

Un drôle de Jeu de l'oie	
Niveau de classe	CP/CE1/CE2
Aspect(s) développé(s)	raisonner sur les chiffres – connaître, lire et comparer les nombres- travailler les équivalences – approfondir et s'entraîner sur la construction de la dizaine et de la centaine
Variable(s) utilisée(s) (champ numérique ...)	<ul style="list-style-type: none"> - CE2 : enlever le dessin des unités sur les cartes qui n'indiquent plus que le terme dizaine (d) et centaine (c) - travailler avec la monnaie (billets de 100, 10 et pièces de 1 euro) - CE2 : travailler avec les mètres, décimètres, centimètres (cartes représentant un trait de 1 cm, un trait de 10 cm ou 1 dm et une ligne brisée de 10 x 10cm pour le m)
interaction(s) (PE/ élèves élèves/élèves)	<ul style="list-style-type: none"> - binôme CE1/CE2 joueurs et banquier - enseignant rôle de banquier pour les élèves en difficulté ou les cp - banquier CE2 pour des joueurs de CP (jeu limité aux dizaines) - 2 banquiers (1 contrôleur)
Evolution (Leçons Outils Manipulation Matériel supplémentaire...)	<ul style="list-style-type: none"> - proposer des calculs en ligne avec les c, d et u du type : $31d + 2c + 4 u$; $3c + 25d + 14 u$.... - utiliser les cartes représentatives des c, d, u pour trouver les résultats ou passer par le dessin - dictée de nombres $35d$ et $1 u = \dots$ etc - mémo des équivalences - utiliser les nombres proposés sur la planche du jeu de l'oie pour travailler l'ordre, la comparaison et l'encadrement des nombres $>$ $<$
Différenciation	Coloriser les centaines dizaines et unité : c , d , u ; possibilité d'utiliser les outils et les mémos de la classe. Transformer la planche de jeu en ne laissant que les dizaines et unités ; travailler en binôme (élève qui maîtrise bien la numération décimale et élève en difficulté)