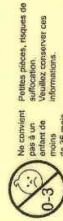
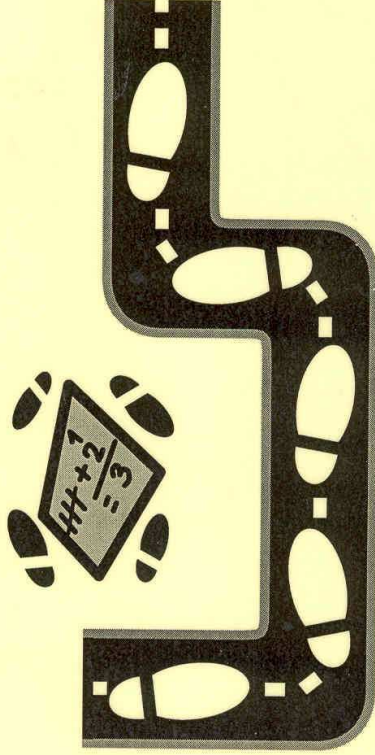


BP 11 • 77501 Chelles cedex 01
Tél. : 01 64 21 44 14
e-mail : oiseau-magique@wanadoo.fr

www.oiseau-magique.com

1ers PAS[©] en problèmes



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

Petits pions, règles ou accessoires en France.



Fabriqués en France

**JEU D'INITIATION
AU RAISONNEMENT MATHÉMATIQUE**

Conception : Lucienne Brive - Illustration : Dirou

Mars 2010

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

Le jeu permet aux enfants de se représenter concrètement des situations problèmes pour entrer, sans difficulté, dans l'abstraction du raisonnement mathématique. Les différentes séries de ce jeu abordent les principales facettes de situations à connaître.

MATERIEL :

- 1 plateau de jeu.
- 6 pions et un dé.
- 150 cartes réparties en 6 catégories :
 - 25 cartes roses : Choisir la bonne réponse.
 - 25 cartes bleues : Choisir le bon dessin réponse.
 - 25 cartes rouges : Choisir la bonne affirmation.
 - 25 cartes vertes : Terminer le dessin et répondre.
 - 25 cartes violettes : Choisir la bonne question.
 - 25 cartes jaunes : Choisir la bonne opération.

NB : Les cartes violettes et jaunes, sans représentation, pourront être utilisées dans un deuxième temps du jeu.

MODE OPERATOIRE :

Point de départ : Placer les pions sur les passages piétons.
Au lancer du dé, se déplacer « pas à pas » sur la piste du jeu.
Piocher une carte de la couleur du « pas » sur lequel se trouve maintenant le pion du joueur.
Répondre à la question, vérifier la réponse au dos de la carte, conserver la carte et marquer 1 point si la réponse est bonne !

Le vainqueur peut être celui qui gagne le premier une carte de chaque couleur.

NB : Si les cartes jaunes et violettes ne sont pas en jeu, passer son tour ou rejouer !

L'utilisation d'une feuille de route est conseillée pour répondre au fur et à mesure aux questions.