

Scrat compte sa réserve de noisettes

But du jeu

Aider Scrat à faire sa réserve de noisettes avant la fin de l'âge de glace. Pour cela, il faut gagner le nombre de noisettes attendu avant que l'image centrale ne soit reconstituée. Mais attention ! Il ne faut pas avoir plus de 9 noisettes et 9 groupes de 10 noisettes.

Pour cela, il faudra...

Compter les noisettes gagnées ou perdues.

Organiser la collection de noisettes en unités, dizaines, centaines.

Procéder à des échanges.

Comparer la collection de noisettes récoltées et celle attendue.

Nombre de joueurs : 3 à 5 + le banquier.

Matériel

1 plateau de jeu - 1 panier chacun - 1 ardoise - 1 dé et des pions - des cartes indiquant le nombre de noisettes à récolter - des cartes rouges pour les pertes de noisettes - des cartes bleues pour les gains de noisettes - des noisettes organisées sous forme d'unités, de dizaines et de centaines - 9 pièces du puzzle fonte de la glace.

Le déroulement du jeu

Le banquier est joué par l'enseignant. Il annonce le nombre de noisettes à récolter. Attention, aucun panier ne doit contenir pas plus de 9 noisettes et 9 groupes de 10 noisettes : si les joueurs ne font pas les échanges, il peut prendre les 10 noisettes ou dizaines qui n'ont pas été échangées.


Les joueurs se placent sur la case départ et reçoivent chacun 20 noisettes qu'ils placent dans leur panier. Le joueur qui a fait le plus grand nombre au dé commence.

Aide : certains élèves peuvent être aidés par des paniers pré-imprimés. Ils verront plus facilement les noisettes en trop qu'il faudra échanger.

Il avance du nombre de cases indiqué par le dé :

→ S'il tombe sur  il tire une carte bleue.

→ S'il tombe sur  il tire une carte rouge.

→ S'il tombe sur  il tire une carte puzzle et la place sur l'image.

Pour les cartes bleues et rouges :

- Lire le nombre sur la carte et mémoriser la quantité.

- Poser sa récolte dans son panier et faire les échanges nécessaires. Les autres joueurs vérifient les actions du joueur. Ils disent s'ils sont d'accord ou pas, et justifient leur réponse. Le banquier recompte le nombre d'unités ou de dizaines données par le joueur. Il peut retirer du panier les 10 unités ou dizaines non échangées.

Le joueur écrit le nombre de noisette sur son ardoise en écriture chiffrée.

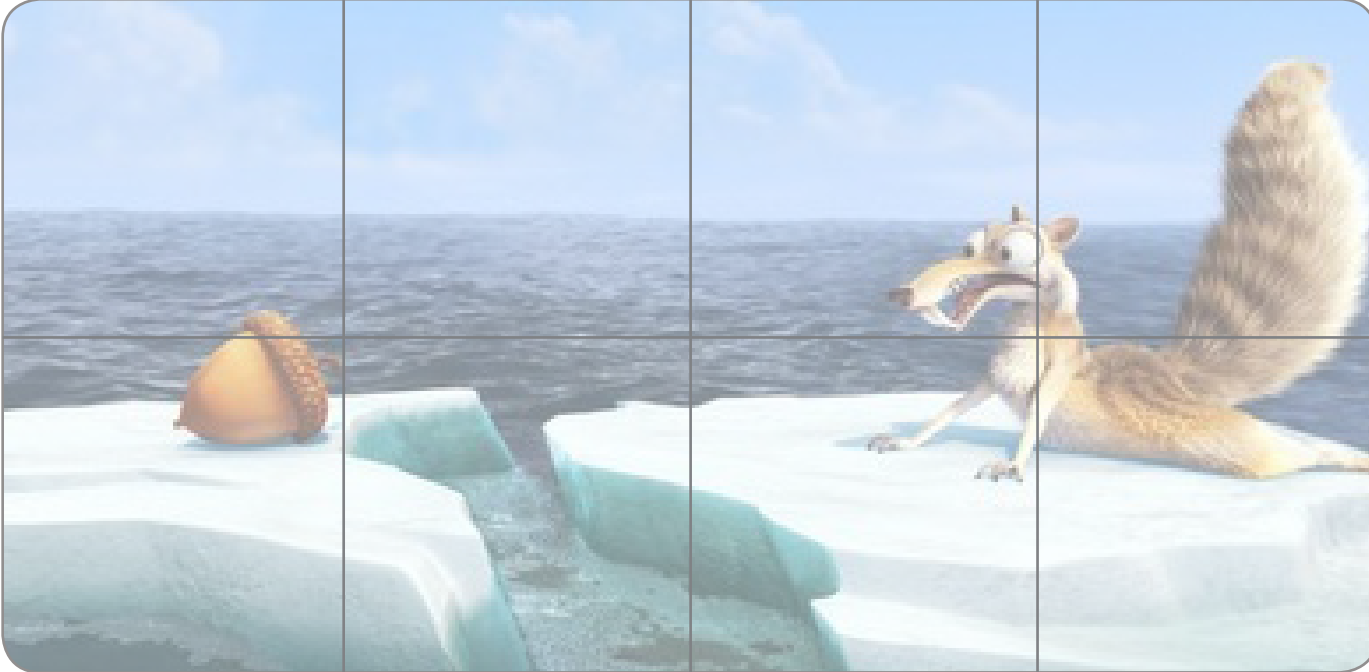
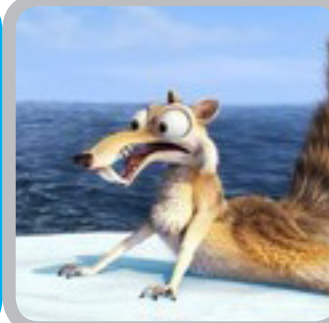
Le jeu est terminé quand :

- Un joueur a récolté au moins autant de noisettes attendues.

- Les pièces du puzzle ont complètement recouvert l'image : la fin de l'âge de glace est arrivée, la glace fond et l'écureuil s'éloigne de sa noisette.

Les aides sont à proposer en fonction des besoins des élèves, elles ne sont pas données à l'élève en début de séance mais on rappelle leur existence en même temps que les règles du jeu. Elles sont ensuite hors de vue des enfants et chaque enfant a la possibilité de se déplacer pour les consulter après avoir dit de quelle aide il a besoin ainsi que ce à quoi elle pourra lui servir.

Départ











Aide : rappel des règles d'échange

