

Jeu du Poney

Principe général

Placez la piste des nombres (entre 1 et 99) sur la table, et placez un jeton (représentant le poney) sur une case de la piste et indiquez 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 cachez la piste.



Demandez à votre enfant de chercher dans sa tête le nombre de la case où arrivera le poney, puis de l'écrire sur son ardoise. 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 sur l'ardoise en faisant avancer ou reculer le jeton poney sur la piste

Variante

Calculs en chaînes

Placez le jeton Poney sur une case de la piste, puis la cachez. Annoncez lentement la valeur de 2 ou 3 sauts successifs.

Exemple

« Le poney est sur la case 27, il avance de 5 cases, puis recule de 10 cases, puis avance à nouveau de 8 cases ».

Votre enfant doit trouver la case d'arrivée mentalement puis l'écrire sur son ardoise.

Vérifiez avec lui la réponse écrite sur l'ardoise en faisant avancer et reculer le jeton Poney sur la piste