

Séance 1: Pipo le clown

Objectifs principaux:

- Construire le nombre pour exprimer les quantités
- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques
- Avoir compris que le cardinale ne change pas si on modifie la nature ou la disposition des éléments.
- Quantifier des collections
- Stabiliser la connaissance des petits nombres.

Matériel:

- ✓ Pions/jetons
- ✓ Dés
- ✓ Support de jeu

Organisation:

- Atelier de 5-6 élèves

DÉROULEMENT

ADAPTATION

1. Découverte du matériel

•Présenter la fiche support lié au thème travaillé en classe. Observer ce support, voir à quel autre support il nous fait penser. Rappeler comment on jouait à ce jeu: il fallait lancer le dé et poser sur son support le même nombre de jetons que de points sur le dé. Le but était d'être le premier à avoir rempli son support.

Expliquer que ce jeu est un peu différent puisqu'il se joue à 2 et que chacun a un dé. Les deux joueurs vont lancer leur dé en même temps et celui qui aura fait le plus grand nombre pourra poser des jetons sur son support. Le but reste le même être le premier à avoir rempli son support.

2. Expérimentation

Laisser les élèves jouer librement, les aider à comparer les quantités obtenus et construire des stratégies de comparaison notamment pour les GS qui ont 2 dés.

Pour adapter le travail à chacun penser à prendre des dés de couleur différentes pour qu'ils ne se mélangent pas les dés et d'adapter les quantités (MS faible de 1 à 4, MS classique de 1 à 6, pour les GS donner 2 dés par personne)

Séance 2: Pipo le clown

Objectifs principaux:

- Construire le nombre pour exprimer les quantités
- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques
- Avoir compris que le cardinale ne change pas si on modifie la nature ou la disposition des éléments.
- Quantifier des collections
- Stabiliser la connaissance des petits nombres.

Matériel:

- ✓ Pions/Jetons
- ✓ Dés
- ✓ Support de jeu

Organisation:

- Atelier de 5-6 élèves

DÉROULEMENT

ADAPTATION

1. Rappel

Ressortir les plateaux de Pipo. Est-ce que vous vous souvenez de comment on joue à ce jeu. Faire verbaliser les règles et expliquer qu'aujourd'hui nous allons y jouer d'une autre façon mais que le but reste d'apprendre à comparer pour savoir qui a le plus ou le moins de jetons.

Cette fois il n'y aura qu'un seul plateau pour 2 mais toujours un dé par joueur. Nous allons donc jouer chacun notre tour. Par exemple YYYY aura les jetons bleus et XXXX les jetons jaunes. La partie s'arrête lorsqu'on a rempli en entier Pipo le clown.

Laisser les élèves jouer.

Quand Pipo est rempli expliquer que pour savoir qui a gagné maintenant il faut regarder qui a posé le plus de jetons sur Pipo. Laisser les élèves réfléchir sur les procédures permettant de répondre. Tous ensemble faire le point : qui a gagné ? Comment avez-vous fait pour le savoir.

Verbaliser les diverses procédures, les mettre en commun voir celles qui fonctionnent et celles qui sont moins fiables.

2. Expérimentation

Une fois le principe et les procédures comprises, laisser faire plusieurs parties et aider à la verbalisation.

Prolongement : fiche élève qui gagne la partie de Pipo

Pour adapter le travail à chacun penser à prendre des dés de couleur différentes pour qu'ils ne se mélangent pas les dés et d'adapter les quantités (MS faible de 1 à 4, MS classique de 1 à 6, pour les GS donner 2 dés par personne). Proposer également un support permettant de comparer au final des quantités conséquentes. Tabler sur la possibilité qu'il puisse y avoir au moins 4 lancers de dés.