

## Jeu du cochon qui rit GS - Ermel

### Objectifs :

- Dénombrer
- Reconnaître les constellations
- Lire des nombres
- Travailler la réunion de parties
- S'entraîner à surcompter
- Mémoriser certains résultats, par exemple les doubles

### Matériel :

- Deux dés
- Des puzzles (cochons, girafes, accordéons) de couleur différente, un par enfant. Chaque puzzle est découpé en 8 morceaux numérotés de 2 à 9.

### Règle du jeu :

Se joue de 2 à 4 joueurs

La règle évolue selon les performances des enfants.

**1<sup>ère</sup> règle :** Chaque joueur doit reconstituer son « cochon ». A tour de rôle, chacun lance les deux dés, additionne les points obtenus, annonce son résultat et prend la partie de son puzzle correspondante. Le premier qui a terminé son puzzle a gagné. Chaque joueur joue autant de fois qu'il est nécessaire pour reconstituer son puzzle entier.

**2<sup>ème</sup> règle :** Le but du jeu est le même mais on propose aux enfants, après 5 ou 6 lancers de dés, de ne plus jeter les dés mais de choisir les faces des dés en fonction de leurs besoins, pour obtenir les dernières parties de puzzles. Il est interdit de montrer un seul dé. Cette règle suscite l'apparition de stratégies relatives à la complémentarité.

**3<sup>ème</sup> règle :** Le but du jeu reste le même mais les dés ont disparu. Chaque enfant doit « acheter » au maître les pièces de puzzles, à tour de rôle. Pour cela, il dispose de « billets ». Chaque enfant a droit à 4 billets à 1 point, 4 billets à 2 points, 3 billets à 4 points, 2 billets à 5 points et 2 billets à 6 points. Il doit acheter chaque morceau de puzzle en utilisant obligatoirement deux billets à la fois. Cette règle permet de travailler les liens entre un nombre et son prédécesseur ou son suivant ainsi que les doubles et le surcomptage.

### Variables :

Les billets : avec constellations ou écriture chiffrée

Le nombre de morceaux de puzzle

La numérotation des morceaux de puzzle (ex. : 7, 10, 6, 12, 8, 5, 4, 9) → ajuster la valeur des billets.

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://lecoledenagaoundaba.com>





