

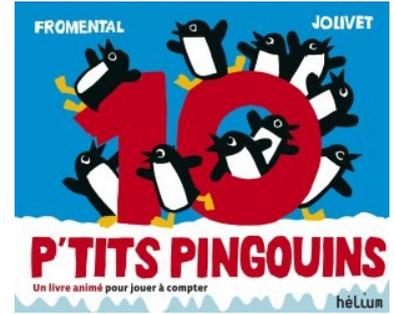
Le petit marché des connaissances 2018

Circonscription : Contres

Nom de l'école : Cour Cheverny

Christelle Robert-Boquet- PEMF

Titre de l'album, auteur(s), éditeur, année de parution :



Album à compter

10 p'tits pingouins, de Jean-Luc Fromental et Joelle Jolivet, éditions HéLium, 2010

Nom du jeu : Le jeu des p'tits pingouins

Domaine : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Découvrir les nombres et leurs utilisations

Attendu travaillé :

- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.

Objectifs :

reconnaître les constellations du dé de 1 à 4 (élèves de niveau 1)

reconnaître les constellations du dé de 1 à 6 (élèves de niveau 2)

dénombrer les cases jusqu'à 4 (niveau 1)

dénombrer les cases jusqu'à 6 (niveau 2)

Présentation du projet dans lequel peut s'inscrire cet album :

Création d'un jeu de parcours pour jouer avec les parents lors d'ateliers parents à l'école puis création d'un jeu individuel pour jouer avec les parents à la maison

Règle du jeu :

C'est un jeu de société de parcours. Il s'agit du jeu de l'oie avec un seul dé où les illustrations sont modifiées. Chaque joueur joue chacun son tour en lançant le

dé. Suivant le nombre de points sur le dé, le joueur avance son pion case après case. Le but est d'arriver le premier à la dernière case.

Si le joueur tombe sur la case 6, où il y a un tunnel, il va au 12.

Si le joueur tombe sur la case 19, où il y a un igloo, il se repose quand chacun joue deux fois.

Si le joueur tombe sur la case 26, il va à la case 53.

Si le joueur tombe sur la case 31, où il y a un trou dans la banquise, il attend qu'on le relève.

Si le joueur tombe sur la case 42, où il y a un labyrinthe, il retourne à la case 30.

Si le joueur tombe sur la case 52, où il y a une baleine, il attend qu'on le relève.

Si le joueur tombe sur la case 58, où il y a l'orque, il recommence au début.

Variantes :

A la case 31, le joueur peut rejouer et lancer le dé lorsque c'est son tour, s'il fait 6, il peut sortir du trou de la banquise et continuer le jeu.



Figures dessinées par les élèves et plateau peint par les élèves de moyenne section de Cour Cheverny