

# La course aux œufs

Approcher  
les quantités  
et les nombres

## MATÉRIEL

- Le plan de jeu (matériel page 141) et un dé traditionnel.
- Un pion de couleur différente et un panier, une petite boîte, pour chaque joueur.
- Une boîte de perles en forme d'œufs.
- Les cartes Poule et Renard en 10 exemplaires (matériel page 141).

## ORGANISATION

Jouer par groupes de 4.

## BUT DU JEU

Ramasser le plus d'œufs possible.

## DÉROULEMENT

Le but de ces 3 jeux est de faire comprendre les notions d'ajout et de diminution d'une collection. Les élèves doivent pouvoir verbaliser qu'après un ajout ils auront plus d'œufs dans leur panier et inversement lors d'un retrait.

### ● JEU 1 Ajouter des œufs dans son panier

Découvrir le plan du jeu.  
À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il reçoit le nombre d'œufs dessinés dans cette case et les ajoute dans son panier. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. L'élève qui gagne est celui qui a ramassé le plus d'œufs sur son parcours.

### ● JEU 2 Retirer des œufs de son panier

Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 15 œufs. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il retire de son panier le nombre d'œufs dessinés dans cette case.

### ● JEU 3 Ajouter ou retirer des œufs

Découvrir les cartes Poule et Renard.  
Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 5 œufs. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il tire une carte. Si c'est une carte Poule, il ajoute les œufs dans son panier. Si c'est une carte Renard, il retire des œufs de son panier.

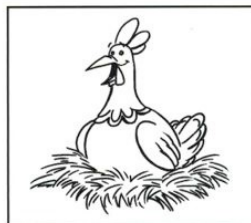
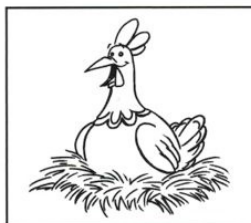
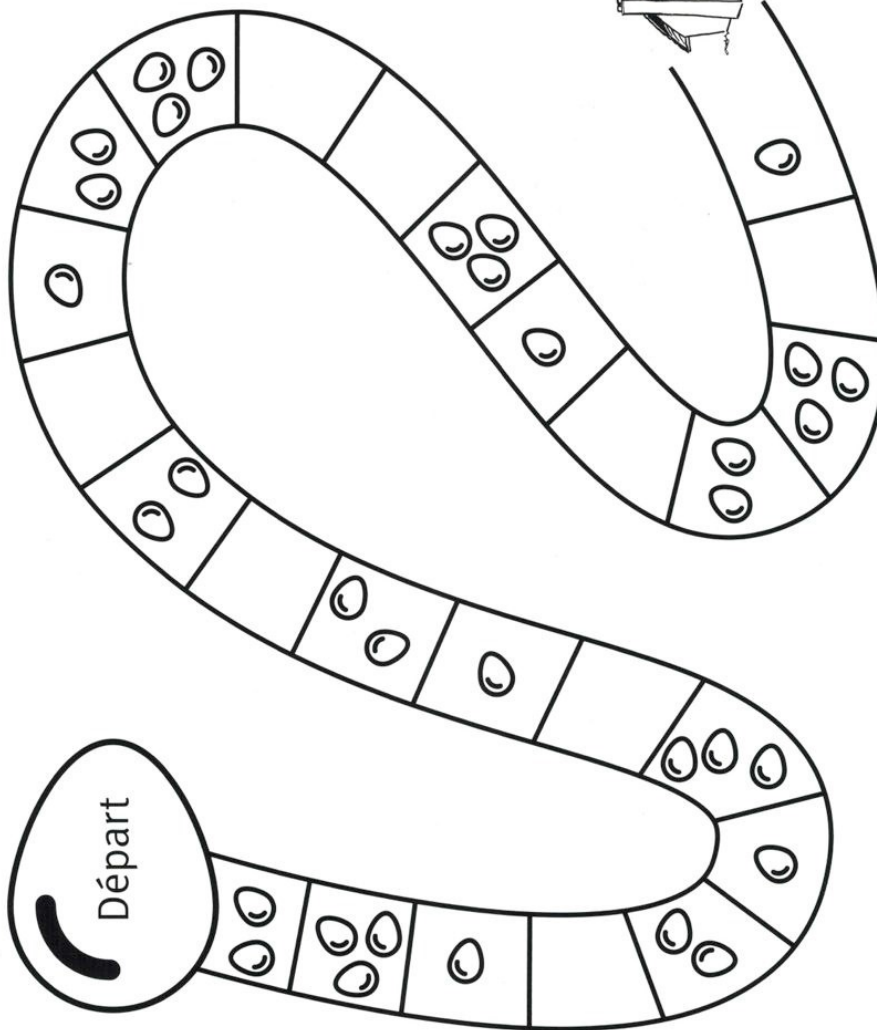
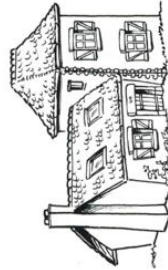
## S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Reformuler** une règle du jeu énoncée par l'enseignant.
- **Lexique** Verbes (ajouter, enlever, retirer), adjectifs (en plus, en moins, en tout).
- **Syntaxe** Utiliser les connecteurs de temps (avant, maintenant).

**MATÉRIEL**

La course aux œufs.

Le plan de jeu.



Les cartes Poule et Renard sont à reproduire en 10 exemplaires.