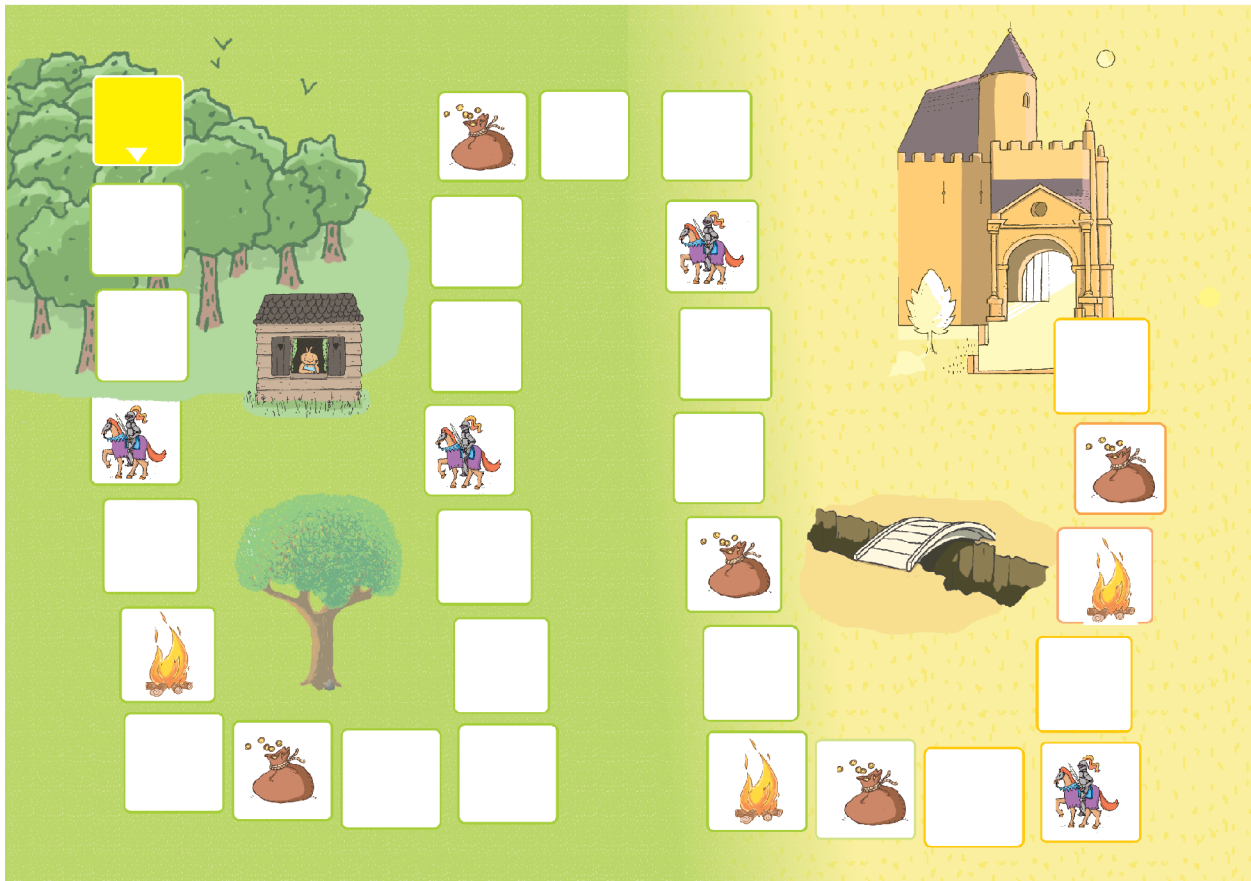


Activité : le château

J'utilise un mot précis pour progresser dans le jeu

“ Rejoignons le château “



L'enfant a utilisé le mot précis pour additionner, soustraire et progresser dans le jeu dans moins de la moitié des cas.



L'enfant a utilisé le mot précis pour additionner, soustraire et progresser dans le jeu dans plus de la moitié des cas.



L'enfant a utilisé le mot précis pour additionner, soustraire et progresser dans le jeu dans la totalité des cas.

Activité : le château

Principe

Ce jeu se classe dans le domaine des nombres. Il s'agit pour l'enfant d'agir par addition ou par soustraction. L'enfant utilisera les termes appropriés lors des deux opérations, ajouter et soustraire.

