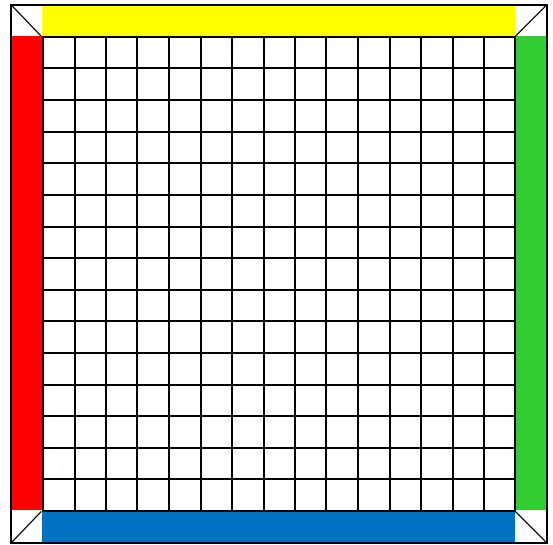


**DEPLACEMENTS**  
*Découverte du monde (domaine mathématique)*  
*Vivre ensemble*  
*Le langage au cœur des apprentissages*

*Matériel :*

- plateau de jeu quadrillé de 15 cases sur 15, agrandi en A3 (cf. ci-contre)
- 1 pion par joueur
- 1 dé chiffré avec les constellations du dé de 1 à 6
- 1 dé 4 couleurs (bleu, jaune, rouge, vert et 2 « joker »)



*Objectifs :*

- reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités (de un à trois ou quatre)
- reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellations du dé)
- connaître la comptine numérique orale au moins jusqu'à trente
- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus
- se repérer dans un quadrillage
  
- comprendre les consignes ordinaires de la classe
- dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, un atelier...)
  
- 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 : Présentation du matériel**

Le professeur des écoles montre à la classe les 2 dés ainsi que le plateau de jeu et demande aux élèves de lui décrire ce qu'ils voient.

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 servent les dés ?
- Comment peut-on jouer ?

**Phase 2 : Explication du jeu**

Puis le jeu est présenté une première fois en grand groupe. La règle du jeu est expliquée, puis une démonstration collective est effectuée. Pour cela, la classe est séparée en 3 groupes est chaque groupe a à sa disposition un pion. Chaque groupe représente un joueur est respecte la règle du jeu.

Cette présentation en grand groupe, a pour but de se familiariser une première fois au jeu et de vérifier si tous les élèves ont compris la notion de déplacement dans un quadrillage et l'utilisation de 2 dés, dont un dé *spécial*.

**Phase 3 : Jeu**

***Règle du jeu***

Les joueurs, à tour de rôle, lancent les 2 dés et annoncent leur résultat. Ils doivent alors déplacer leur pion, sur le plateau de jeu, vers la couleur indiquée par le *dé couleur*, du nombre de case indiqué par le *dé chiffré*.

Si un joueur tombe sur la face de dé « étoile », sur le *dé couleur*, il choisit la direction qu'il veut.

Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur une « case couleur ».

**Phase 4 : Evaluation**

Prénom : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_

Essai de deviner la règle du coloriage.

