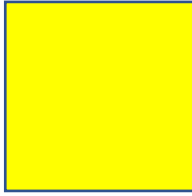
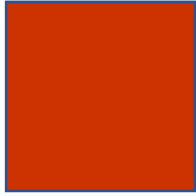
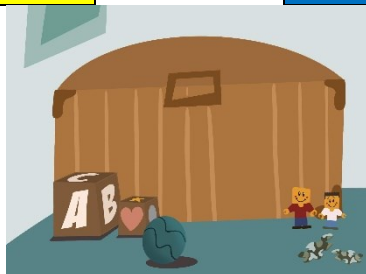
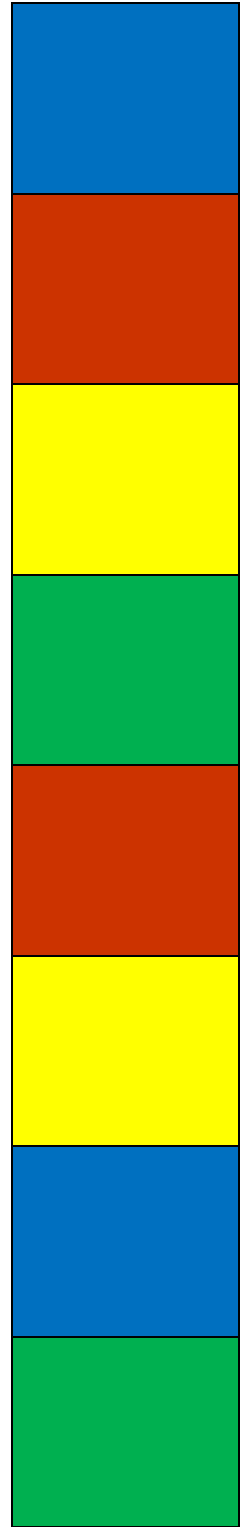
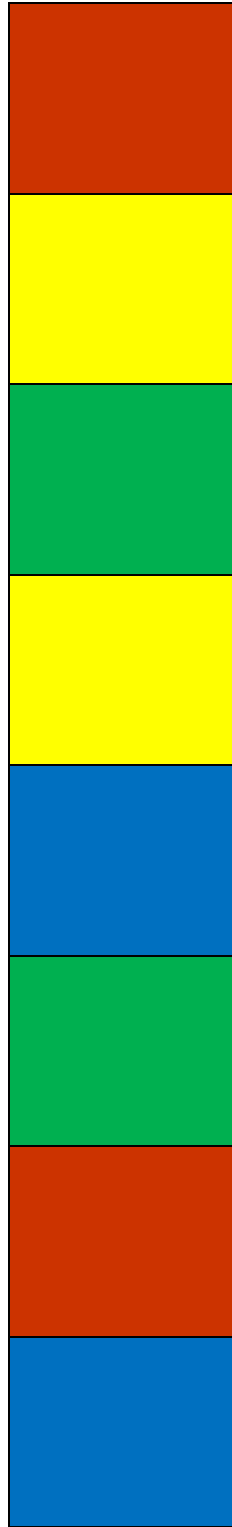
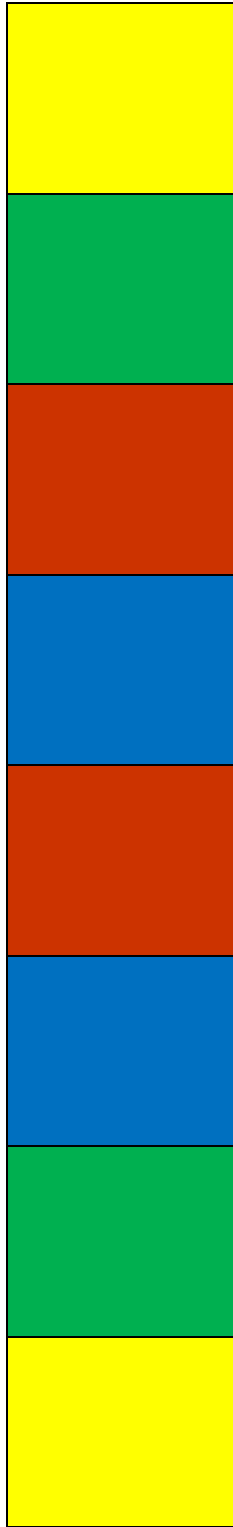
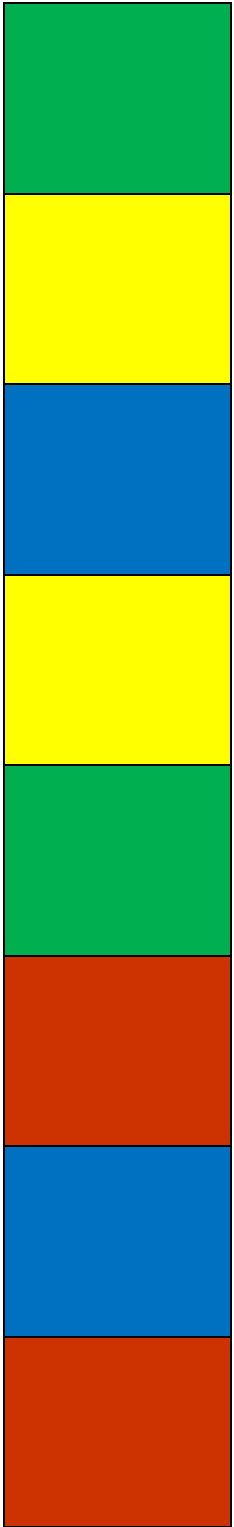