Procédé

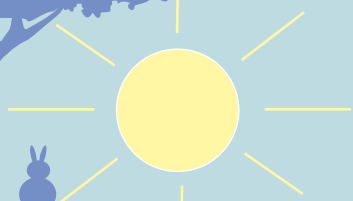
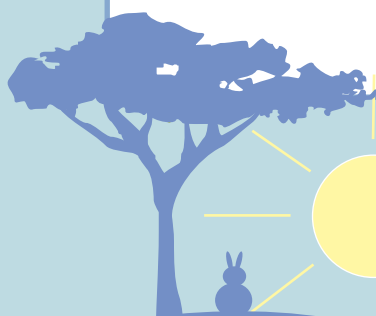
L'enseignant présente la planche du jeu aux enfants. Il va leur faire découvrir les différentes cases illustrées pour définir les règles. Ce jeu se joue à 2, 3 ou 4 joueurs. Chaque joueur reçoit 4 pièces d'or au départ pour constituer son trésor (Chaque joueur compte ses pièces.). Le reste des pièces sont mises dans la bourse. L'enseignant peut prévoir une bourse et quatre coffres pour agrémenter le jeu sinon des cartes illustrées sont prévues.

Les joueurs se placent sur la case départ et chacun à leur tour lance le dé. Ils avancent du nombre de case(s) correspondante(s) au schème du dé sur la face supérieure.

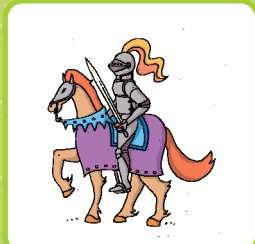
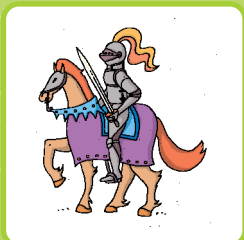
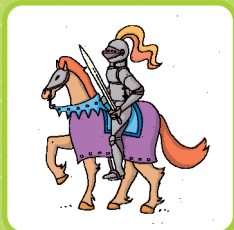
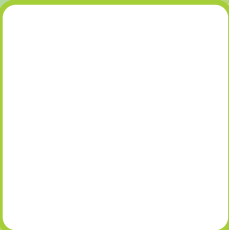
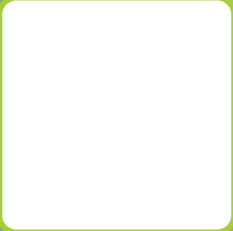
- Si le joueur s'arrête sur une case vide, il ne fait rien.
- Si le joueur s'arrête sur une case « Bourse », il prend une pièce d'or dans la bourse qu'il ajoute à son trésor en verbalisant « J'ajoute une pièce d'or à mon trésor ».
- Si le joueur s'arrête sur une case « Chevalier », il retire une pièce d'or de son trésor qu'il met dans la bourse en verbalisant « Je retire une pièce d'or de mon trésor que j'ajoute dans la bourse ».
- Si le joueur s'arrête sur une case « Feu », il recule d'une case en verbalisant « Je recule d'une case ».

Quand tout le monde est arrivé au château, chacun compte ses pièces. Chaque joueur constitue un train pour vérifier celui qui en a le plus → c'est le gagnant → c'est le train le plus long. Celui qui en a le moins → c'est le perdant → c'est le train le plus court.

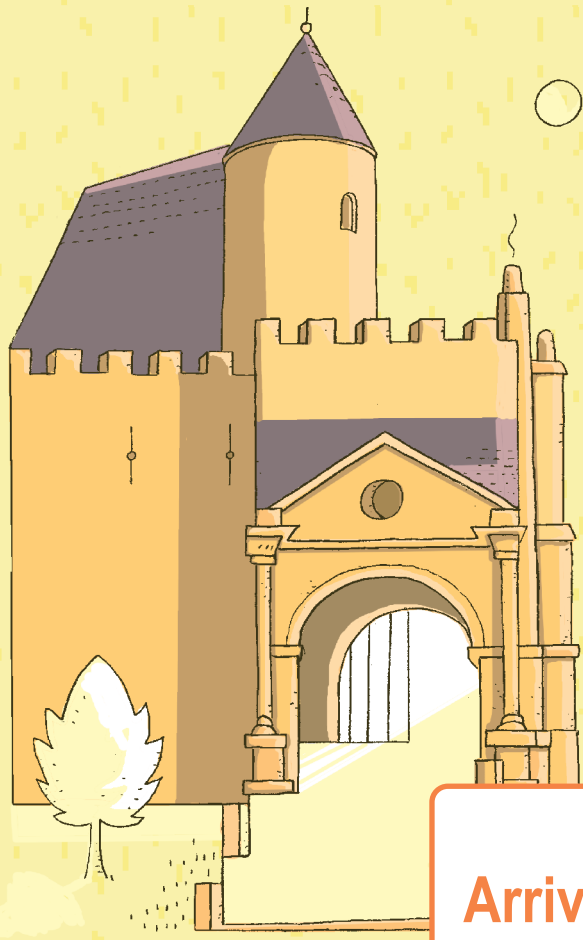
Inviter les enfants à verbaliser les mots « le plus long, le plus court ». Des mots des jeux précédents reviennent comme « avancer, le plus, le moins, le premier, le deuxième, le troisième, le quatrième, le dernier → penser aussi à les faire verbaliser aux enfants.



