


 <p>Cycles 1 et 2</p>	 <p>De 2 à 5 joueurs</p>
 <p>15 minutes</p>	<p>Jeu de .....</p>

<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1 lacet boulier</li> <li>➤ 3 dés : dé indiquant des chiffres, des mains ou des points</li> <li>➤ 4à cartes (4 x 10 représentations)</li> </ul> 
<p>COMPÉTENCES</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Raisonner : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure.</li> </ul> </li> <li>➤ Calculer : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu.</li> <li>○ Contrôler la vraisemblance de ses résultats.</li> </ul> </li> <li>➤ Communiquer : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.</li> </ul> </li> </ul>
<p>OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Décomposer et composer des nombres jusque 10</li> <li>➤ Identifier rapidement des représentations des nombres (constellations du dé)</li> <li>➤ Associer à une représentation sous forme(s) de points (constellations) à un nombre de dessins représentés (avec une ou plusieurs cartes)</li> </ul>
<p>RÈGLE DU JEU</p> <p><b>4 JEUX DIFFERENTS POSSIBLES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>But du jeu 1 : mémo de l'ours savant :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Qui trouvera le plus de cartes sur lesquelles sont représentés les mêmes nombres ?</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Déroulement :</b> <p>Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence et essaie de trouver deux cartes qui vont ensemble. Retourne deux cartes, l'une après l'autre, et dis le nombre qui y est représenté.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les deux cartes indiquent le même nombre ?</li> </ul> </li> </ul>

Bravo ! Prends les deux cartes et pose-les devant toi. Tu retournes de nouveau deux cartes.

- Les deux cartes n'indiquent pas le même nombre ?

Domage ! Repose les cartes, faces cachées, après que tous les autres joueurs les aient également vues. C'est alors au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les cartes ont été récupérées. Chacun fait une pile avec ses cartes. Celui qui a la plus grande pile gagne la partie.

➤ **But du jeu 2 : le duel des ours savants:**

- Celui qui aura en premier tous les pions du lacet de son côté sera le gagnant. Un « tir au lacet » à suspens pour deux oursons savants.

➤ **Déroulement :**

Vous jouez chacun à votre tour.

Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

- Un nombre ? Super ! Compte le nombre correspondant de pions sur le lacet et fais-les coulisser de ton côté.

Règles importantes : → Fais d'abord coulisser les pions à partir du milieu du lacet vers ton côté. → S'il n'y a plus de pions au milieu, tu as le droit de faire coulisser vers ton côté des pions que ton adversaire a déjà de son côté.

- L'ours savant ? L'ours savant est fatigué à force de compter et il faut qu'il se repose ! Tu ne déplaces aucun pion.

C'est ensuite au tour de ton adversaire de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a les dix pions de son côté. C'est lui le vainqueur de ce duel de « tir au lacet ». Attention : pendant son dernier tour, un joueur a le droit de faire coulisser moins de pions de son côté que le nombre indiqué par le dé !

➤ **But du jeu 3 : de un à dix :**

- Trouverez-vous les nombres de 1 à 10 dans le bon ordre avant que l'ours savant ait compté jusqu'à dix ? Un jeu coopératif pour n'importe quel nombre de joueurs.

➤ **Déroulement :**

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus grand commence et essaie de trouver la carte indiquant le plus petit nombre. Au début de la partie, tu cherches donc la carte qui représente le chiffre Un.

Quelle carte as-tu retournée ?

- La bonne carte ? Très bien ! Dis le chiffre représenté sur la carte et laisse la carte visible jusqu'à la fin de la partie. Retourne tout de suite une autre carte. Essaie alors de trouver la carte avec le chiffre suivant : par exemple, après le chiffre Un tu dois chercher la carte qui représente le chiffre Deux, etc.

- Une autre carte ? Domage ! Dis le chiffre représenté sur la carte. Après que tous les joueurs aient bien vu le chiffre représenté sur la carte, tu la retournes de nouveau face cachée. Ensuite, tu fais glisser un pion du lacet vers l'ourson savant et tu comptes tout fort le nombre de pions qui sont déjà du côté de l'ours. C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner une carte.

Fin de la partie La partie se termine lorsque

- toutes les cartes sont visibles et que les dix pions ne sont pas encore tous du côté de l'ours. Vous gagnez la partie tous ensemble et fêtez cette victoire par une grande fête des chiffres.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vous poussez le dernier pion vers l'ours. L'ours savant a alors compté jusqu'à dix. Dans ce cas, vous avez tous perdu ! Mais ne soyez pas découragés, vous prendrez votre revanche lors d'une partie suivante.</li> </ul> <p>➤ <b>But du jeu 4 : L'ours savant et les chiffres :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Qui connaît déjà bien les chiffres et récupérera en premier trois cartes ? Un jeu où il faut compter et calculer, pour deux à cinq ours savants.</li> </ul> <p>➤ <b>Déroulement :</b></p> <p>Déroulement de la partie</p> <p>Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.</p> <p>Qu'indique le dé ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un nombre ? Dis le nombre tout fort. Ensuite, déplace le nombre correspondant de pions en les faisant coulisser de l'ours vers la boule ou inversement.</li> <li>• L'ours ? Choisis un chiffre entre un et cinq et dis-le tout haut. Ensuite, déplace le nombre correspondant de pions en les faisant coulisser de l'ours vers la boule ou inversement. Règles importantes : → S'il n'y a plus assez de pions à un bout du lacet, tu ne pourras faire coulisser les pions que depuis l'autre côté. → En faisant coulisser les pions, compte en même temps le nombre tout haut. Sur le lacet boulier, il y a alors un nouveau nombre de pions du côté de l'ours. C'est le nombre que tu as compté sur le lacet. Dis-le tout fort et prends la carte correspondante dans le jeu de cartes ou récupère-la d'un autre joueur et pose-la devant toi, face visible. Si tu as déjà récupéré cette carte, ce n'est pas de chance.</li> </ul> <p>Fin de la partie</p> <p>La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois cartes. Il gagne cet intéressant concours de chiffres.</p>
--	--

<p><b>PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO</b></p>	<p>Cliquer sur l'image : <i>(en anglais)</i></p> 
--	---

<p><b>EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES</b></p>	<p><b>UTILE POUR DES RENCONTRES AVEC LES PARENTS PAR EXEMPLE :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Permettre aux élèves de s'appuyer sur le matériel du jeu.</li> <li>➤ Enregistrer l'explication orale des élèves à partir de photographies (ou enregistrements vidéo).</li> </ul>
--	--

<p><b>VARIABLE(S)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Changer le nombre de représentations</li> <li>➤ Limiter les nombres : PS : 3 / MS : 5 / GS : 10</li> <li>➤ Limiter le nombre de paquets</li> <li>➤ Tir au lacet : « terminer le jeu exactement ».</li> <li>➤ « L'ours savant » : prenez les cartes jusque 5 seulement</li> </ul>
---------------------------	---

**ÉLÉMENTS A  
ABORDER  
EXPLICITEMENT  
AVEC LES ELEVES :**

**Les stratégies de victoire les plus efficaces :**



**Les compétences et connaissances mathématiques à maîtriser ou travailler :**

- Les décompositions des nombres jusque 10
- Expliciter l'itération de l'unité avec les élèves : 1 et encore 1, ça fait 2. Verbaliser en même temps que manipuler les cubes sur le lacet.

**Autres :**

- Expliciter que les couleurs des cubes correspondent à des paquets de 5.