

La course aux œufs

Niveau : cycle 1 2^{ème} année

Objectifs : Comprendre les notions d'ajout et de diminution d'une collection. Les élèves doivent pouvoir verbaliser qu'en ajoutant ils ont plus d'œufs dans le panier, et inversement moins d'œufs dans le panier en retirant.

Matériel :

- le plan de jeu à imprimer.
- Un dé traditionnel de 1 à 6.
- Des pions (jetons, pions d'un autre jeu) 1/joueur
- Un panier /joueur (petite boîte ou un ramequin...)
- Jeu de perles rondes pour faire les œufs (ou de vrais petits œufs de Pâques)
- Les cartes renards et poules à imprimer (pour la variante n°3 seulement)

But du jeu :

Ramasser le plus d'œufs possible avant d'arriver à la maison.

➤ Variante n°1 : Ajouter des œufs dans le panier

- Découvrir le plan de jeu, expliquer la zone de départ et d'arrivée, repérer le chemin et le sens de déplacement sur le plateau de jeu.
- Chaque joueur dispose de son panier, la réserve d'œufs est placée dans une boîte à côté du plateau de jeu.
- A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction de la quantité indiquée.
- Quand un joueur s'arrête dans une case « œuf », il reçoit la quantité d'œufs indiquée dans la case et les ajoute dans son panier.
- La partie se termine quand tous les joueurs sont arrivés dans la maison.
- Le gagnant est celui qui possède le plus d'œufs dans son panier.

➤ Variante n°2 : Retirer des œufs de son panier

- Chaque joueur dispose d'un panier contenant 15 œufs.
- A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction de la quantité indiquée.
- Quand un joueur s'arrête dans une case « œuf », il retire de son panier la quantité d'œufs indiquée dans la case et les met dans la réserve.
- La partie se termine quand tous les joueurs sont arrivés dans la maison.
- Le gagnant est celui qui possède le plus d'œufs dans son panier.

➤ Variante n°3 : Ajouter ou retirer des œufs de son panier

- Découvrir les cartes « poule » et « renard ». Elles sont mélangées et posées en 1 pile face verso, au centre du plateau.
- A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction de la quantité indiquée.
- Quand un joueur s'arrête dans une case « œuf », il pioche une carte dans la pile, s'il tire la carte « POULE » il ajoute la quantité d'œufs indiquée dans son panier, s'il tire une carte « RENARD » il retire de son panier la quantité d'œufs indiquée dans la case et les met dans la réserve.
- La partie se termine quand tous les joueurs sont arrivés dans la maison.
- Le gagnant est celui qui possède le plus d'œufs dans son panier.
-

Critères de réussite : Comprendre et verbaliser la règle de jeu. Compter le bon nombre de cases. Mémoriser les quantités des points du dé . Savoir ajouter et retirer la bonne quantité pour augmenter ou diminuer une collection.

MATÉRIEL

La course aux œufs.

Le plan de jeu.





