

## Le jeu des formes et nombres GS - Ermel

- Des supports cartonnés, un par joueur ayant le même nombre de cases, la disposition des cases pouvant être différente sur chaque support. Certaines cases sont occupées par des gommettes.
- 1 ou 2 dés (on pourra obturer certaines faces du second dé pour adapter le champ numérique)
- plusieurs sortes de jetons de même couleur : pièces de carton de la taille d'une case, pièces doubles, pièces triples de deux formes différentes, pièces quadruples d'au moins deux formes différentes.

Chaque joueur à tour de rôle lance les dés et calcule la somme obtenue (on favorisera le surcomptage). Le joueur compose cette somme en choisissant parmi les pions ceux qu'il pourra poser sur son support de jeu. Une erreur dans le choix des pions, relative au nombre ou à la forme, pourra si on le décide entraîner la nullité du jeu.

Exemple : si un joueur obtient 5 : il pourra prendre un jeton unité et un jeton de 4 à condition qu'il puisse les poser sur son support sans recouvrir les gommettes. S'il ne peut pas placer le jeton de 4, il essaiera de faire 5 avec un jeton de 3 ou un jeton de 2 ou deux jetons de 2 et un de un.

Variantes :

1/ Les jetons sont sous les yeux des joueurs.

2/ Les jetons sont cachés pour les joueurs qui doivent passer commande à l'enfant qui gère le stock des jetons. Si la forme ne convient pas, le joueur peut en demander l'échange en demandant une autre forme.

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.









