

LE JEU DES COLLIERS (ERMEL)

Nombre de joueurs : 2, 3 ou 4

Matériel :

- Une piste comportant 60 cases, numérotées de 1 à 60, les dizaines en rouge.
- Un dé par joueur
- Des cartons représentant, d'un côté les constellations des dés, de l'autre le nombre correspondant. On les appelle les tickets. Ces tickets sont distribués aux enfants en début de partie.
- Une réserve de perles.
- Un pion par joueur qui se déplacera sur la piste.

But du jeu : gagner des perles pour faire le collier le plus long possible

Règle du jeu :

- Les perles sont gagnées si on arrive juste sur les cases des dizaines : (cases rouges)
 - 1 perle sur le 10
 - 2 perles sur le 20
 - 3 perles sur le 30.....etc.....
- Pour gagner les perles :
 1. chaque enfant à tour de rôle lance le dé et obtient de 1 à 6 points.
 2. Il donne alors au maître un ou deux tickets pour compléter le score et essayer de placer son pion sur une des cases gagnantes. Par exemple, un enfant qui a obtenu 6 points en lançant son dé doit donner au maître ou bien le ticket « 4 », ou bien 2 tickets « 2 ».
 3. le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand collier.

Objectifs :

- chercher les compléments à 10
- fréquenter diverses compositions additives
- lire des nombres
- reconnaître les constellations

Variante : les tickets sont à disposition, puis en nombre limité

- jouer à 2, 3 ou 4
- raccourcir ou allonger la longueur de la piste
- Les « tickets » sont utilisés côté constellations ou côté chiffres, jusqu'à 5, 6, 7, 8, 9.

Pour l'enseignant : En période de découverte du jeu :

- Observer et décrire longuement le plateau de jeu. Repérer les nombres en rouge. 10, je gagne 1 perle. 20, je gagne 2 perles....
- Accompagner l'enfant dans sa démarche et faire verbaliser le problème qui se pose : « pour gagner je dois tomber sur la case rouge. Il me manque des pas. Je les compte, comment je peux faire avec mes tickets ? »
- Aider l'enfant à prendre conscience que pour acheter 4 pas, il peut utiliser un ticket 4 ou 2 tickets (2 et 2), (3 et 1).

Une fois le jeu connu :

- Amener les enfants à choisir entre le lancé de dé ou l'achat avec les tickets :
Exemple : au départ, j'ai fait 3. Il me manque 7 pas. En lançant le dé au prochain tour , je me rapproche de la case rouge sans la dépasser puisque je ne peux pas faire plus de 6 avec le dé et j'économise des tickets.

