

La course de chevaux

Niveau : cycle 1

Domaine des mathématiques : approcher les quantités et les nombres.

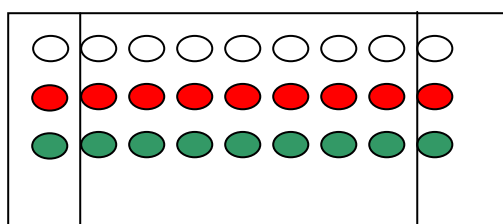
Compétences :

- être capable de dénombrer une quantité (sous forme de constellation) en utilisant la suite orale des nombres connus
- être capable de déplacer un pion sur une piste

Matériel :

- 1 planche de jeu où figurent 5 pistes de couleurs un départ et une arrivée

- 1 dé (de 1 à 3 : PS, de 1 à 6 : MS et GS)
- des pions pour figurer les chevaux
- des petits cailloux pour aider l'avancée sur les cases (PS et MS)



Consigne : Lance le dé puis déplace ton cheval d'autant de cases que la quantité indiquée. Il faut être le premier à franchir la ligne d'arrivée

Déroulement :

- 1- Choix et placement du pion sur la ligne de départ
- 2- Un enfant lance le dé puis déplace son escargot d'autant de cases que la quantité demandée (les PS peuvent prendre autant de jetons puis les placer sur les cases de la piste: on place ainsi le pion sur le dernier caillou posé)
- 3- Le premier arrivé a gagné

Variantes / prolongements :

- 1- rajouter sur la piste des cases piège ou chance (avancer de 2 cases, reculer, revenir sur la ligne de départ)
- 2- les dés peuvent être avec des constellations ou avec une écriture chiffrée (GS)