

Type de jeu : jeu à règle

Progressivité	2/3 ans \longrightarrow \longrightarrow 5/6 ans	
Titre du jeu / des jeux (photo possible)	Jeu de la bataille	Bataille (\rightarrow 6)  Bataille (\rightarrow 12) 
Visées pédagogiques	<p>Intentions pédagogiques : comparer des collections d'objets avec des procédures numériques</p> <p>Comportements et actions attendus : argumenter en dénombrant pour montrer quelle est la carte la plus forte</p>	
Où ? <i>(lieu, aménagement et dispositif)</i>	En classe	
Quand ? <i>(moment de la journée, ateliers, accès libre, ...)</i>	En APC ou lors des activités de classe	
Comment ? <i>(posture du PE)</i>	Observer et intervenir si litige	
Déroulement <i>(phases, étapes, ...)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Présenter un jeu ordinaire de bataille avec les trèfles et les piques sans les figures. Jouer à 2 et à 3. Explication 2. Faire deux équipes et utiliser la frise numérique pour savoir comment communiquer le nombre d'éléments pour savoir qui a gagné 3. Jouer avec les cartes(collections allant de 2 à 6 objets pour les moyens – collections allant de 8 à 12 objets pour les grands) à deux , puis à trois. 	
Que font les autres enfants ? <i>(organisation pédagogique)</i>	Si APC, ils ne sont pas à l'école Si activité de classe, en atelier dirigé avec l'enseignant.e, puis en autonomie	
Retour sur action et trace possible	Jouer avec des cartes avec écriture chiffrée	
Evaluation <i>(critères, observables, ...)</i>	Entourer la carte gagnante parmi deux cartes différentes	Entourer la carte gagnante parmi deux puis 3 cartes différentes
Remarques	Prolongement possible dans le « apprendre ensemble et vivre ensemble » : demander à une tierce personne s'il y a litige.	