Objectif: dénombrer une quantité

<u>But du jeu</u> : Il faut empêcher le loup d'attraper le petit Chaperon rouge en construisant un mur de pierres. Le premier qui a rempli son mur a gagné.

<u>Déroulement</u>: 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 boites. 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, l'Enseignant trie les pierres dans 2 boîtes (bandes 1et 2 pierres) avec les étiquettes de la page 5.

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

Les pages 2 et 3 concernent les GS (ou MS ayant un bon niveau en dénombrement). 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.)







