

PROGRESSION LES PETITS CHEVAUX

« Difficultés » du jeu :

- Attendre de faire 6 pour sortir de son « écurie ».
 - * Compter jusque 6.
 - * Reconnaître les constellations du dé.
- Comprendre le sens du parcours.
- Comprendre qu'il faut faire un tour avant d'entrer dans la suite 1-2-3-4-5-6.
- Accepter de se faire dépasser.

	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODES 4 et 5
MS	<p>1. Vivre le parcours du jeu dans la salle de motricité afin que les élèves appréhendent les déplacements :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Faire un tour de la ronde et retrouver sa place initiale (type jeu du facteur). * Faire partir 4 élèves en même temps avec puis sans support visuel au sol. <p>2. Proposer un plateau circulaire simplifié avec dé avec départs décalés pour chaque pion. Faire un tour complet et rentrer à « l'écurie ».</p>	<p>1. Matérialiser dans la salle de motricité le parcours typique du jeu (au moyen de baguettes de couleur par exemple) et faire le tour du parcours.</p> <p>En parallèle, proposer un atelier de déplacement dans des cerceaux avec un dé. Ajouter par la suite la contrainte de faire 6 pour démarrer (pour les MS, tomber sur l'étoile ou la fleur ou faire 3, ...).</p> <p>2. Même jeu avec introduction de la contrainte pour sortir de « l'écurie » (faire 3 par exemple).</p>	<p>En complément du jeu de déplacement dans les cerceaux, mettre en place un autre atelier de déplacement avec dé chiffres (ou couleurs) avec des briques portant chacune un numéro (ou une couleur).</p> <p>L'élève doit avancer brique par brique en respectant l'ordre de la numérotation (faire 1 pour la brique 1, 2 pour la brique 2, etc.).</p>	<p>Introduire le plateau de jeu traditionnel avec les règles (hormis l'élimination « agressive » des chevaux concurrents sur le plateau).</p> <p>Chaque élève a 1 seul cheval dans l'écurie. Pour aller plus vite, on peut utiliser un dé avec des constellations ou des nombres plus grands. On peut aussi réduire le nombre de cases du plateau.</p>