

DÉPART →



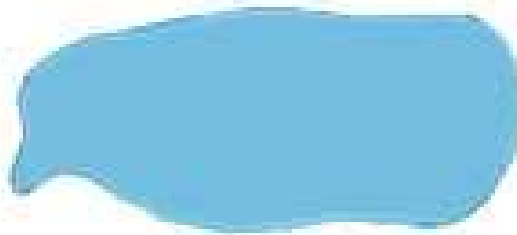
2



3



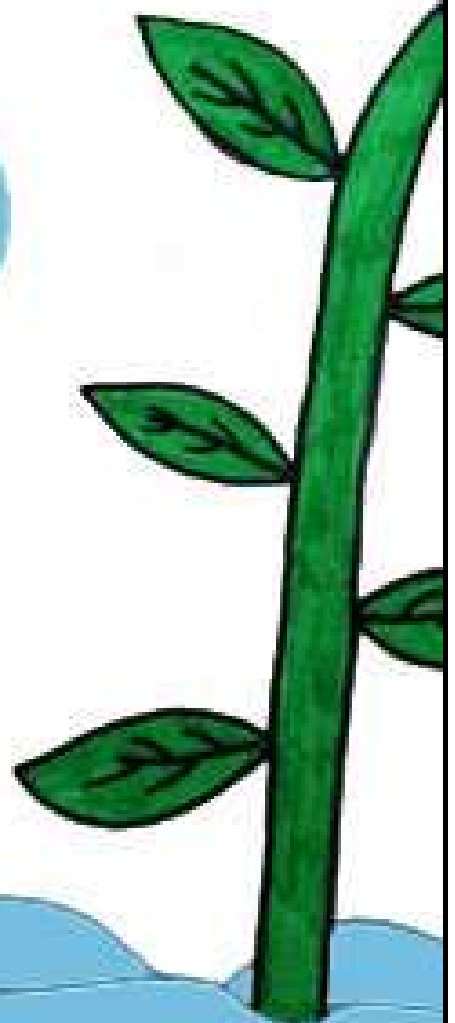
1



4



5



6



3



1



5



1



4



6



graines magiques



1



5



3



4



2



6



2

# Jeu : La course aux graines magiques

**Domaine** : Découvrir le monde, approcher les quantités et les nombres.

**Objectifs** : - Savoir lire un nombre et lui associer la bonne quantité

- Se déplacer sur un axe orienté
- Ajouter, enlever une quantité,
- Comparer des quantités pour déterminer le vainqueur

**Compétence** : Associer l'écriture chiffrée à la quantité de 1 à 6.

**Séance d'évaluation** : Les élèves doivent coller le bon nombre de graines en fonction du chiffre indiqué.



## ➤ Matériel :

- Plateau de jeu (deux parties à assembler) - Pions - Graines - Dé.

## ➤ L'histoire :

Des graines magiques ont été dispersées. Aide Jack à les récupérer avant que l'ogre ne s'en empare.

## ➤ But du jeu :

2 à 6 joueurs. Terminer le tour de piste en remportant le plus possible de graines magiques.

## ➤ Déroulement :

Chaque joueur dispose d'un pion qui lui sert à se déplacer sur la piste. La piste comporte des cases « Jack » et des cases « ogre ». Quand on s'arrête sur une case « Jack », on gagne le nombre de graines magiques indiqué sur la case. Lorsqu'on s'arrête sur une case « ogre », on perd le nombre de graines magiques indiqué sur la case.

## ➤ Règles de jeu :

Chaque joueur lance le dé à tour de rôle et avance du nombre de cases indiqué en respectant les consignes des cases « Jack » et des cases « ogre ». Le joueur qui finit en premier le parcours gagne 4 graines bonus (s'il y a 4 joueurs, 5 s'il y a 5 joueurs...) et ainsi jusqu'au dernier qui gagne 1 graine bonus. Celui qui totalise le plus de graines magiques a gagné.