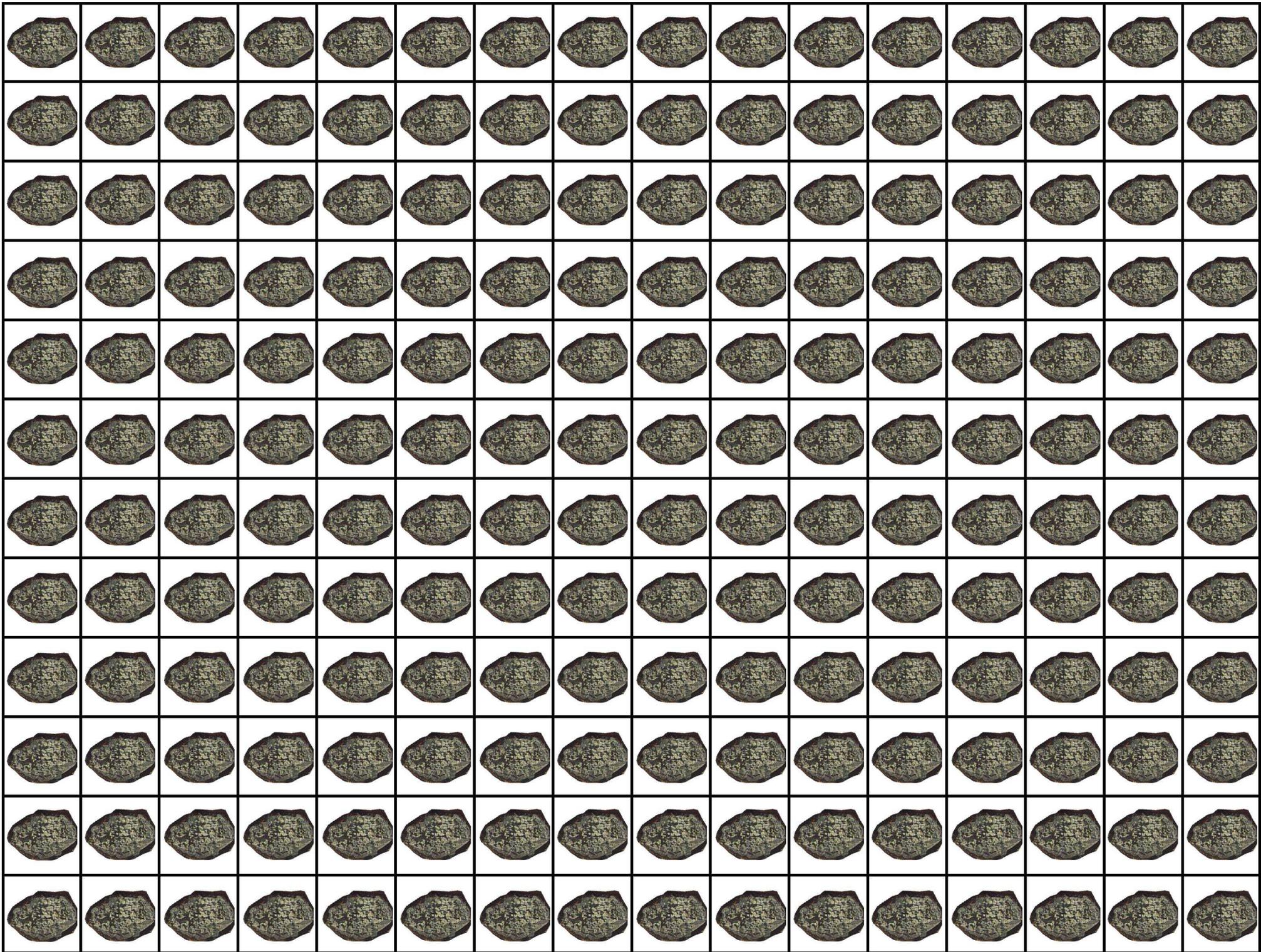
Les pages 2 à 4 concernent les GS (ou MS ayant un bon niveau en dénombrement). La page 2 est réservée aux parties longues.

- Les élèves jouent avec 2 dés de 6 faces (constellation) et comptent l'ensemble des points
- Ou ils peuvent jouer avec un dé 12 faces (en écriture chiffrée).

(Le jeu doit être imprimé au format A3 en modifiant les propriétés de l'imprimante au moment de l'impression.)

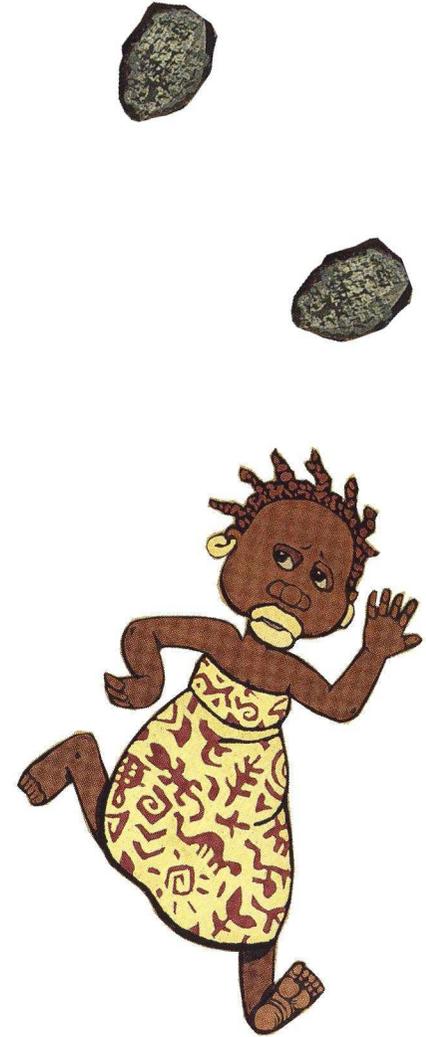






Bandes de pierres à découper par 1, 2, 3, 4, 5 et 6





A
L
A
B
I