NIVEAU 1



ÉCOLE

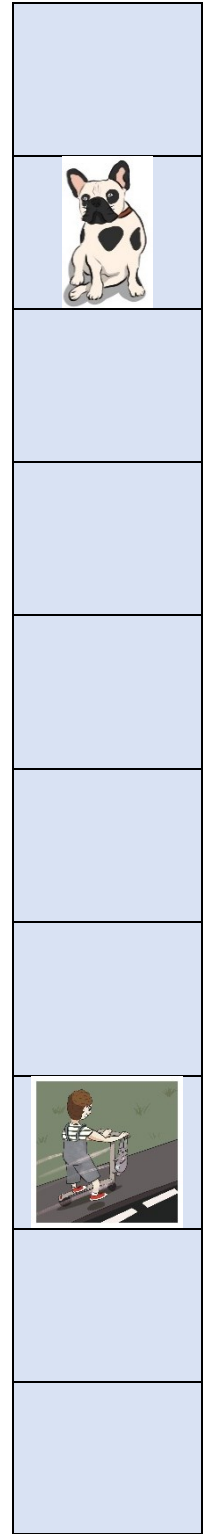
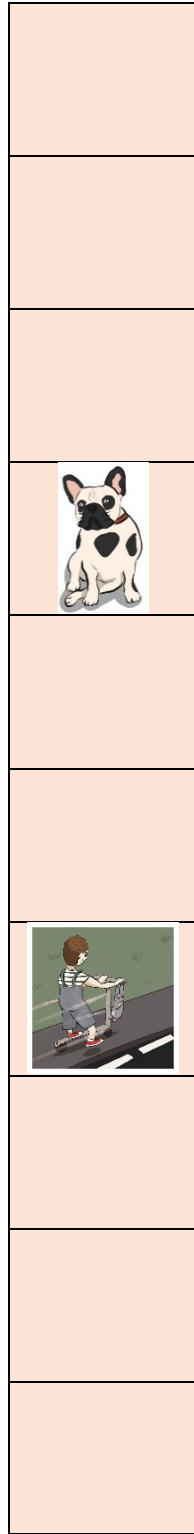
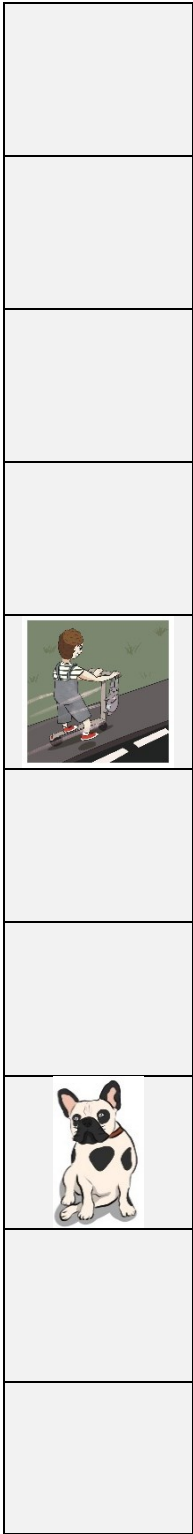


