

Le jeu des anneaux GS - Ermel

Objectifs :

- Favoriser l'anticipation
- S'entraîner au calcul mental

Matériel :

- Quelques tiges rigides en nombre égal au nombre de groupes d'enfants.
- Des anneaux pouvant s'enfiler sur les tiges (plusieurs dizaines)

Règle du jeu :

Se joue à 4 joueurs

La classe est partagée en équipes de 4 enfants et le jeu est mené pendant 4 jours. Chaque matin, un enfant différent de chaque équipe lance un dé et place sur la tige de son équipe autant d'anneaux que de points obtenus.

L'équipe gagnante est celle qui a obtenu au bout de 4 jours le plus d'anneaux.

Pour qu'il y ait anticipation, le maître doit à partir du 2^{ème} jour poser la question : « Quand tu auras mis les anneaux, combien en y aura-t-il sur la tige de ton équipe ? ». La situation est autovalorisante puisqu'on peut vérifier aussitôt après avoir placé les anneaux.

On note sur un tableau les résultats cumulés chaque jour. A la fin du 4^{ème} jour, les équipes comparent leurs scores. On pourra utiliser la bande numérique pour repérer successivement chaque jour les résultats et valider en dénombrant effectivement les anneaux.

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.

Jeu des anneaux

Equipes Résultats	1	2	3	4	5	6	7	
J1								
J2								
J3								
J4								

L'équipe gagnante est l'équipe n°