

Jeu des colliers GS - Ermel

Objectifs :

- Lire les nombres.
- Chercher les compléments à 10.
- Fréquenter diverses décompositions additives.

Matériel :

- Une piste comportant 60 cases numérotées de 1 à 60, le numérotage des dizaines étant sensiblement différent.
- Un dé par joueur
- Des cartons représentant d'un côté les constellations des dés, de l'autre le nombre correspondant et représentant les tickets. Ces tickets sont distribués aux enfants en début de jeu.
- Une réserve de perles.
- Un jeton par joueur qui se placera sur la piste.

Règle du jeu :

Se joue à 2 ou plus.

But du jeu : gagner des perles pour faire un collier le plus long possible.



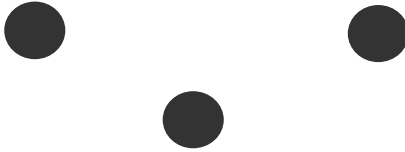


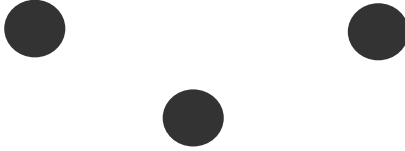
Les perles sont gagnées si l'on arrive sur les cases des dizaines : on gagne 1 perle à 10, 2 à 20, 3 à 30 etc.

Pour gagner les perles :

1. Chaque enfant à tour de rôle lance le dé et obtient de 1 à 6 points.
2. Il donne alors au maître un ou deux tickets pour compléter le score et essayer de placer son jeton sur une des cases gagnantes. Par exemple, un enfant qui a obtenu 6 points doit donner au maître le ticket « 4 » ou 2 tickets « 2 ».

Le gagnant est celui qui a le plus grand collier.

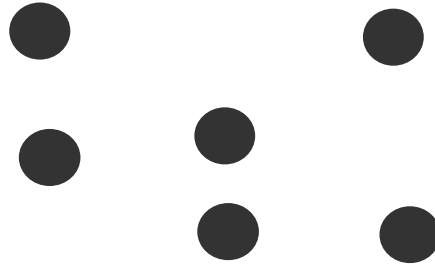
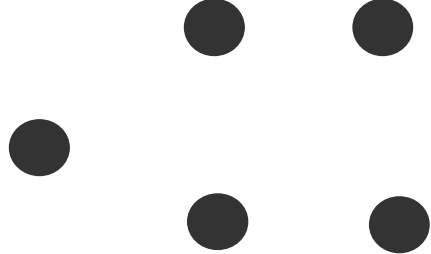
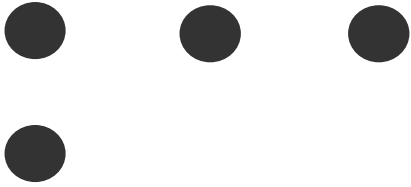
Ce fichier, conçu par Anne Garro sur base de l'ouvrage « Apprentissages numériques et résolution de problèmes, GS, Hatier Ermel, est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique, 2.0 France (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>). Fichier créé en février 2009.

1	2	3
		
1	2	3
		

4

5

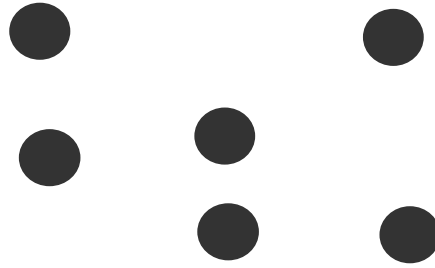
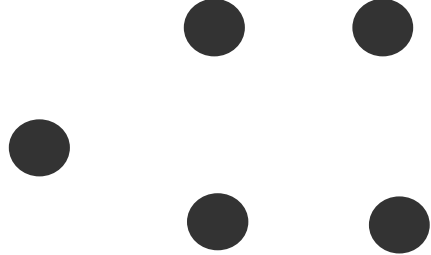
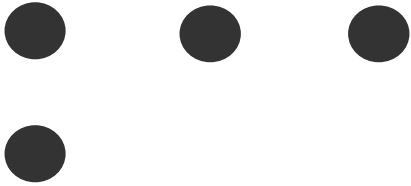
6



4

5

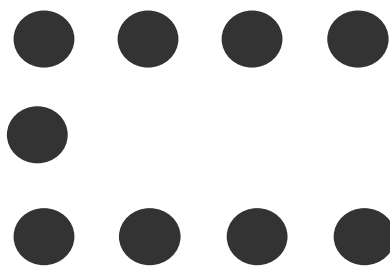
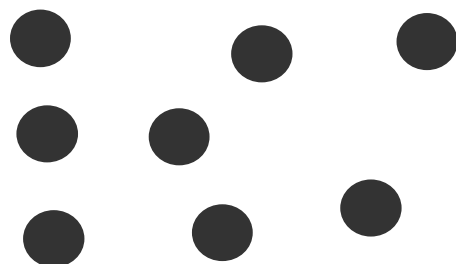
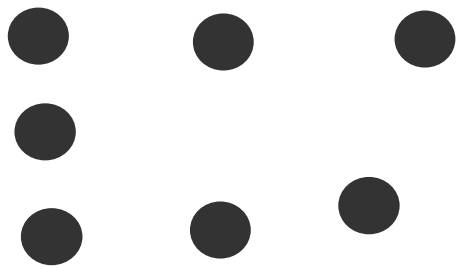
6



7

8

9



7

8

9

