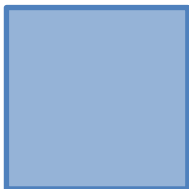
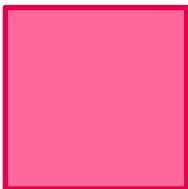
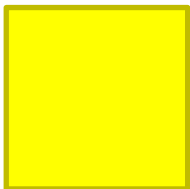
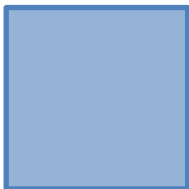
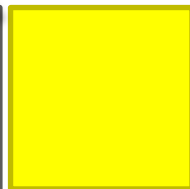




DÉPART



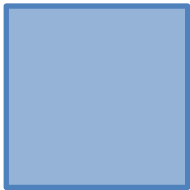
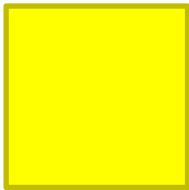
AVANCE DE  
3 CASES



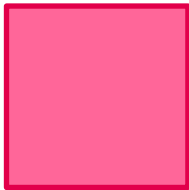
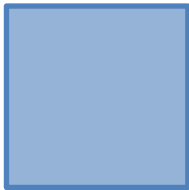
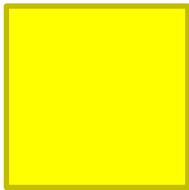
# NUMÉRATION



REJOUE !



RECOLE DE  
3 CASES

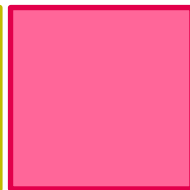
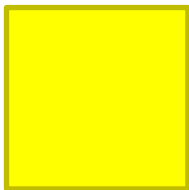
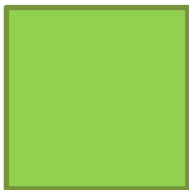
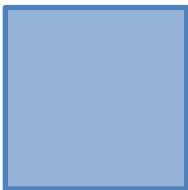
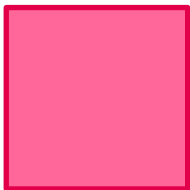
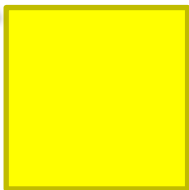


www.timbazar.fr

# ET



AVANCE DE  
3 CASES



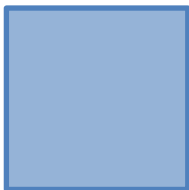
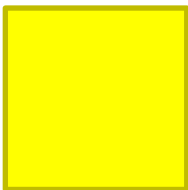
# PROBLÈMES



ARRIVÉE



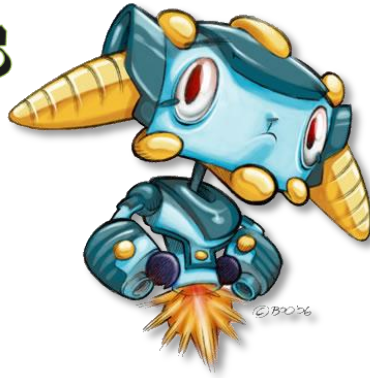
RECOLE DE  
3 CASES



REJOUE !

# JEU DE L'OIE

## NUMÉRATION ET PROBLÈMES



### MATÉRIEL :

- ✪ le plateau de jeu
- ✪ un dé
- ✪ un pion par joueur (6 maximum)
- ✪ les cartes "questions"
- ✪ les fiches "solutions"



**BUT DU JEU :** être le premier à atteindre la case « Arrivée ».

### RÈGLES DU JEU :

✪ A tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Il avance sur le plateau du nombre de cases indiqué par le dé.

✪ Valeur des cases :

- Suivre les indications (avancer / reculer / rejouer).
- Résoudre un problème.
- Recomposer un nombre.
- Lire un nombre écrit en lettres et l'écrire en chiffres.
- Indiquer le chiffre des... / le nombre de... (valeur positionnelle des chiffres dans le nombre).
- Comparer deux nombres entiers.

✪ S'il tombe sur une case de couleur, le joueur situé à sa droite pioche une carte de la couleur correspondante et lui pose la question. La réponse peut être orale ou écrite selon les questions et les objectifs fixés par l'enseignant.

✪ S'il répond correctement, il avance son pion d'une case supplémentaire. Puis c'est au joueur suivant de jouer.

### VARIANTE :

Pour que tous les élèves soient actifs tout au long de la partie, il est intéressant de désigner un maître du jeu qui ne participe pas lui-même à la partie (l'enseignant ou un élève). Les joueurs « en attente » répondent également à la question posée silencieusement, sur leur ardoise. Lors de la vérification, s'ils ont trouvé la bonne réponse, ils avancent leur pion d'une case.