CE1-NC9 : LE JEU DE L'OIE DES DIZAINES

- **Objectif**

Utiliser les dizaines comme pivots en calcul mental.

- **Matériel**

Plateau du jeu de l'oie des dizaines. Deux jetons de couleur différente, deux dés.

- **Déroulement** : Jeu par deux

Le parcours comporte des cases ornées d'une oie (9,18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81) qui permettent d'avancer une deuxième fois du nombre de points du dé. Il existe d'autres cases exceptionnelles :

Les cases 6 et 67 (pont) où est écrit *passer un tour ;*

Les cases 19 et 78 (auberge) où est écrit *aller à la dizaine suivante ;*

La case 31 et 92 (puits) et la case 42 et 86 (labyrinthe) où est écrit *aller à la dizaine précédente ;*

La case 52 (prison) où est écrit *aller à une dizaine en arrière ;*

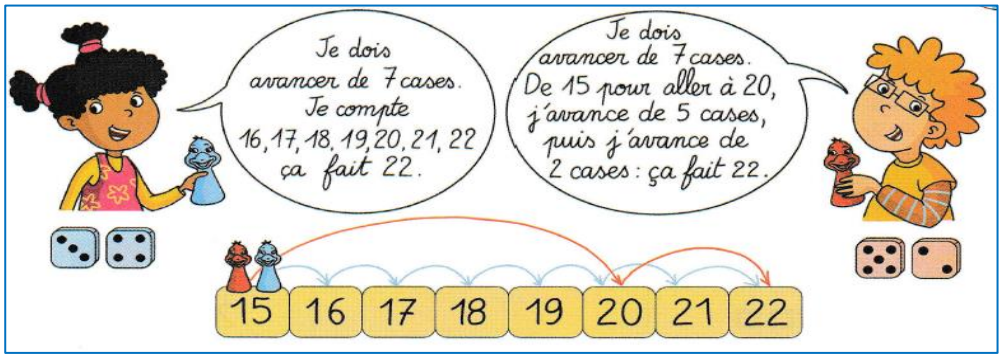
Les cases 58 et 89 (poison) où est écrit *aller quatre dizaines en arrière*.

Quand deux joueurs se retrouvent sur la même case, l'occupant initial doit occuper la dernière case occupée par l'arrivant.

L'enseignant fait jouer les élèves par 2 pour qu'ils s'approprient les règles du jeu de l'oie et les ordres correspondants aux cases exceptionnelles. Une mise en commun permettra de vérifier la compréhension des termes *dizaine suivante, dizaine précédente, dizaine en arrière.*

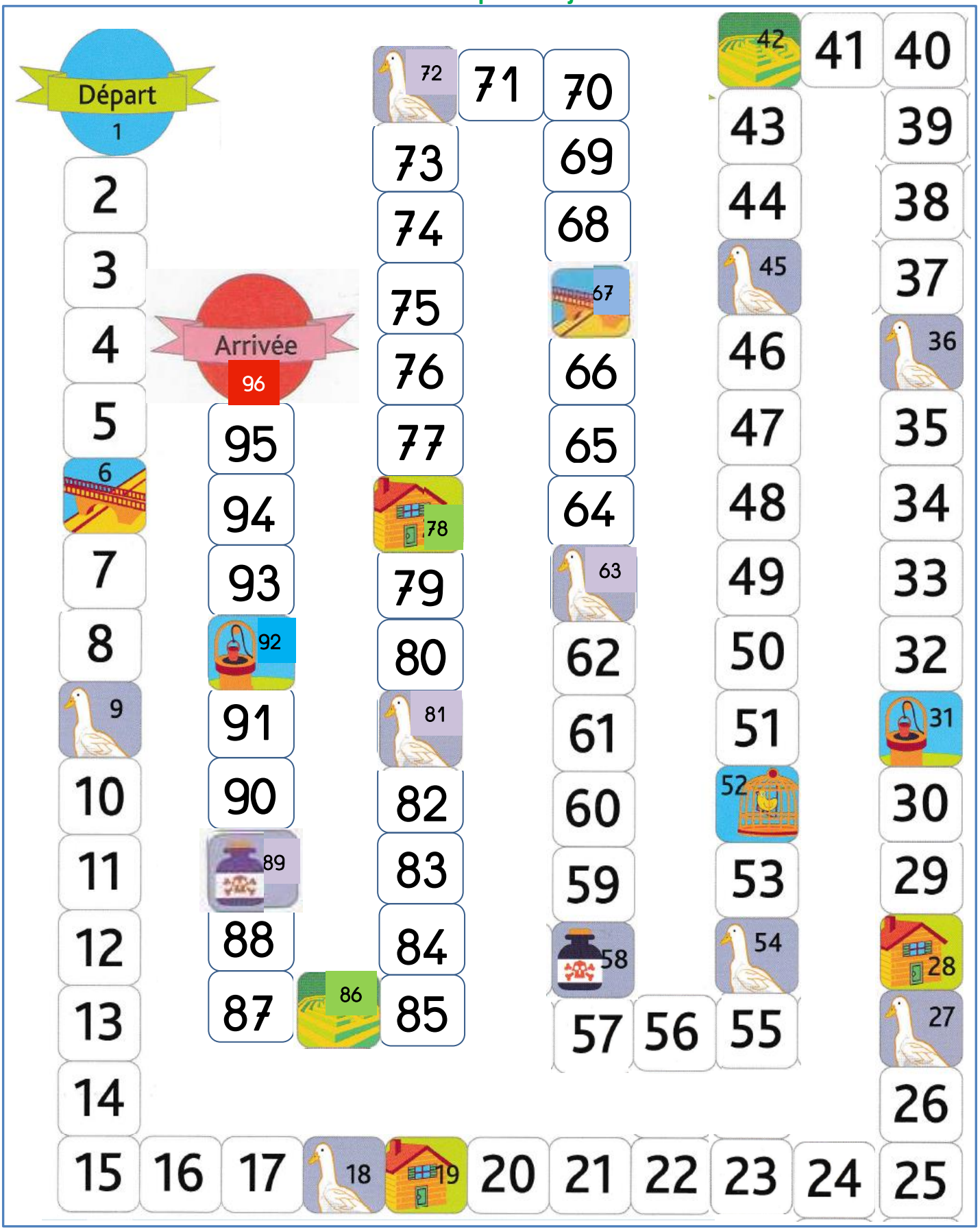
Gagne celui qui dépasse la case 96.

Exemple



CE1-NC9 : LE JEU DE L'OIE DES DIZAINES -matériel

La piste de jeu



La légende et les 2 jetons à découper et à colorier

Passer 1 tour.

Aller à la dizaine précèdente.

Aller 1 dizaine en arrière.

Aller à la dizaine suivante.

Aller 4 dizaines en arrière.

Aller à la dizaine précèdente.

Doubler les points du dé.

Faire une fente dans un demi-bouchon de liège et y insérer la languette grisée du pion, ou faire un socle en pâte à modeler.