

Compétences visées :

- associer une quantité à son écriture chiffrée
- dénombrer une quantité

Nom du jeu : l'escalier

Niveaux de classe : moyenne section

But du jeu : remplir toutes ses cases le premier.

Matériel :

- un dé
- des jetons
- 2 escaliers, 3 ou 4 selon le nombre de joueurs (escalier de 1 à 6 marches)

1						
2						
3						
4						
5						
6						

Règle :

- saisir la quantité de jetons définie par le dé et les placer sur la ligne correspondante.

Déroulement :

Pour avoir le droit de commencer, il faut lancer le dé et réussir à faire 6. Chaque joueur, à tour de rôle, lance le dé et place les jetons sur la ligne correspondante. Si on a déjà des jetons sur la ligne, on passe le dé à l'autre joueur.

Éléments de différenciation :

- la présence ou non d'un référentiel indiquant la correspondance entre constellation et écriture chiffrée