Le but de ce jeu est de faire comprendre les notions d'ajout et de diminution d'une collection.

Les élèves doivent pouvoir verbaliser qu'après un ajout, ils auront plus d'œufs dans leur boîte et inversement lors d'un retrait.

**Jeu 1: ajouter les œufs dans sa boîte**

A tout de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre indiqué. Lorsqu'il s'arrête sur une case "œuf", il prend le nombre d'œufs dessiné dans cette case et les ajoute dans sa boîte. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont arrivés à la maison.

**Jeu 2: Retirer des œufs de sa boîte**

Chaque joueur reçoit au départ une boîte contenant 12 œufs. A tour de rôle,  chaque joueur lance le dé et avance son pion en fonction du nombre demandé. Lorsqu'il s'arrête  sur une case "œufs", il retire de son panier le nombre d'œufs dessiné sur la case.

**Jeu 3: Ajouter ou retirer des œufs**

Se joue avec des cartes poules et renards

Chaque joueur reçoit 5 œufs dans sa boîte.

Quand le joueur s'arrête sur une case "œufs, il tire une carte:

- si c'est une "poule" il ajoute les œufs dans sa boîte

- si c'est un renard, il retire les œufs de sa boîte.



