

CP-NC20 LE JEU DE L'OIE DES DIZAINES

● Objectif

Utiliser les dizaines comme pivots en calcul mental.

● Matériel

Plateau du jeu de l'oie des dizaines. Deux jetons de couleur différente, deux dés.

● Déroulement : Jeu par deux

Le parcours comporte 6 cases ornées d'une oie (9,18,27, 36, 45, 54) qui permettent d'avancer une deuxième fois du nombre de points du dé. Il existe d'autres cases exceptionnelles :

La case 6 (pont) où est écrit *passer un tour* ;

La case 19 (auberge) où est écrit *aller à la dizaine suivante* ;

La case 31 (puits) et la case 42 (labyrinthe) où est écrit *aller à la dizaine précédente* ;

La case 52 (prison) où est écrit *aller à une dizaine en arrière* ;

Et la case 58 (poison) où est écrit *aller quatre dizaines en arrière*.

Quand deux joueurs se retrouvent sur la même case, l'occupant initial doit occuper la dernière case occupée par l'arrivant.

Gagne celui qui dépasse la case 63.

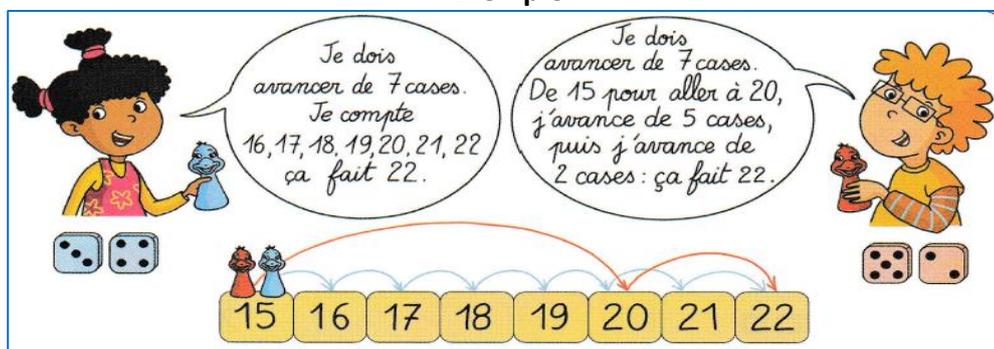
Première phase : l'enseignant fait jouer les élèves par 2 pour qu'ils s'approprient les règles du jeu de l'oie et les ordres correspondants aux cases exceptionnelles. Une mise en commun permettra de vérifier la compréhension des termes *dizaine suivante*, *dizaine précédente*, *dizaine en arrière*.

Deuxième phase : l'enseignant introduit une nouvelle règle qui permet d'avancer plus rapidement. En fonction de la case sur laquelle se trouve un pion et du nombre obtenu sur les dés, un pion peut franchir une dizaine.

Pour avoir son bonus, le joueur doit effectuer un calcul en décomposant le nombre donné par les dés : il doit annoncer combien de cases lui permettent d'atteindre la dizaine supérieure et combien de cases il lui reste pour atteindre la case indiquée par le dé (sans dénombrer les cases une à une).

Dans les autres cas, il avance son pion suivant les règles habituelles du jeu de l'oie.

Exemple



Lola a dénombré les cases une à une. Elle reste à la case 22. Max, lui, peut aller à la **dizaine supérieure** : il met son pion sur la case 32.

CP-NC20 : LE JEU DE L'OIE DES DIZAINES -matériel

La piste de jeu et les 2 jetons à découper et à colorier

Départ 1

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23

43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58

Passer 1 tour.

Aller à la dizaine précédente.

Aller 1 dizaine en arrière.

Aller à la dizaine suivante.

Aller 4 dizaines en arrière.

Aller à la dizaine précédente.

Doublé les points du dé.

Arrivée 63

