

Jeu des graines GS - Ermel

Objectifs :

- S'entraîner à dénombrer ;
- Prendre n objets parmi p ;
- Former une sous-collection de cardinal donné à partir de la réunion de plusieurs sous-collections ;
- Commencer à fréquenter et à mémoriser des décompositions additives de 10.

Matériel :

- Une demi-boîte de 6 œufs par enfant qui représente le plateau
- Un pot de pois chiches ou autres graines, ou de très petits objets identiques pour deux enfants : c'est la réserve.
- Une corbeille par enfant (peut être une feuille)
- Un dé

Règle du jeu :

Se joue à deux, en deux phases

Phase 1 : Chaque enfant, à son tour, lance le dé et place dans une alvéole de son plateau le nombre de graines indiqué par le dé. Après 6 coups chacun, les alvéoles sont remplies.

Phase 2 : on n'utilise plus le dé. Chaque joueur va essayer d'être le premier à reprendre juste 10 graines. Pour cela, chacun à son tour reprend le contenu entier d'une des alvéoles de son plateau et le met dans sa corbeille. Le rôle du maître est d'aider les enfants à anticiper pour atteindre le but ainsi qu'à expliciter les difficultés rencontrées.

Variables :

Le nombre d'alvéoles du plateau.

Le dé : seulement des constellations jusqu'à 3 ou dé normal ; dé avec des chiffres, des cartes nombres à tirer.

Le nombre de graines à prendre : juste 10 ; inférieur à 10 (si dé 1, 2, 3) ; supérieur à 10 si on joue avec un grand plateau.

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.