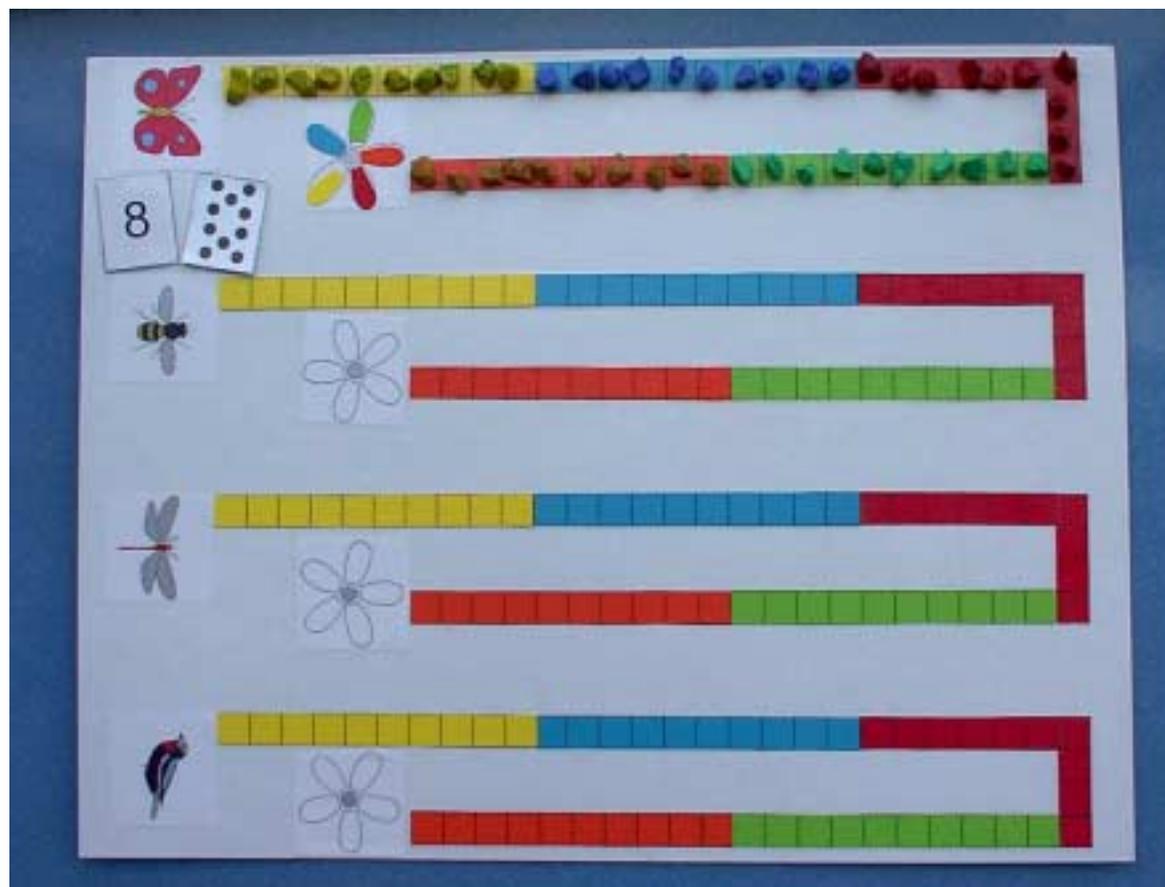


## PROJET 2 : JEUX MATHÉMATIQUES

Cycle 1 - GS

*Jeu : Chemins et bandes de couleur*



### Matériel :

- Un plan de jeu sur lequel sont dessinés quatre chemins divisés en 50 cases carrées organisées en bandes colorées successivement jaune, bleue, rouge, verte et orange ; chaque bande comporte 10 cases de la même couleur.

Les départs des chemins sont sur la même ligne et marqués chacun d'un animal différent : oiseau, libellule, abeille, papillon.

Les arrivées sont marquées de la silhouette d'une fleur.

- Des cartes représentant, d'un côté les constellations des dés (de 1 à 10), de l'autre le nombre correspondant.

- Des jetons de couleur : 40 jaunes, 40 bleus, 40 rouges, 40 verts et 40 oranges.

