

MS Construire les premiers outils pour structurer sa pensée :  
SEmaine 2 – La course aux œufs

**Objectifs principaux :**

- Modifier une quantité : découvrir les notions d'ajouts et de retrait
- Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée
- Mobiliser des symboles analogiques pour donner des informations sur une quantité
- Evaluer et comparer des collections avec des stratégies numériques ou non



**Matériel :**

- ] Plateau de jeu à imprimer ou à dessiner sur feuille A4
- ] Pions (ou bouchons, boutons, pâtes...) dé (ou 6 petits papiers où vous dessinez les points de 1 à 6, que vous retournez sur la table et l'enfant pioche)
- ] cartes œufs à imprimer (ou cartes avec œuf dessinés dessus ou petits objets représentant les œufs)

**Organisation :** 2 ou plus joueurs

- Découvrir le plan de jeu.

**PREMIER JEU :**

- A 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 (petite boîte, tasse, bol...). La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. Le joueur qui gagne est celui qui a ramassé le plus d'œufs.

**DEUXIEME JEU POSSIBLE :**

- Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 15 œufs (bol avec 15 cartes œufs, 15 boutons, 15 pâtes...).
- 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.

**TROISIEME JEU POSSIBLE :**

- Découvrir les cartes Poule et Renard (4 cartes avec une poule imprimée ou dessinée dessus, 4 cartes avec un renard dessus)
- 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.