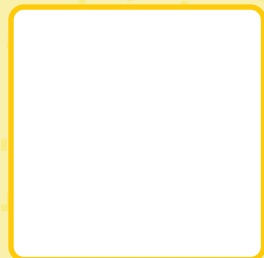
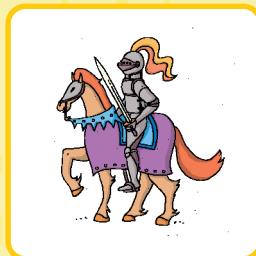
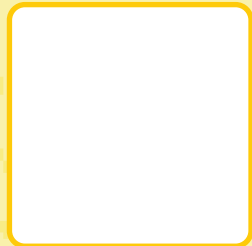
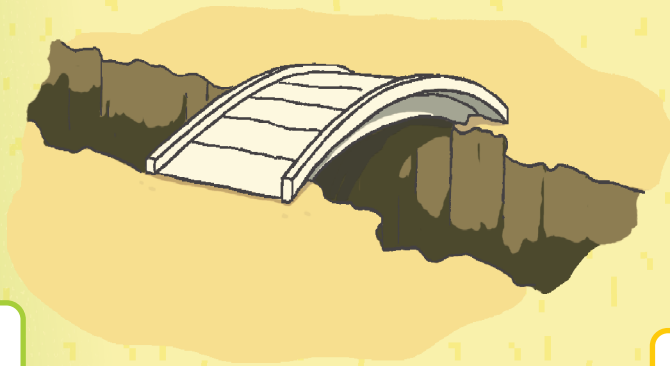
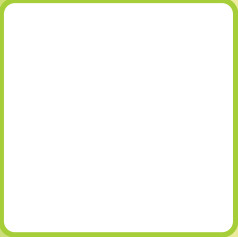
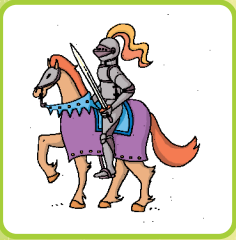
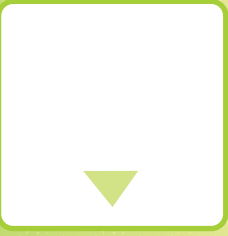
Départ



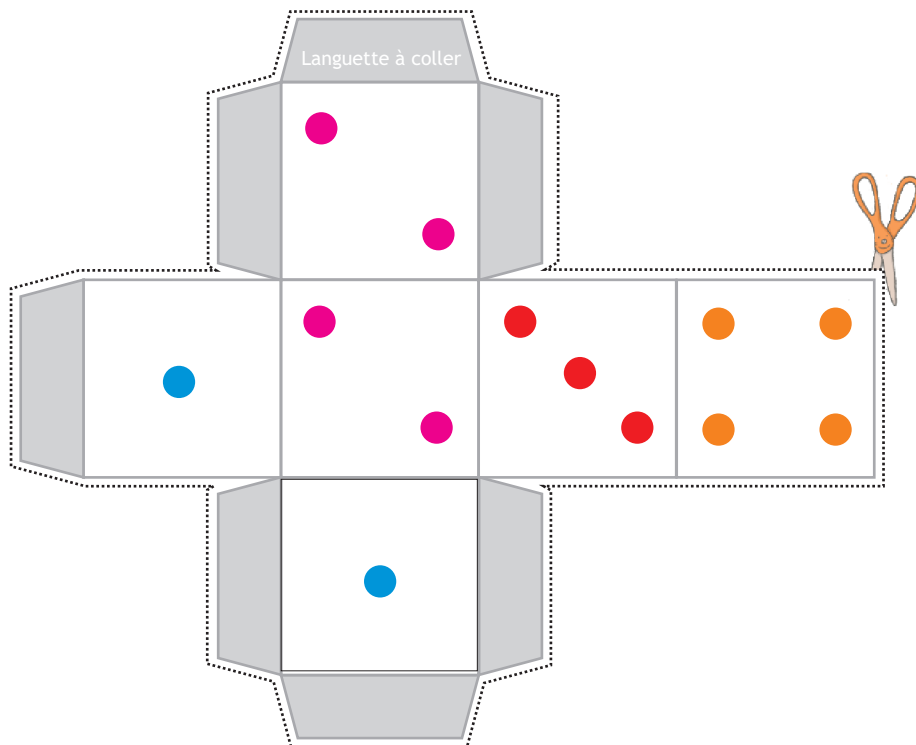
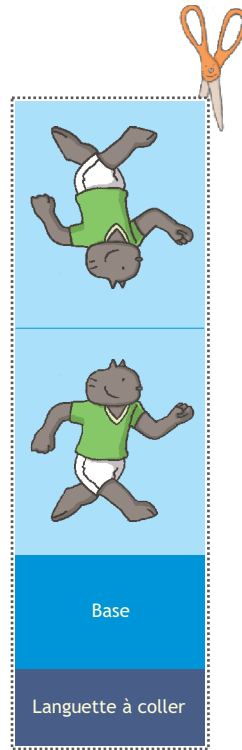
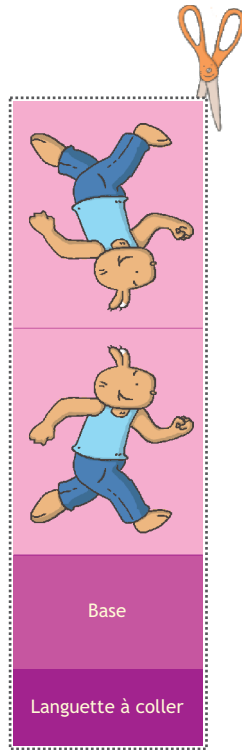
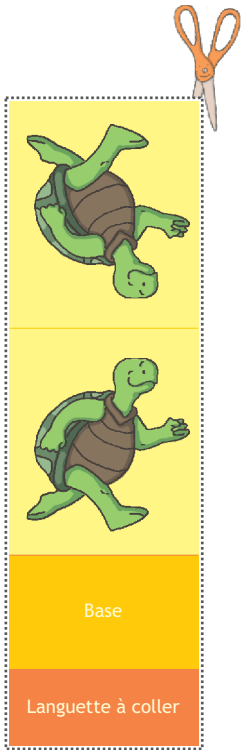
Eduquons ensemble avec Polo le lapin / le château
Plateau de jeu. Partie 1/2