### Règle du jeu :

- Les enfants peuvent jouer à 2, 3 ou 4.

- Le but du jeu est de recouvrir le premier la silhouette de sa fleur.

- Les pétales de la fleur sont gagnés à chaque fois qu'une bande de couleur est recouverte entièrement avec les jetons de la même couleur.

- Pour gagner des jetons :

1. Chaque enfant à tour de rôle tire une carte et obtient de 1 à 10 points.

2. Il pose sur son chemin autant de pions que de points obtenus.

3. Pour choisir la couleur des pions à poser sur les cases, le joueur doit tenir compte des indications données par les bandes colorées traversées par le chemin.

Par exemple, le joueur qui a recouvert 6 cases jaunes au premier tour et qui a obtenu 7 points au deuxième tour doit décomposer son 7 en 4 jaunes (il reste 4 cases jaunes à couvrir sur la première bande) et en 3 bleus (3 cases bleues à couvrir sur la 2<sup>ème</sup> bande).

Pour terminer le chemin, il faut remplir la dernière bande.

Le premier qui a obtenu les 5 pétales a gagné.

### Variantes :

- Jeu avec dé (diminue le champ numérique);

- Le nombre de cases par bandes ;

- Les cartes :

• avec seulement les constellations ;

• avec seulement les écritures chiffrées.

Mise en œuvre dans la classe

Domaine : quantités et nombres

Objectifs :

- commencer à fréquenter et à mémoriser diverses décompositions additives (de 2 à 10) ;
- chercher les compléments à 10 ;
- reconnaître des situations additives.

Compétences relatives aux quantités et aux nombres :

- reconnaître des constellations ;
- dénombrer ;
- associer le nom des nombres avec leur écriture chiffrée ;
- réaliser une collection comportant la même quantités d'objets qu'une autre collection ;
- surcompter.

Compétences du domaine du vivre ensemble :

- respecter des règles ;
- accepter de perdre ;
- attendre son tour.

Durée	Org.	Respect du processus d'apprentissage	Situations proposées	Compétences attendues
10'	coll. / Ind.	<b>Annonce du projet</b>	<b>Phase de découverte</b> pendant l'accueil : le jeu est laissé à libre disposition des enfants.	S'approprier le matériel Émettre des hypothèses sur le fonctionnement du jeu.
10'	coll.	<b>Résurgence des représentations</b>	<b>Phase de découverte</b> collective du matériel du jeu et émission d'hypothèses sur les règles du jeu.	Décrire le matériel en utilisant le vocabulaire adapté

			<p>« De quoi se compose le jeu ? »          « A votre avis comment joue-t-on à ce jeu ? »          Les hypothèses annoncées sont discutées. Les enfants sont ainsi amenés à déduire les principales règles du jeu.</p>	<p>Émettre des hypothèses          Déduire certaines règles</p>
10'	groupe de 4	Situation problème	<p>Les enfants jouent à 4 selon les règles énoncées précédemment. Pour avoir les jetons, les enfants doivent passer « commande » du nombre et de la couleur des jetons.          Au moment du passage d'une bande de couleur à l'autre, les enfants sont confrontés au problème de la décomposition d'un nombre Certains enfants ne vont pas tenir compte du changement de couleur posant ainsi des jetons d'une couleur sur une bande de couleur différente C'est à ce moment-là que la nécessité de la décomposition apparaît et qu'est introduite une nouvelle contrainte : commander en une seule fois les bons jeton (nombre et couleurs).</p>	<p>Appliquer les règles énoncées précédemment          Faire évoluer les règles en fonction des difficultés rencontrées</p>
15'	groupe de 4	Recherche	<p>Les enfants jouent en respectant l'ensemble des règles du jeu.</p>	<p>Cf. compétences citées plus haut (compétences relatives aux quantités et aux nombres)</p>
5'	groupe de 4	Métacognition	<p>Verbalisation des stratégies de décomposition des nombres rencontrés et rappel de quelques décompositions (Ex. : Comment peut – on « couper » le nombre 6 ?)</p>	<p>Expliciter sa stratégie</p>
10'	ind.	Evaluation	<p>Trouver différentes façons de partager une constellation en deux (partage équitable ou non équitable)</p>	<p>Décomposer un nombre compris entre 2 et 10</p>