

Compétences visées :

- utiliser la correspondance terme à terme pour comparer des collections d'objets
- reconnaître les constellations
- construire une collection de nombre donné
- dénombrer une collection d'objets

Nom du jeu : LE TRESOR DES PIRATES

Niveau de classe : MS/GS

But du jeu : gagner le plus de cartes pour devenir le chef des pirates.

Matériel :

- des petits pions ou des mosaïques figurant les pièces du trésor
- des petites boîtes pour ranger les trésors
- 1 dé
- des cartes de chef-pirate.

Règles du jeu :

- on joue à 2 joueurs
- chaque joueur lance le dé 3 fois et prend les pièces correspondantes à la marque du dé, le joueur qui a obtenu le plus de pièces gagne une carte de chef-pirate
- le jeu se fait en plusieurs parties
- le vainqueur est celui qui a obtenu le plus de cartes de chef-pirate

Déroulement du jeu :

- après chaque lancer, les pirates alignent les pièces obtenues devant eux et les comparent
- après trois lancers celui qui a le plus de pièces gagne une carte de chef-pirate
- après plusieurs parties, on compare le nombre de cartes de chef que possèdent les 2 joueurs et on désigne le gagnant (celui qui a le plus de cartes).

Éléments de différenciation :

- dé avec constellations de 1 à 3 pour les MS
- dé avec constellations de 1 à 6 pour les GS
- remplacer les constellations par des chiffres