Arrivée

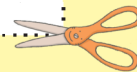
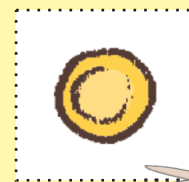


► Eduquons ensemble avec Polo le lapin / le château
Pions et dé, à découper :



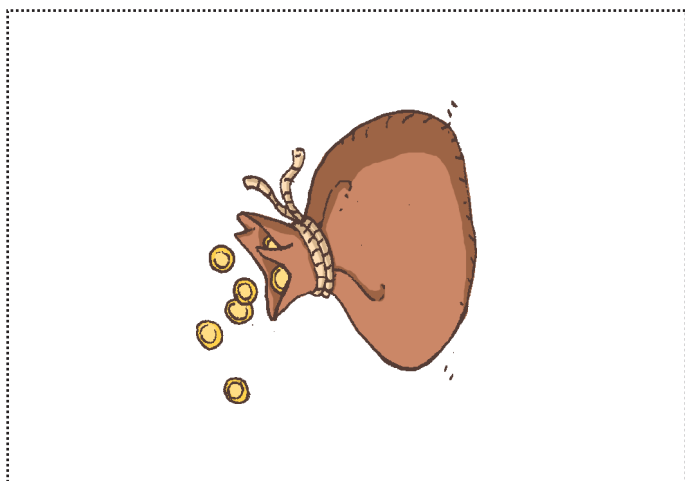
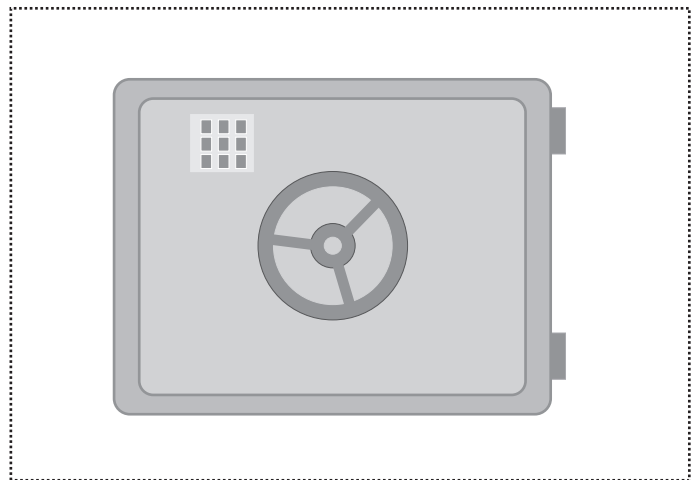
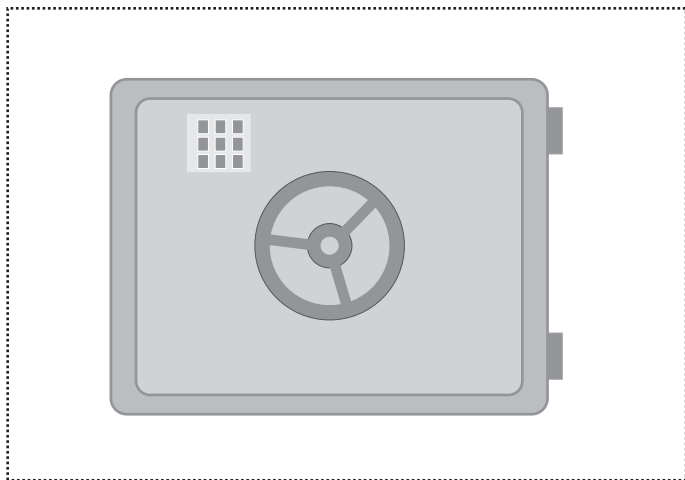
