

## Jeu du Poney en CE1

### Principe général

Placer la piste des nombres (entre 1 et 99)(matériel à imprimer) sur la table, et placer un jeton (représentant le poney) sur une case de la piste et indiquer de combien de cases doit avancer ou reculer le poney (la valeur du saut évolue au fur et à mesure, au départ nombre inférieur à 10, puis des nombres entre 10 et 20, puis un nombre entier de dizaines pour favoriser les appuis sur les dizaines entières), puis cacher la piste.

Demander à votre enfant de chercher dans sa tête le nombre de la case où arrivera le poney, puis de l'écrire sur son ardoise ou sur un feuille. Il ne doit pas disposer de la piste, car sa présence permettrait le comptage, ce qui n'est pas le but recherché ici.

Vérifier ensemble la réponse écrite en faisant avancer ou reculer le jeton poney sur la piste.