

Etre			<p><i>Comprendre et appliquer une règle de jeu. Mobiliser et appliquer ses connaissances. Apprendre à fixer son attention. Se comporter comme le membre d'un groupe : -être calme, ranger le matériel, ne pas détruire, ne pas dérober -respecter l'autre, l'écouter Accepter de perdre. Accepter d'être seul face à un autre enfant ou à un groupe.</i></p>
1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	L'oral	Échanger et réfléchir avec les autres	<p><i>Communiquer. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer. Lire et comprendre un tableau de consignes.</i></p>
4 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Découvrir les nombres et leurs utilisations	Stabiliser la connaissance des petits nombres Dénombrer	<p><i><u>Étudier les nombres</u> Lire une constellation de dés. Comparer deux quantités.</i></p>
	Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées		<p><i>Se repérer dans un tableau. Se repérer dans un espace plan. Mettre en relation logique. Se déplacer sur un parcours élaboré en relation avec l'histoire.</i></p>

Le jeu de la bottinette :

Objectifs visés et indications pédagogiques - règle du jeu

Jeu collectif de 2 à 6 enfants

Matériel

Une planche de jeu

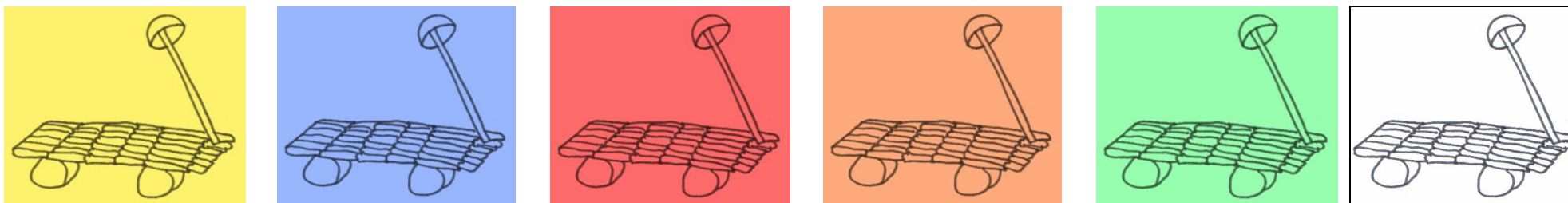
Un pion par enfant

Un dé traditionnel aux faces numérotées de 1 à 6 (dé à points)

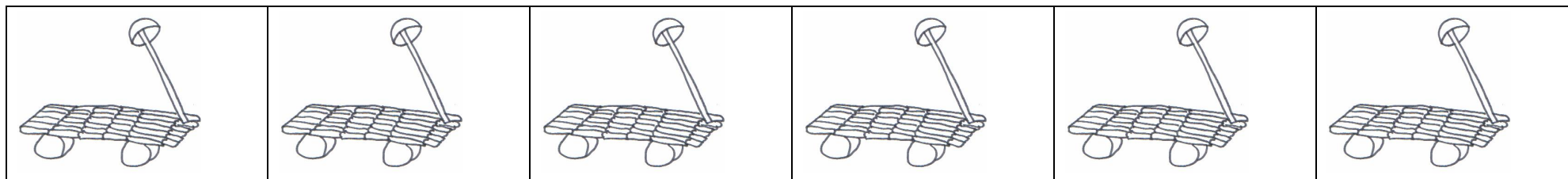
Un dé aux faces représentant des animaux

Une carte identifiant les cases à consignes particulières (voir plus bas pour le grand format)

Les pions






Ou à colorier



Le jeu de la bottinette :

Objectifs visés et indications pédagogiques - règle du jeu

La carte de consignes fournie

<u>Le dé à points</u>		
Quand il marque 6, on le lance une deuxième fois. Chic !		
<u>Le dé des animaux</u>		
	0	Tu n'avances pas
	1	Tu avances d'une case <i>Tu rampes</i>
	2	Tu avances de deux cases <i>Tu bondis</i>
	3	Tu avances de trois cases <i>Tu files</i>

Le jeu de la bottinette :

Objectifs visés et indications pédagogiques - règle du jeu

Un dé aux faces représentant
des animaux



Le jeu de la bottinette :

Objectifs visés et indications pédagogiques - règle du jeu

La règle du jeu de la bottinette

Gagne celui qui rejoint le premier Bottine et ses amis au centre de la planche de jeu.

Chaque joueur place son pion sur sa case départ identifiée par un triangle de sa couleur .

On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs parcourent le chemin en tenant compte des indications données par le **dé à points** qu'ils lancent tour à tour selon un ordre défini au début de la partie. Quand il marque 6, on le lance une deuxième fois. Chic ! On peut être sur la même case qu'un autre joueur ou le dépasser.

Ils s'arrêtent sur leur case départ dès qu'ils l'atteignent au terme d'**un** tour de jeu.

C'est le **dé des animaux** qui leur permettra d'avancer jusqu'au centre.

Quand vient son tour, l'enfant lance ce dé et avance du nombre de cases précisé :

L'escargot, d'1 case

Le lapin, de 2 cases

L'écureuil, de 3 cases

L'oiseau, de 0 case

La carte fournie ci-dessous précise la conduite à tenir. (L'agrandir, la plastifier et la garder à portée de vue).

Déroulement

Les enfants choisissent chacun un pion de couleur puis le placent sur la flèche colorée de même. Ils définissent l'ordre dans lequel ils vont jouer.

Quand le dé est lancé, l'enfant énonce le score puis avance de ce nombre de cases en comptant à haute voix.

Consignes pour l'exploitation pédagogique :

-Verbaliser ses déplacements. Identifier les éléments d'illustration.

-Avoir recours à la carte de consignes pour rechercher une information ; lecture informative donc fonctionnelle

-Lire les nombres

Toute règle de jeu est modifiable. Elle peut être simplifiée ou complexifiée