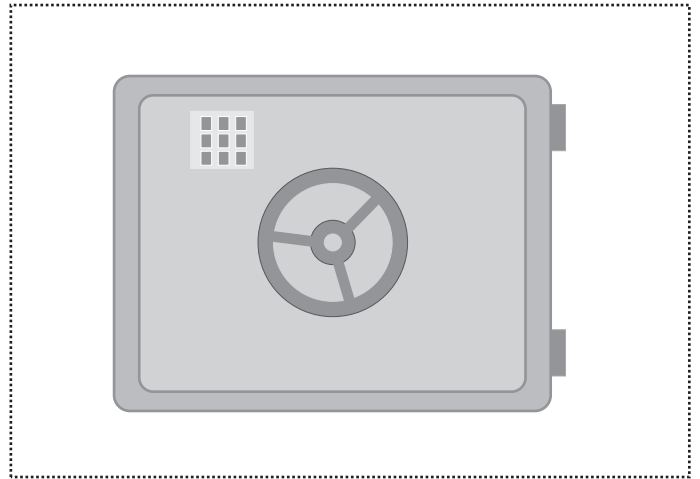
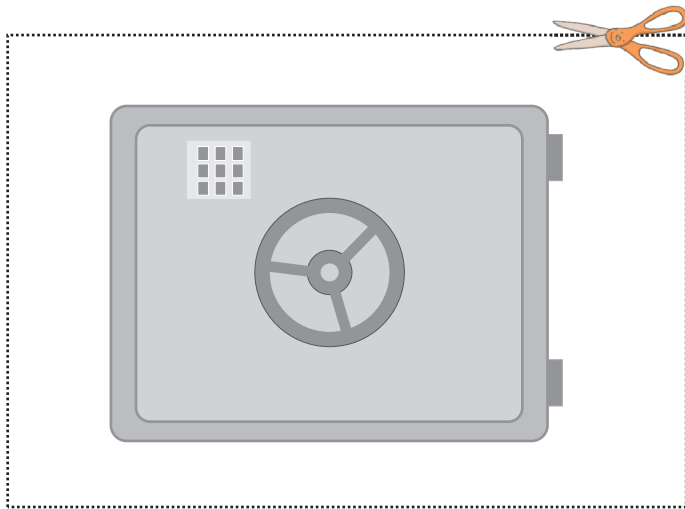
► Eduquons ensemble avec Polo le lapin / le château

Jetons à découper :

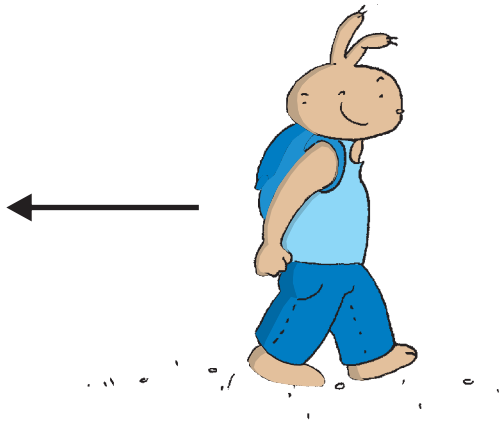


► Eduquons ensemble avec Polo le lapin / le château

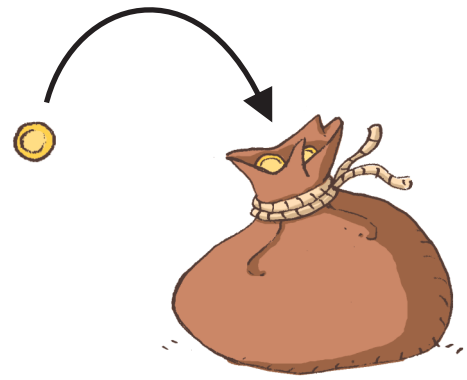
Cartes à découper :



