


CYCLE	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Mathématiques	
	1 (GS)	2	3
Domaine : Utiliser les nombres			
Objectif : Exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée sur un rang ou pour comparer des positions.			
Compétence(s) spécifique(s) : positionner de la 1ère à la 7e place			
Nom du jeu de référence :		Visuel du jeu :	
MINUSCULES			
Vidéo règles :			
Durée de la partie : 1 min		Nombre de joueurs : 4	
Astuces (maître du jeu, arbitrage, positionnement, zone de jeu, etc.)			
<ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs doivent se positionner face à face (de part et d'autre de la piste de course) - Placer les animaux dans un ordre aléatoire avant de distribuer les cartes objectifs 			
Simplification :		Complexification :	
<ul style="list-style-type: none"> -Retirer les cartes spéciales pour démarrer -Ne jouer qu'avec une carte objectif -Espacer les cartes de la piste de course 		<ul style="list-style-type: none"> -Coller les cartes de la piste de course les unes aux autres -Réserver la variable « à la traîne » au cycle 2 	
Aller plus loin : Le jeu « La Course des tortues »			