

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.



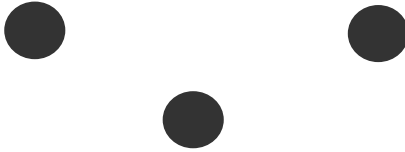


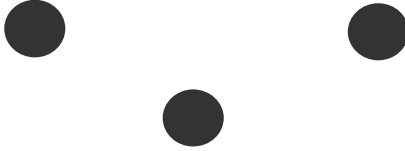
Pour gagner les perles :

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.

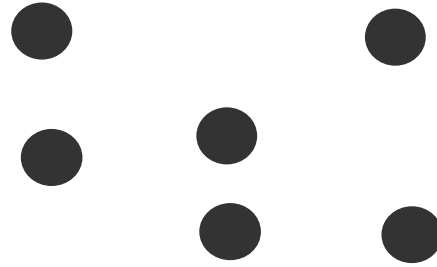
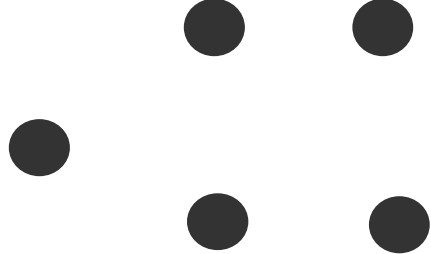
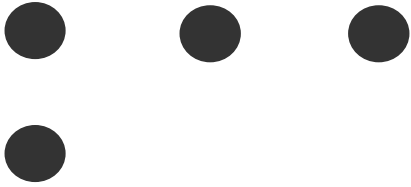
				38	39	40	41	42	43	44	45	46	47													
				37									48													
				36									49													
				35	34	33	32	31	30					50												
												29					51									
												28					52									
				12	13	14	15	16	17					27					53							
				11					18					26					54							
				10	9	8					19					25					55					
						7					20					24					56					
						6					21	22	23					57	58	59	60					
						5																				
1	2	3	4																							

1	2	3
		
1	2	3
		

4

5

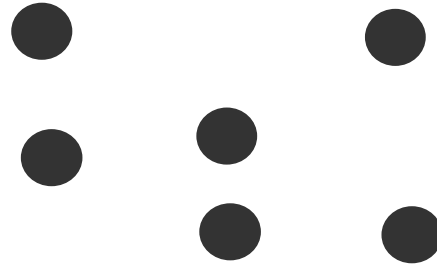
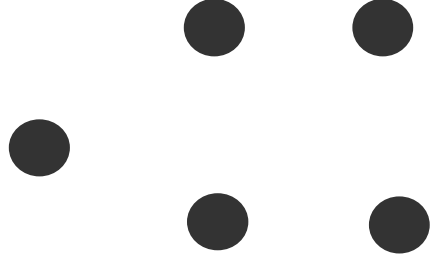
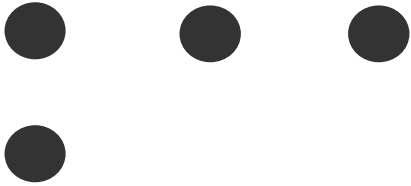
6



4

5

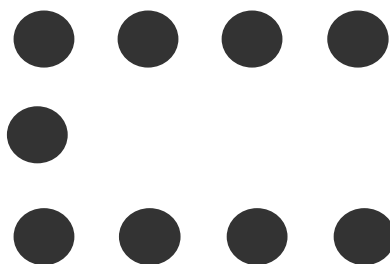
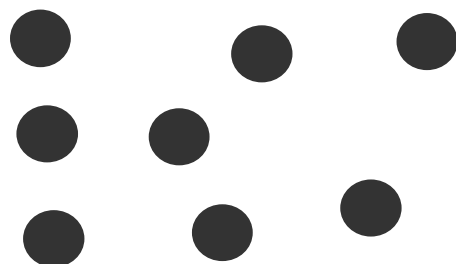
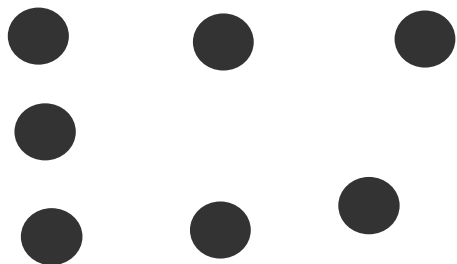
6



7

8

9



7

8

9