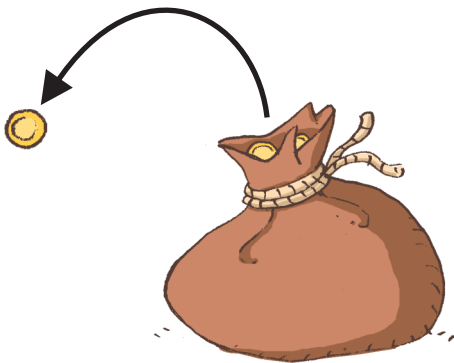
► Fiches enseignants. Le château : Lexique (3ème maternelle)



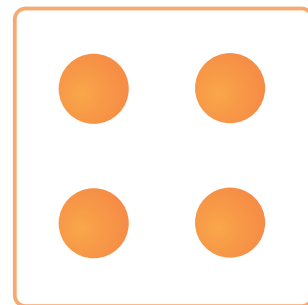
Reculer



Ajouter



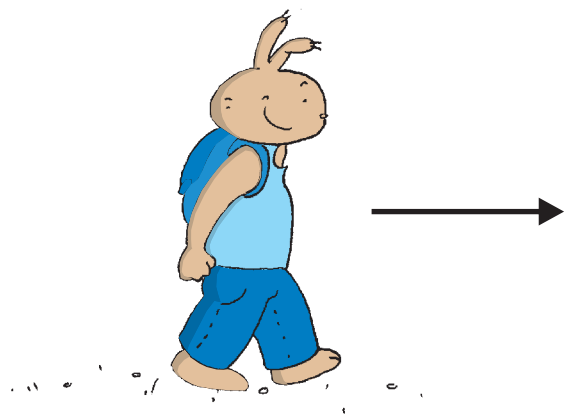
Retirer



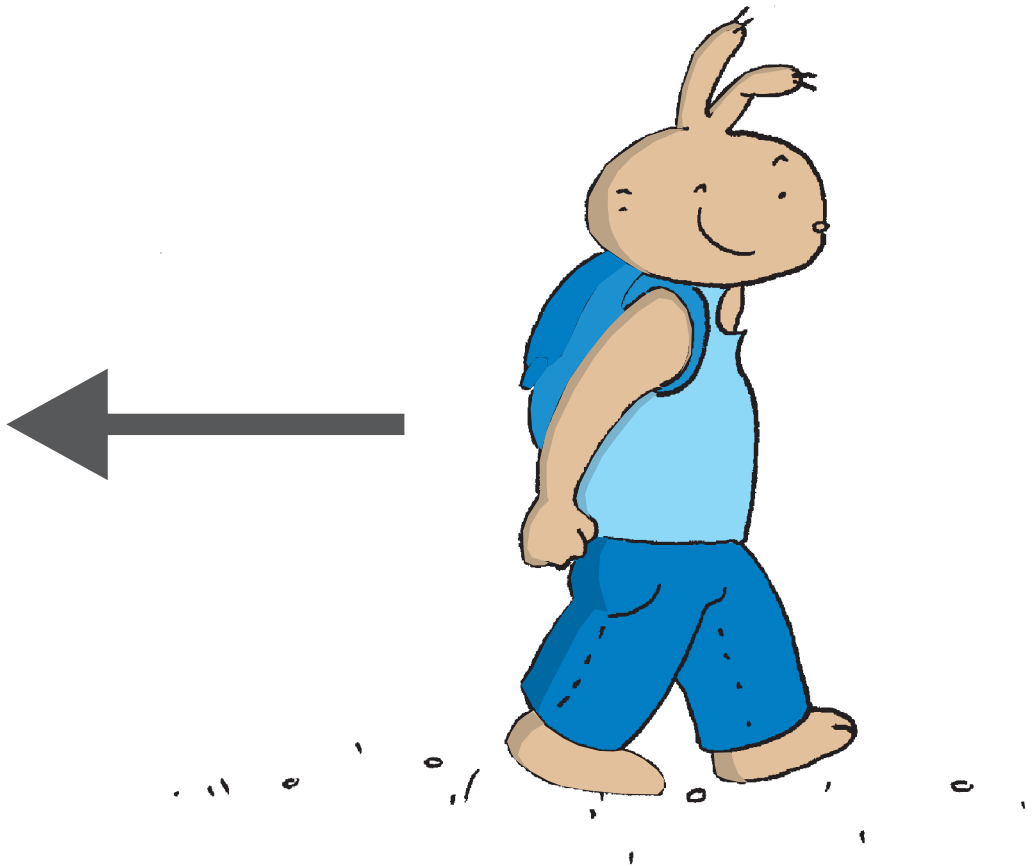
Le schème 4



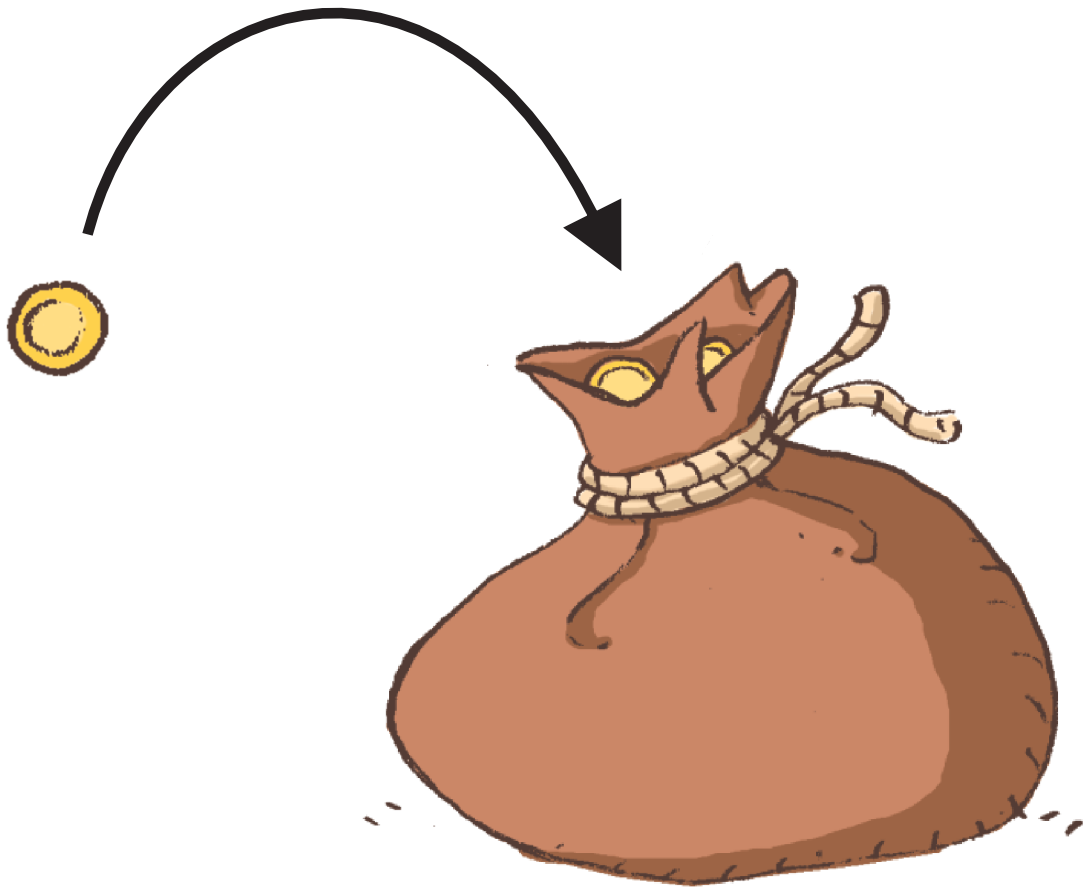
4 pièces



