

Les boîtes alignées GS - Ermel

Aligner au moins 6 boîtes devant les enfants, sans ordonner les collections. Chaque joueur a un dé. Le premier joueur lance le dé et peut prendre une des boîtes si celle-ci contient moins d'objets que le nombre représenté sur le dé. Il est souhaitable d'avoir joué au jeu des boîtes empilées avant.

Variables

On peut aussi demander aux enfants de prévoir les jets de dé qui leur permettront de prendre telle ou telle boîte.

On pourra ajouter une boîte que personne ne pourra prendre avec 6 ou 7 jetons.

On peut choisir de laisser les objets dans les boîtes au lieu de les regrouper pour comparer les gains.

On peut proposer le même jeu en élargissant le champ numérique, en remplaçant le dé par un jeu de 10 cartes nombres avec des constellations de 1 à 10 étoiles ou par 2 ou 3 dés dont on cumulera les jets et en changeant le contenu des boîtes en conséquence.

Ce fichier, conçu par Anne Garro sur base de l'ouvrage « Apprentissages numériques et résolution de problèmes, GS, Hatier Ermel, est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique, 2.0 France (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>). Fichier créé en février 2009.

<http://lecolede.ngaoundaba.com>