CHAMBRE

NIVEAU 2



ÉCOLE



CHAMBRE

NIVEAU 3



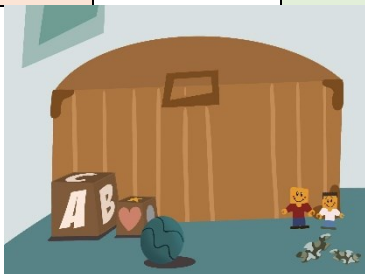
ÉCOLE

-1
+1

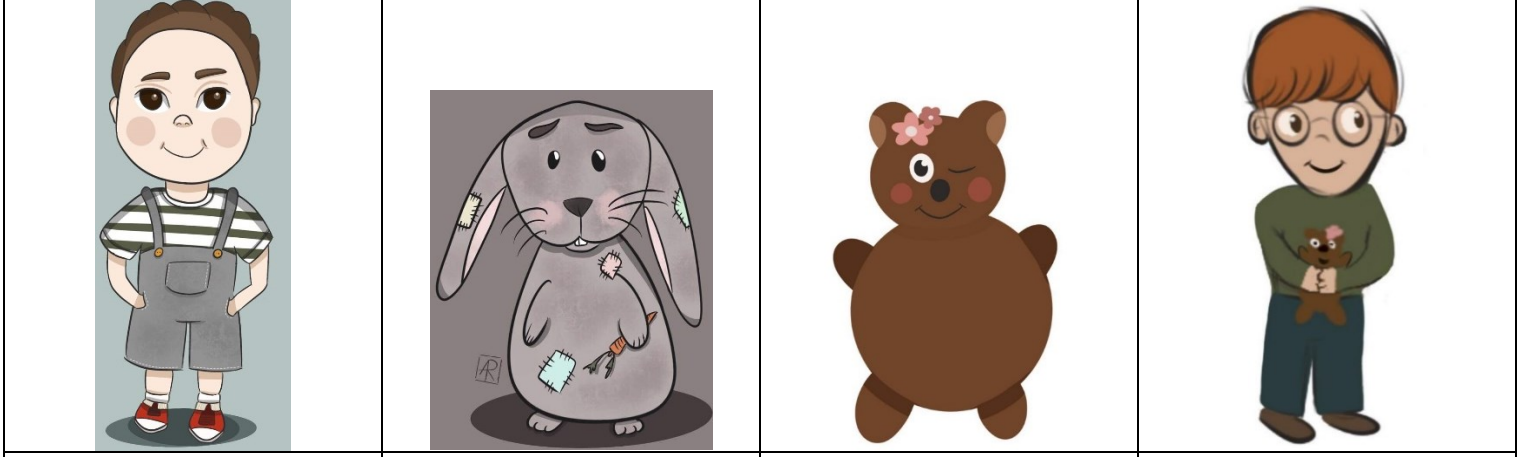