Avancer



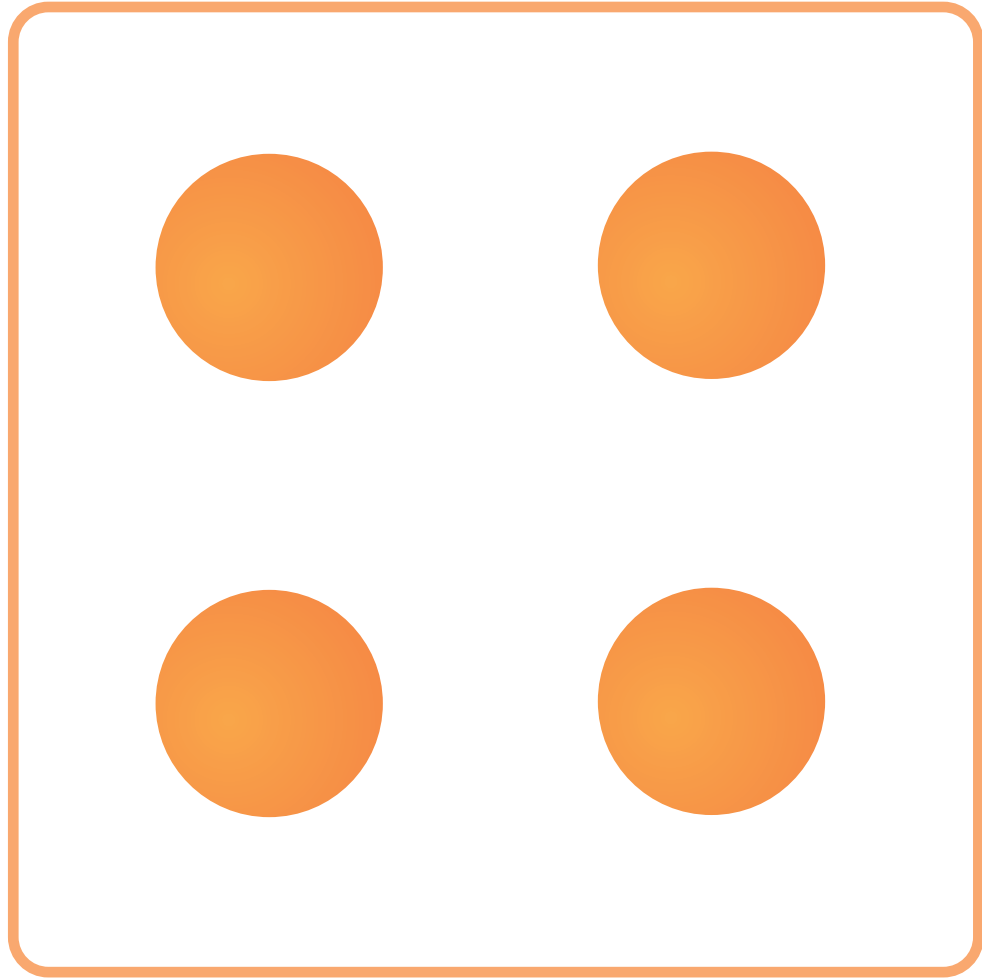
Reculer



Ajouter



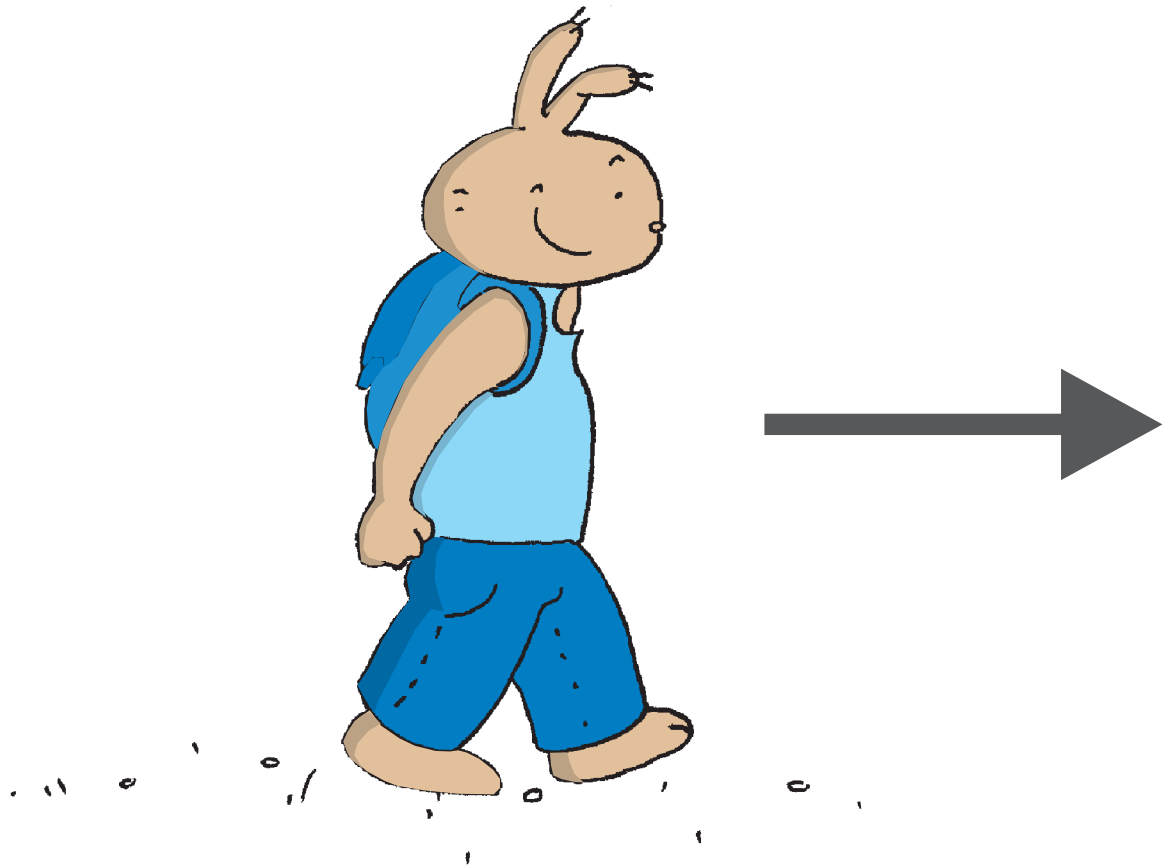
Retirer



Le schème 4



4 pièces



Avancer