

# CHASSE AU TRESOR

*Découverte du monde*

*Vivre ensemble*

## *Matériel :*

- plateau de jeu
- personnage pion (pirates)
- dé à 6 faces colorées
- pièces (cotillons)

## *Compétences :*

- réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible ou non, proche ou éloignée) en utilisant des procédures non numériques ou numériques, oralement ou avec l'aide de l'écrit
- reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités (de un à trois ou quatre)
- connaître la comptine numérique orale au moins jusqu'à trente
- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus
- jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective
- respecter les règles de la vie commune (respect de l'autre, du matériel, des règles de la politesse...) et appliquer dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative...)

## *Déroulement :*

### **Phase 1 : Découverte du matériel**

Le professeur des écoles montre à la classe le plateau de jeu et demande aux élèves de lui décrire ce qu'ils voient, puis le pion et le dé.

Puis, le professeur des écoles questionne les élèves sur la façon dont on peut utiliser ce matériel :

- A votre avis, à quoi cela peut-il servir ?
- A quoi sert le dé ?
- Comment peut-on jouer ?

### **Phase 2 : Explication du jeu**

#### ***Règle du jeu***

A tour de rôle, les joueurs lancent de dé de couleur et avance jusqu'à la prochaine case de la couleur indiquée par le dé. Le joueur prend alors le nombre de pièces que lui indique la case. Puis on change de joueur. Le jeu finit quand le pirate est arrivé sur la case multicolore menant au coffre.

On peut jouer avec un dé normal, la difficulté réside dans le fait de dissocier le nombre indiqué par le dé pour se déplacer et le nombre de pièces à prendre.






