



Le renard a faim - Il veut manger une poule ou un poussin.
Le renard a faim - Il veut manger une poule ou un poussin.
Le renard a faim - Il veut manger une poule ou un poussin.
Le renard a faim - Il veut manger une poule ou un poussin.

Arrivée

Départ

A large circular board game divided into 34 numbered sections (1-34). Each section contains a different illustration: 1. A girl in a pink dress; 2. A tree; 3. A dog; 4. A cat; 5. A bear; 6. A butterfly; 7. A ladybug; 8. A house; 9. A bird; 10. A fox; 11. A pig; 12. A rabbit; 13. A squirrel; 14. A mouse; 15. A bear; 16. A cat; 17. A dog; 18. A bear; 19. A fox; 20. A pig; 21. Raspberries; 22. A bird; 23. A house; 24. A bear; 25. A cat; 26. A dog; 27. A pig; 28. A rabbit; 29. A house; 30. A bird; 31. A fox; 32. A pig; 33. A rabbit; 34. A bear. The board also features a central area with a house, a tree, and a bear, and a section with a girl and a bear.



Grille de présentation des jeux.

Type de jeu:
Jeu de l'oie.

Quelles notions et quelles compétences mathématiques ces jeux mettent-ils en oeuvre?

- Codage, décodage des couleurs. - Se situer dans l'espace plateau afin d'y cheminer.
- Repérage dans l'espace. - Se situer dans l'espace et situer des éléments par rapport à soi et par rapport à des accessoires.
- Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage dans le temps et dans l'espace.

Nom du jeu: L'école des animaux.

Description du matériel.

● PS ■ MS ▲ GS

- Un plateau de jeu - 4 jetons - un dé (1-2-3) - un dé (de 1 à 6) (Cartes explicatives - 5 couleurs ≠ (Chaque section a son jeu de cartes).
- Eléments décor: Cabane - 2 arbres - 2 barrières - Personnages et autres accessoires | un personnage - une voiture - un pot de graines - une mère, une poussin - 1 poule - 1 oiseau rouge - Papa ours - 1 grenouille - 1 pot

But du jeu:

Arriver le plus rapidement possible à la fin du parcours.

Avant de commencer:

Placer les éléments décor à proximité du plateau, les accessoires à portée des E. Distribuer jetons & les mettre sur Départ.

Déroulement du jeu:

Chaque joueur lance un dé, chacun son tour afin d'avancer sur le parcours. Certaines cases réservent des surprises. Chaque couleur correspond à une compétence: avancer - reculer, rejouer, appel à la structuration de l'espace et du temps.

Fin du jeu:

Le jeu est terminé lorsque le dernier joueur est arrivé en fin de parcours.

Pré-requis (difficultés hypothétiques) & pistes de travail éventuelles:

Connaître constellations. Savoir avancer et/ou reculer (c-à-d se projeter hors de sa case). Connaître quelques notions d'espace.

Peut-on prévoir une ou plusieurs variables didactiques?

Section PS
Variables simplifiées pour repérage spatial. No constellation jusqu'à 3.

Section MS

Si E en difficulté, rendre vocale PS.

Section GS

En cours d'année, demander aux E d'avancer > 1 case.