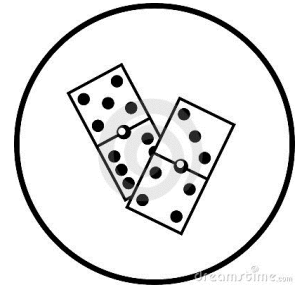


Des Traces pour apprendre
Fiches de marque et fiches de score



Jeux de dés de dominos et cie

pour des apprentissages
numériques
à l'école maternelle

M. Massot-Leprince CPC
D. Auvray - S. Oursel-Cailly PE
Falaise (14)

Juin 2013

Table des matières

Présentation générale.....	3
Jeux à 1 dé.....	4
1. Le 1 maléfique.....	4
2. La Justice.....	6
3. Le Marathon.....	7
4. Le 15.....	9
5. Le grand cœur.....	10
6. Le gain du roi.....	12
7. Les six coups.....	14
8. Progression.....	16
9. Progression muette.....	19
10. La puce et La puce à chicanes.....	19
11. Le 21ème.....	20
Jeux à 2 dés.....	22
1. Le saut de la mort.....	22
2. La cage.....	23
3. Le jeu du cochon.....	24
4. Le « 12 » barré.....	25
5. Jackpot.....	27
6. Le onze.....	28
7. Fermez la boîte.....	29
8. La grande course.....	30
9. Le jeu du sept.....	32
Et compagnie.....	33
Des exemples d'évaluation.....	34
1. Le 21.....	34
2. Le cochon qui rit.....	36
3. Les dominos.....	40
4. Le Rummy (Rummykub).....	41
5. Le Loto.....	42
6. Le Mikado.....	43

Présentation générale

Dans ce dossier trois types de documents sont proposés.

Des traces pour apprendre :

La **fiche de marque** qui aide les élèves à jouer et calculer, donc à apprendre.

Des **outils d'aide spécifiques** à certains jeux construits avec les élèves au fur et à mesure de l'identification de leurs difficultés. (aides individuelles et/ou affichage)

Des traces pour communiquer

La **fiche de score** qui garde la trace du moment de jeu et permet à l'enseignant d'évaluer l'investissement des élèves. L'enseignant pourra ainsi faire évoluer l'organisation et l'apport éventuel de nouveaux jeux. Ces fiches permettent également la communication avec les familles. (cahier ou classeur d'activités).

A noter que ce qui est proposé ici en écriture cursive fait l'objet d'un apprentissage progressif. (étiquette, écriture avec modèle, écriture autonome...)

Des traces pour évaluer

Nous présentons ici des exemples d'évaluations possibles. Elles sont à proposer aux élèves individuellement.

Jeux à 1 dé

1. Le 1 maléfique

Feuille de marque :

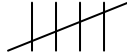
Le 1 maléfique

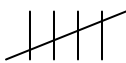
Date : _____

Pierre joue avec Paul.

Lancers	Points obtenus
1	
2	
3	
5	
4	
Total	

Paul a gagné.

PS = utilisation des jetons, des gommettes puis 

MS =  puis écriture des chiffres

GS : Feuille de marque différente :

Le 1 maléfique

Date : _____

Pierre joue avec Paul.

1 ^{er} lancer	2 ^{ème} lancer	3 ^{ème} lancer	4 ^{ème} lancer	5 ^{ème} lancer

_____ + _____ + _____ + _____ + _____ = _____

Paul a gagné.

2. La Justice

La justice

Date : _____

Pierre joue avec Paul.

	1 ^{er} jeu	2 ^{ème} jeu	3 ^{ème} jeu	4 ^{ème} jeu	5 ^{ème} jeu	6 ^{ème} jeu	7 ^{ème} jeu	8 ^{ème} jeu	9 ^{ème} jeu	10 ^{ème} jeu
1 ^{er} lancer										
2 ^{ème} lancer										
3 ^{ème} lancer										
Total										

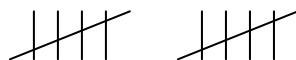
Paul a gagné.

3. Le Marathon

Etape 1

<h2>Le marathon</h2>	
<i>Date :</i> _____	
<i>Pierre joue avec Paul.</i>	
	10
	20
	30
	40
	42
<i>Paul a gagné.</i>	

A remplir avec :



Etape 2

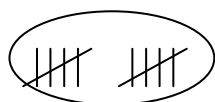
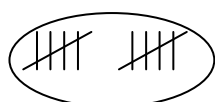
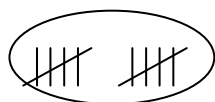
Le marathon

Date : _____

Pierre joue avec Paul.

