

Les 5 pistes Méthodologie / remédiation

Compétence visée : Associer une quantité avec un déplacement.

Niveau : *Ce jeu s'adresse aux enfants qui rencontrent des difficultés pour se déplacer sur un plateau de jeu. Il sert également de préparation (en fin de cycle 1 / début de cycle 2) aux jeux de dés.*

Présentation du jeu :

Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case « Départ » d'une piste. Le premier joueur lance le dé, compte les points sur le dé et avance son pion d'autant de cases. Les joueurs jouent chacun leur tour. Le premier qui arrive à la fin de sa piste a gagné. Pour gagner, l'enfant doit tomber exactement sur la case « Arrivée ».

	Activité 1	Activité 2
Objectif	Associer le nombre de points sur une constellation du dé avec un déplacement ; automatiser la reconnaissance des constellations.	Associer le nombre de points sur une constellation du dé avec un déplacement ⇒ Familiariser l'enfant dans l'utilisation de 2 dés, sans apporter la contrainte de jouer avec 2 nombres.
Matériel	- 1 dé avec constellations de 1 à 6 (ou de 1 à 3 si les enfants ne maîtrisent pas encore les constellations) - 1 plateau de jeu - 1 pion par joueur - 1 support pour lancer le dé	- 1 dé avec constellations de 1 à 6 - 1 dé couleurs - 1 plateau de jeu (avec une couleur pour chaque piste) - 1 pion par joueur - 1 support pour lancer le dé
Nombre de joueurs	2 à 5 joueurs	5 joueurs
Consigne	« Choisissez un pion et posez-le sur la case départ. Pour gagner, il faut arriver le premier au bout de sa piste. Chacun son tour, on lance le dé, on compte les points sur le dé et on avance son pion sur la piste. Le premier qui arrive exactement sur la case « Arrivée » a gagné. » L'adulte montre l'exemple.	« Choisissez un pion et posez-le sur la case départ. Pour gagner, il faut arriver le premier au bout de sa piste. Chacun son tour, on lance les dés, on regarde la couleur pour savoir quel pion va avancer. Ça veut dire qu'on peut faire avancer le pion d'un autre. Puis on compte les points sur le dé et on avance le pion sur la piste. Le premier qui a son pion exactement sur la case « Arrivée » a gagné. Si on tombe sur la couleur qu'il n'y a pas sur le plateau (5 pistes pour 6 faces sur le dé couleur), on a le droit de rejouer. » L'adulte montre l'exemple.
Conseils pour le maître	Présence du maître nécessaire durant le jeu tant que tout n'est pas maîtrisé (risque d'erreurs en comptant les cases ou les constellations). Demander à l'enfant combien de cases il lui reste à parcourir pour atteindre la case « Arrivée » quand il s'en approche, afin qu'il sache le nombre de points qu'il lui reste à avoir pour gagner.	

	Veiller à ce que les enfants ne touchent pas le dé (pour éviter qu'ils comptent avec leurs doigts).
Aides	Dire « zéro » sur la case de démarrage si l'enfant la compte pour 1.
Variables	<ul style="list-style-type: none">– Afin d'amener les élèves à mémoriser les constellations et à annoncer immédiatement le nombre qui y est associé, un enfant (ou l'enseignant) cache le dé avec un gobelet dès qu'il s'immobilise. On peut alors utiliser un dé avec les constellations 4, 5 et 6, pour complexifier la reconnaissance.– Le premier qui dit le nombre avance son pion. S'il se trompe, il recule.

