

Jeu du trésor GS - Ermel

Objectifs :

- considérer les nombres comme mémoire des quantités
- maîtriser le pouvoir d'anticipation qu'ils donnent ;
- élargir le champ numérique
- fréquenter des situations additives

Matériel :

- une grande boîte contenant une grande quantité de petits objets : le trésor ;
- une petite boîte ou un petit sac par enfant
- deux dés à jouer usuels

Situation :

A partir d'un jet de dés, chaque enfant gagne un certain nombre de trésors qu'il stocke dans sa boîte. Ce trésor va s'accroître avec d'autres jets de dés. Parfois, un farceur fait disparaître la totalité ou une partie du trésor de chaque enfant. Comment savoir ce qu'il manque à chacun ?

Les 4 grandes étapes de cette situation sont :

- chacun se constitue son trésor, le trésor est ensuite échangé contre un reçu ;
- les boîtes sont vides, il faut reconstituer le trésor de chacun ;
- le nombre de trésors augmente par un nouveau lancer de dés ;
- quelques objets ont disparu, il faut trouver ce qui manque.

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://lecoledengoundaba.com>