

La course des mouettes :

- *Anticiper le résultat d'un déplacement sur une piste numérique*

Matériel : La piste numérique

Un dé avec les constellations 1,2,3 à fabriquer

2 « pions-mouettes » à fabriquer

La jeu : chacun son tour, chaque joueur lance le dé et fait avancer sa mouette. Le premier qui arrive sur la case ARRIVEE a gagné.

Si un joueur tombe sur une case piège (les cases marron), sa mouette retourne au départ. Mais si le joueur **anticipe** (en comptant et visualisant dans sa tête où sa mouette va arriver) que sa mouette va tomber sur une case piège, il peut passer son tour et éviter ainsi de retourner à la case départ.

La bande numérique :

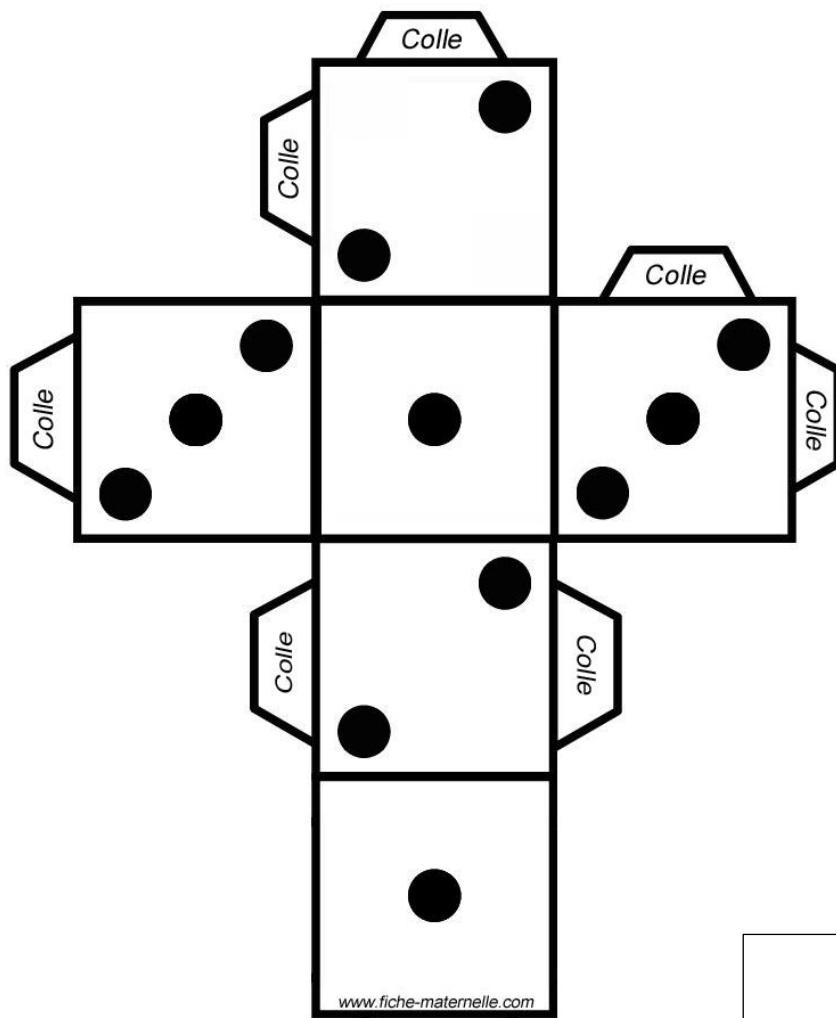
- Ranger les nombres de 1 à 9, dans l'ordre, sans modèle.

Les chiffres, découpés, sont étalés sur la table, dans le désordre.

Les prendre l'un après l'autre et commencer par les nommer.

Puis les ranger dans l'ordre croissant.

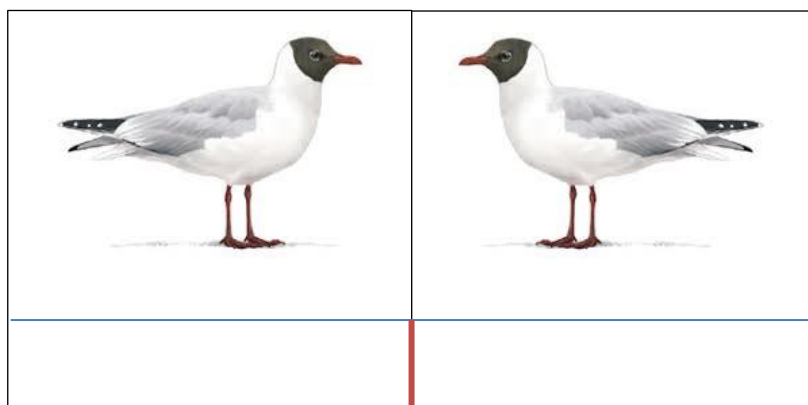
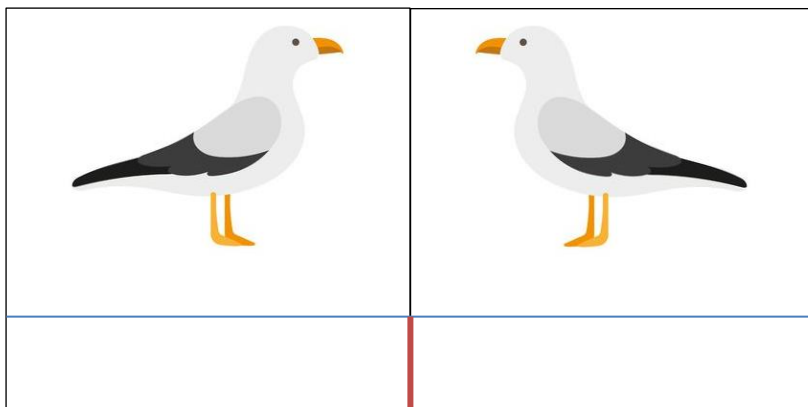
- On peut aussi utiliser les nombres, en désordre sur la table, et demander à l'enfant : « Donne-moi le 8 », « Donne-moi le 5 » ...



Matériel :
La course des mouettes

Pour les mouettes :

- ⇒ Entailler sur le trait rouge
- ⇒ Coller les rectangles l'un sur l'autre, sauf la partie sous le trait bleu.
- ⇒ Plier sur le trait bleu, une bande à droite et l'autre à gauche, afin de réaliser un « pied » permettant à la mouette d'être stable.



DEPART

ARRIVEE

Matériel :

La bande numérique

1

2

3

4

5

6

7

8

9