

LA COURSE AUX ŒUFS

Matériel :

- Le plan de jeu (annexe 1) et un dé traditionnel (points de 1 à 6)
- Autant de pions que de joueurs (couleurs différentes)
- une petite boîte pour chaque joueur
- des perles (ou billes, ou pâtes crues...) pour représenter les œufs.
- les cartes Poule et renard (annexe 2)

But du jeu : Ramasser le plus d'œufs possible.

Déroulement : Le but de ces trois jeux est de faire comprendre les notions d'**ajout** et de **diminution** d'une collection.

Votre enfant doit pouvoir verbaliser qu'après un ajout, il aura plus d'œufs dans son panier (sa boîte) et inversement lors d'un retrait.

Vous pouvez prévoir 1 jeu par jour et n'hésitez pas à rejouer régulièrement. La répétition est très importante pour les enfants de cet âge.

Jeu 1 : Ajouter des œufs dans son panier

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué.

Lorsqu'il s'arrête sur une case « œuf », il reçoit le nombre d'œufs dessinés dans cette case et les ajoute dans sa boîte.

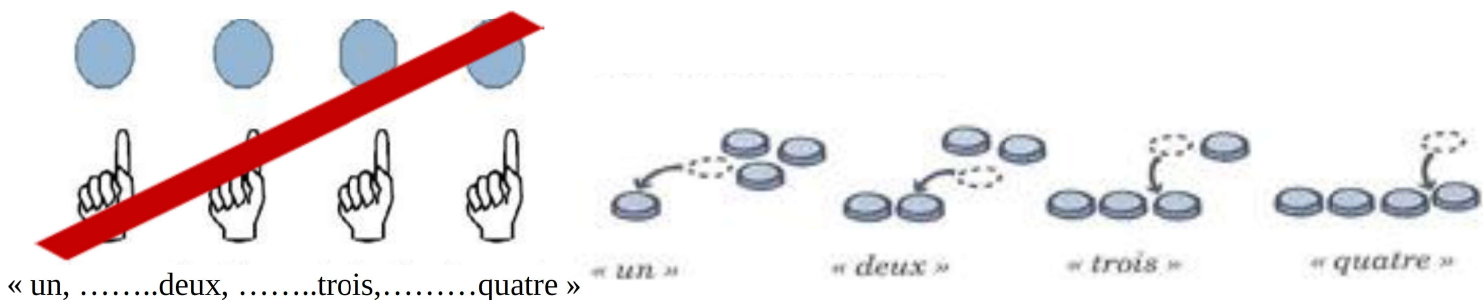
La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison.

Le gagnant est celui qui a ramassé le plus d'œufs sur son parcours.

Conseil pour compter les œufs :

Dénombrer, c'est dire combien il y a d'objets. Mais veillez à ne pas utiliser le comptage comme nous, adultes, le faisons, c'est-à-dire en pointant un par un en disant le mot nombre. Pour les jeunes enfants, qui n'ont pas encore tout à fait installé la compréhension du nombre et mémorisé les mots nombres, c'est source de confusion.

Mais quand vous dites le mot/nombre « deux », vous devez désigner la quantité deux, et non le deuxième. Vous devez procéder ainsi à chaque fois que vous ajoutez un objet.



Jeu 2 : Retirer des œufs de son panier

Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 15 œufs.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué.

Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il retire de son panier le nombre d'œufs dessinés dans cette case.

Jeu 3 : Ajouter ou retirer des œufs

Avec les cartes poule et renard mélangées et retournées.

Chaque joueur reçoit au départ 5 œufs.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué.

Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il tire une carte.

Si c'est une carte poule, il ajoute des œufs dans son panier.

Si c'est une carte renard, il retire des œufs de son panier.

Amusez-vous bien !