



Prérequis : Les situations en lien avec des jeux types « jeu de l'oie » sont connues des élèves.

Description :

- Préparer la chenille en ordonnant les cases mais en les disposant faces cachées.
- Lors de la lecture de la consigne, ne dévoiler que le case correspondant à la position initiale du jeton.
- Les autres cases ne seront retournées que pour l'étape de validation.
- Lors de la validation, l'enseignant(e) distingue dans sa verbalisation le numéro de la case et la position (exemple : case 4 / la quatrième case).