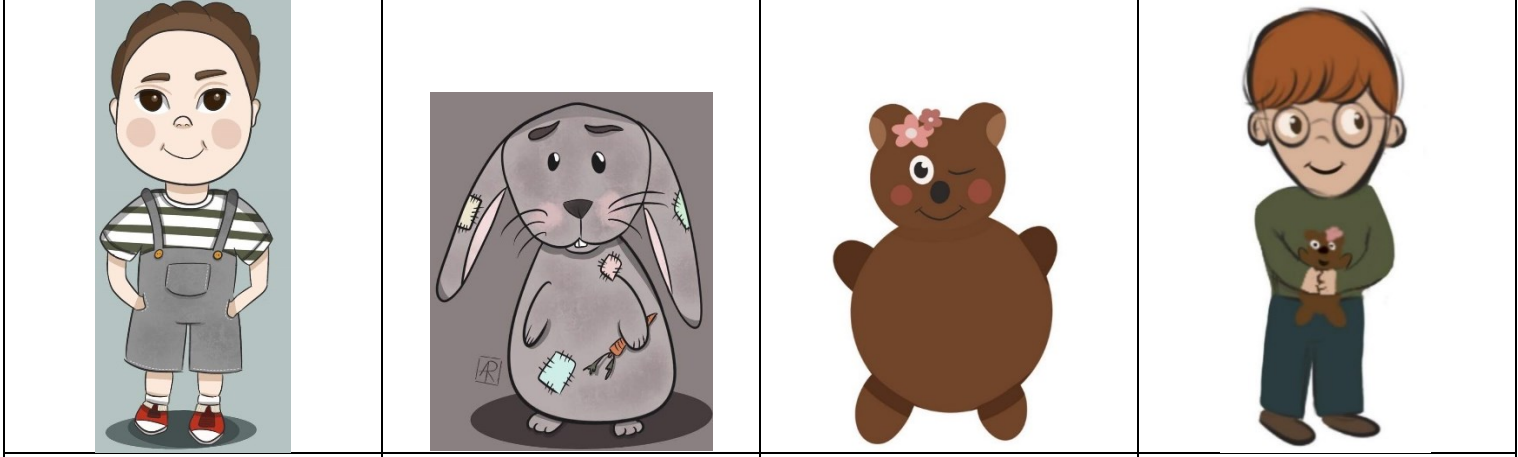
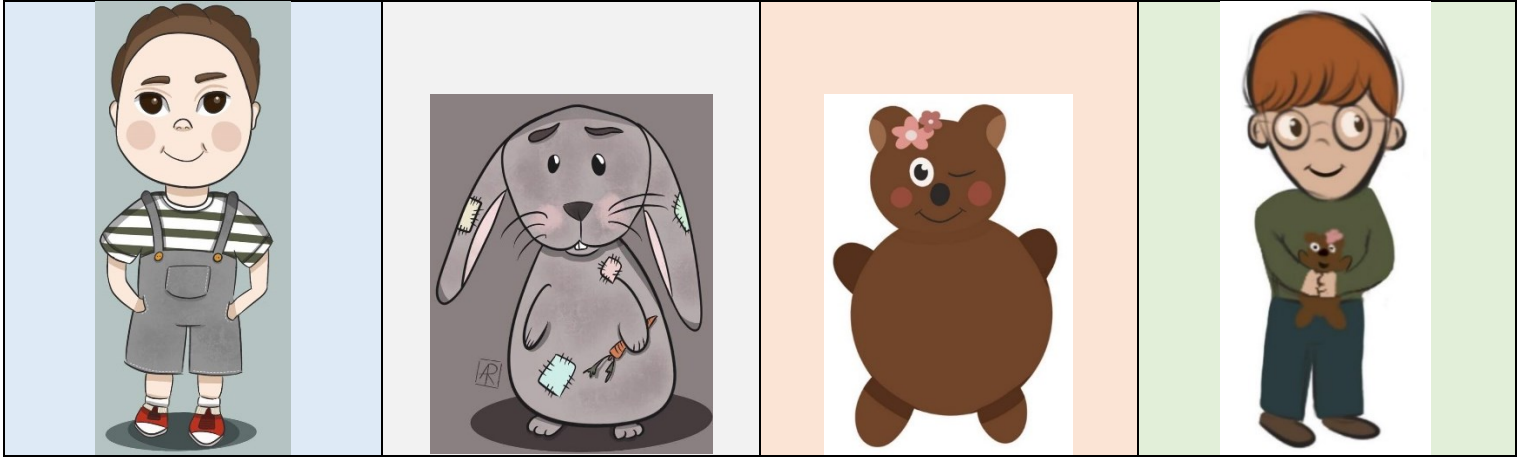
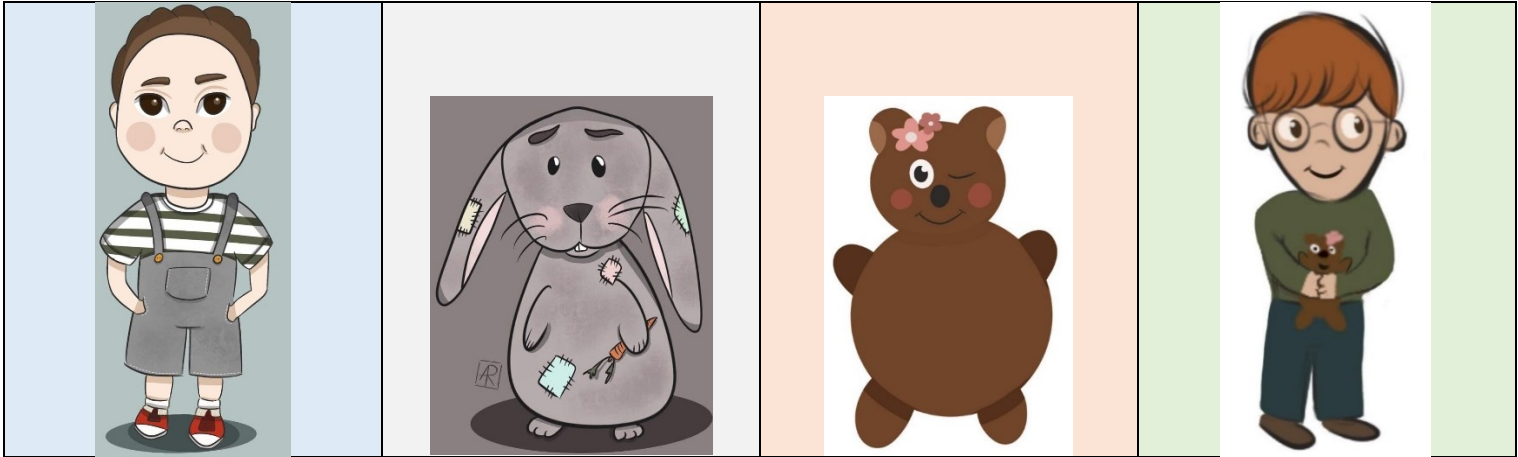
+1
-1

