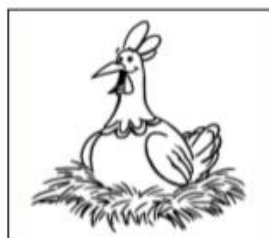
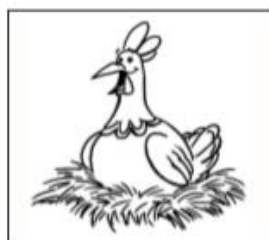
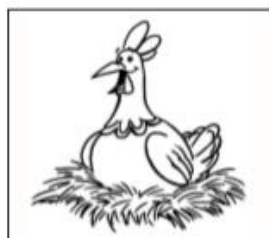


Matériel du jeu de la course aux œufs :

- Un pion de couleur différente et un panier (une petite boîte) pour chaque joueur
- Une boîte de perles ou autres pour faire les « œufs »
- Les cartes poules et renard en 10 exemplaires (pour le jeu 3)



But du jeu : ramasser le plus d'œuf possible.

But de l'activité pour l'enseignant : faire comprendre les notions d'ajout et de diminution (les élèves doivent verbaliser qu'après un ajout ils auront plus d'œufs et inversement lors d'un retrait.)

Jeu 1 : Ajouter. Chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œuf » il reçoit le nombre d'œuf indiqué dans la case et les ajoute à son panier. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison. L'élève qui gagne est celui qui a ramassé le plus d'œufs sur son parcours.

Jeu 2 : Retirer. Chaque joueur reçoit au départ 15 œufs dans son panier. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs », il retire de son panier le nombre d'œufs dessinés dans cette case.

Jeu 3 : Ajouter ou retirer. Découverte des cartes **poules et renard**. Chaque joueur reçoit au départ un panier contenant 5 œufs. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case « œufs » il tire une carte. S'il a une carte poule, il ajoute des œufs dans son panier. Si c'est une carte renard, il retire des œufs de son panier.