

TITRE DU JEU :	LE CHÂTEAU DES NOMBRES <i>Boite à outils pour l'apprentissage de la numération – Malherbe/Rondard - Retz</i>
----------------	--

Niveau de classe	CE1
Compétence I.O.	Connaître la suite des nombres. Résoudre des problèmes additifs et soustractifs.
Compétence(s) spécifique(s)	C2- Cerner la loi algorithmique sur la suite des écritures chiffrées. Ajouter ou retrancher. Compter par bonds en sens direct ou indirect. Nommer le nombre qui précède ou qui suit immédiatement n.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> – un plateau, – 24 cartes roses (juste avant...) ; – 24 vertes (juste après...); – 24 jaunes (comptage par bond en sens direct) ; – 24 bleues (comptage par bond en sens indirecte) ; – 8 cartes oranges chance ; – 8 cartes rouges (malchance).
Déroulement	<p>Organisation 2 à 6 joueurs</p> <p>But du jeu Le premier joueur ayant atteint la porte du château a gagné.</p> <p>Déroulement Après avoir lancé le dé, le premier joueur (désigné ou tiré au sort) déplace son pion sur le parcours (d'autant de cases que le nombre indiqué sur le dé). Il tire une carte de la même couleur que celle de la case. Il lit à haute voix la consigne inscrite sur la carte, puis procède à l'énoncé demandé. Si un adversaire remarque et signale une erreur d'énoncé, il doit justifier sa remarque. Si la remarque est juste (l'enseignant doit être présent pour animer le jeu, valider les réponses et les remarques des joueurs), alors le joueur qui s'est trompé recule de deux cases et l'adversaire qui a produit la remarque gagne un bonus de 2 cases supplémentaires à son prochain tirage. Le premier joueur ayant atteint la porte du château a gagné.</p>
Variante(s)	