

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
									
départ <small>www.unandecole.com</small>	+1	+1	+2	+1	-2	+1	+2	+1	-1
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
									
+2	+1	+1	+2	+1	-2	+1	+2	+1	-1
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
									
+2	+1	+1	+2	+1	-2	+1	+2	+1	-1

30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
									
+2	+1	+1	+2	+1	-2	+1	+2	+1	-1
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
									
+2	+1	+1	+2	+1	-2	+1	+2	+1	-1
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
									
+2	+1	+1	+2	+1	-2	+1	+2	+1	-1

60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
									
+2	+1	+1	+2	+1	-2	+1	+2	+1	-1
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
									
+2	+1	+1	+2	+1	-2	+1	+2	+1	-1
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
									
+2	+1	+1	+2	+1	-2	+1	+2	+1	-1

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
									
+2	+1	+1	+2	+1	-2	+1	+2	+1	-1

Découper les bandes et les patafixer ensemble de manière à former une grande bande numérique.

Règle 1

Objectif : apprendre à se déplacer sur la bande numérique. Compter jusqu'à... Reconnaître les nombres jusqu'à.

L'enfant lance le dé et avance d'autant. Le premier arrivé a gagné. A chaque fois qu'il arrive sur une case, l'adulte ou l'enfant indique le chiffre qui est inscrit.

Suivant la progression, on n'est pas obligé de mettre toutes les bandes, on peut s'arrêter à 99 comme à 69 ou 19.

Règle 2

Objectif : se déplacer sur la bande numérique. Compter jusqu'à... Reconnaître les nombres jusqu'à. Comprendre les notions d'addition et de soustraction.

L'enfant part avec 5 ou 10 jetons, suivant la case sur laquelle il tombe, il gagne ou perd le nombre de jetons indiqués en bas. Dès qu'un enfant arrive au bout on arrête le jeu. Soit on compte les jetons (ou perles, ou ce que vous voulez), soit on les aligne de manière à les comparer. Le gagnant est celui qui a le plus de jetons.

Les gros oiseaux rapportent 2 points, ceux qui ne volent pas font perdre des points.