

Ton compte est bon, cow-boy ! CP (début de CE1)



Jeu de numération jusqu'à 100.

ANNEXES POUR L'ENSEIGNANT

PRINCIPES PÉDAGOGIQUES

Ce jeu s'adresse aux classes de CP et au premier trimestre des classes de CE1. Dans le cadre de l'aide personnalisée et du RASED ou de la classe, il aidera les élèves du CP au CM2.

Il contient :

- un plateau de jeu
- 6 pions
- 1 dé
- 82 cartes-nombres (4 niveaux de difficulté)
- 50 cartes énigmes
- un cahier des solutions avec guide du maître

But du jeu : arriver le premier à la mine d'or !

Sur le plateau, deux parcours principaux sont dessinés. Ils représentent deux périodes de l'année. Chaque parcours principal se poursuit par un parcours secondaire, abordant une difficulté bien précise. Le parcours bleu et orange (départ 1) concerne les élèves qui ont encore besoin de consolider la comptine numérique jusqu'à 50. Le parcours rouge et vert (départ 2) s'adresse aux élèves qui comptent plus loin que 50.

À chaque parcours est associée une série de cartes spécifique au niveau.



Parcours Brise Légère

Cartes-nombres sur les nombres inférieurs à 50.



Parcours Tornade

Cartes-nombres sur les dizaines jusqu'à 50.



Parcours Comète

Cartes-nombres sur les nombres de 50 à 100 sauf exceptions langagières.



Parcours Étoile Filante

Cartes-nombres sur les exceptions langagières supérieures à 50.



Carte énigme

L'élève doit répondre à l'énigme correspondant à la couleur de son parcours.

Des joueurs de niveaux hétérogènes peuvent jouer en même temps : les parcours sont différents, mais il y a autant de cases pour atteindre la mine d'or.

RÈGLE DU JEU

Chaque joueur choisit un pion de couleur différente, le pose sur la case départ du parcours bleu ou rouge, puis lance le dé. Celui qui obtient le meilleur score commence et avance son pion du nombre de points indiqué.

Légende des cases : la légende des cases est expliquée dans le cahier des solutions.

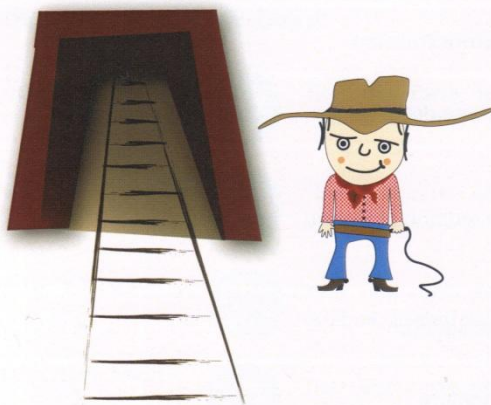
Lorsque l'on tire une carte nombre ou une carte énigme :

- en cas de bonne réponse, on reste sur sa case et c'est au joueur suivant de lancer le dé ;
- en cas de mauvaise réponse, on retourne sur la case occupée précédemment et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Après chaque réponse, la carte est replacée sous la pioche.

Plusieurs joueurs peuvent rester sur la même case. Le joueur qui fait 6 avance de 6 cases et rejoue.

Pour arriver à la mine d'or, il faut le nombre exact de points. Le joueur qui obtient un plus grand nombre au dé recule du nombre de points supplémentaires.



LES DIFFÉRENTES COMPÉTENCES ABORDÉES



	BRISE LÉGÈRE	TORNADE	COMÈTE	ÉTOILE FILANTE
Consolider la comptine numérique	X		X	X
Donner le nombre qui précède	X	X	X	X
Donner le nombre qui suit	X		X	X
Indiquer la valeur d'un chiffre en fonction de sa position	X		X	
Compter à l'envers	X	X	X	X
Compter de 2 en 2		X		
Compter de 5 en 5		X		
Compter de 10 en 10		X		
Lire un nombre à 2 chiffres	X	X	X	X
Ranger les nombres en ordre croissant	X	X	X	X
Ranger les nombres en ordre décroissant	X	X	X	X
Comparer des nombres		X	X	X
Compléter une suite			X	X
Indiquer le résultat d'une addition	X			
Donner le double d'un nombre	X		X	
Compléter une addition à trou	X	X	X	X
Placer un nombre sur une droite numérique	X	X	X	X
Connaître les exceptions langagières				X
Passer d'une écriture en lettres à une écriture chiffrée			X	X

LÉGENDES DES CASES

Ton compte est bon, Cow-boy !



Tirer une carte énigme et répondre à la question de son parcours.



Tirer une carte nombre et la lire.



Avancer de 3 cases et passer le dé à son voisin.



Reculer de 3 cases et passer le dé à son voisin.



Ton voisin de droite recule de 3 cases.



Ton voisin de gauche recule de 3 cases.



Tirer une carte nombre, lire le nombre et compter à l'envers. Donner 3 réponses.



Tirer une carte nombre, lire le nombre et donner le nombre qui précède.



Tirer une carte nombre, lire le nombre et donner le nombre qui suit.



Tirer une carte nombre, lire le nombre et indiquer le chiffre des dizaines et des unités.



Tirer une carte nombre, lire le nombre et compter de 2 en 2 à partir du nombre indiqué. Donner trois réponses.



Tirer une carte nombre, lire le nombre et ajouter 5.



Réciter les dizaines de 10 à 50.

LÉGENDES DES CASES

Ton compte est bon, Cow-boy !



Tirer une carte énigme et répondre à la question de son parcours.



Tirer une carte nombre et la lire.



Avancer de 3 cases et passer le dé à son voisin.



Reculer de 3 cases et passer le dé à son voisin.



Ton voisin de droite recule de 3 cases.



Ton voisin de gauche recule de 3 cases.



Tirer une carte nombre, lire le nombre et compter à l'envers. Donner 3 réponses.



Tirer une carte nombre, lire le nombre et donner le nombre qui précède.



Tirer une carte nombre, lire le nombre et donner le nombre qui suit.



Tirer une carte nombre, lire le nombre et indiquer le chiffre des dizaines et des unités.



Tirer une carte nombre, lire le nombre et compter de 2 en 2 à partir du nombre indiqué. Donner trois réponses.



Tirer une carte nombre, lire le nombre et ajouter 5.



Réciter les dizaines de 10 à 50.