+1
-1

-1
+1



CHAMBRE



JEU DE PLATEAU : QUI ARRIVERA LE PREMIER A L'ÉCOLE ?

Domaines d'activités : Acquérir les premiers outils mathématiques/Découvrir les nombres et leurs utilisations ; Explorer le monde/Se repérer dans le temps et l'espace

Objectifs :

- Reconnaître les constellations du dé et les chiffres jusqu'à 3.
- Utiliser le dénombrement pour se déplacer sur une piste.
- Se repérer dans l'espace d'une piste de jeu.
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un personnage dans un jeu, sur un rang ou pour comparer des positions.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière).
- Reconnaître et nommer les couleurs primaires.
- Jouer ensemble.

Nombre de joueurs : 4

Matériel :

- Jeu à imprimer en A3 :
 - Niveau 1 : avec les cases couleurs
 - Niveau 2 : avec les cases piège/chance
 - Niveau 3 : avec les cases +1/-1.
- Un dé chiffres/points 1 à 6 (niveau 3), un dé chiffres/points 1 à 3 (niveau 2), un dé couleurs (niveau 1)
- Personnages à imprimer sur du papier bristol et à plier au niveau de la languette : les personnages peuvent être imprimés avec un fond de couleur pour reconnaître facilement la piste de chaque joueur (niveaux 2 et 3) ; ou avec un fond blanc (variante).

Déroulement du jeu :

Chaque joueur place son personnage sur la case départ « CHAMBRE ».

Le premier joueur lance le dé :

- Niveaux 2 et 3 : il avance d'autant de cases que le chiffre/points indiqués sur le dé.
- Niveau 1 : Il avance sur la case de la même couleur que le dé.

Niveau 2 :

- Case « Piège » : Quand le joueur tombe sur la case « chien », il retourne à la case départ « chambre ».
- Case « Chance » : Quand le joueur tombe sur la case « trottinette », il avance d'une case.

Niveau 3 :

- Case « +1 » : Quand le joueur tombe sur cette case, il avance d'une case.
- Case « -1 » : Quand le joueur tombe sur cette case, il recule d'une case.

Le premier joueur qui est arrivé à l'école a gagné.