Paul a gagné.

A remplir avec :



||

4. Le 15

Le 15

Date : _____

Pierre joue avec Paul.

Lancers	Points obtenus
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

Paul a gagné.

+ trombone à déplacer

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Fiche de score :

Prénom	Nombre de lancers	Points obtenus
_____ a gagné.		

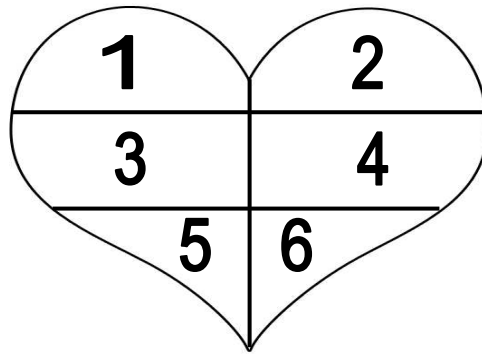
5. Le grand cœur

Etape 1

Le grand cœur

Date : _____

Pierre joue avec Paul.



Paul a gagné.

Etape 2 : Le cœur est dessiné à l'aide d'un gabarit (ou sans) et les chiffres écrits avec (ou sans) modèle par l'élève.

Le grand cœur

Date : _____

Pierre joue avec Paul.

Paul a gagné.

6. Le gain du roi

Le gain du roi













Date : _____

Pierre joue avec Paul.

1 ^{er} lancer	
2 ^{ème} lancer	
3 ^{ème} lancer	
4 ^{ème} lancer	
5 ^{ème} lancer	
6 ^{ème} lancer	

Paul a gagné.

Aide pour petite section : correspondance constellation disposition en ligne vers le dénombrement.

7. Les six coups

Les six coups

Date : _____


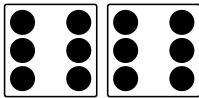
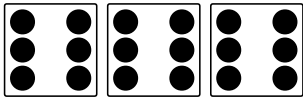
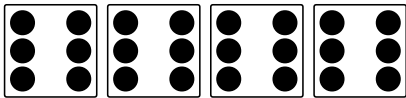
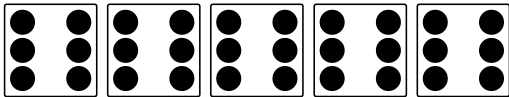
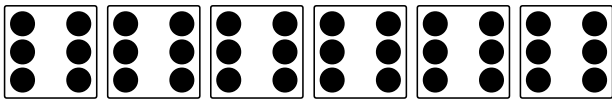
Pierre joue avec Paul.

	Joueur 1	Joueur 2
1		
2		
3		
4		
5		
6		
Total		

Paul a gagné.

Aide pour les grands:

Une première approche des tables de multiplication... Avec des constellations ! Voici un exemple :

1 x 6	
2 x 6	
3 x 6	
4 x 6	
5 x 6	
6 x 6	

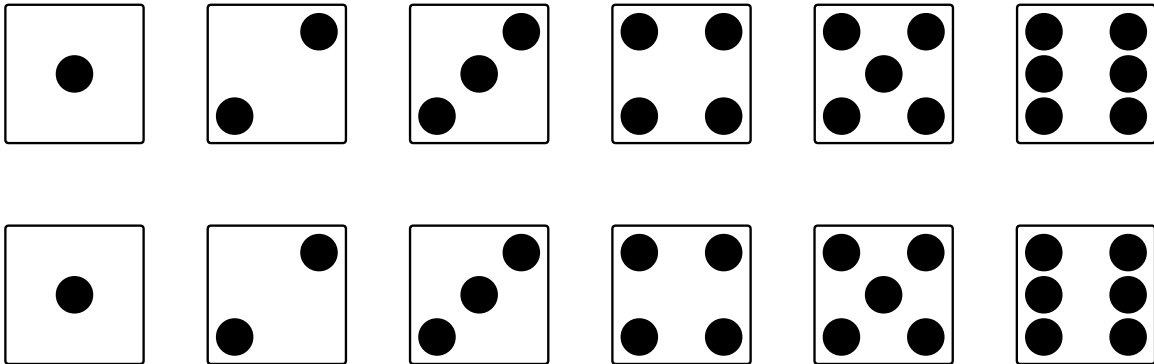
8. Progression

étape 1

La progression

Date : _____

Pierre joue avec Paul.



Paul a gagné.

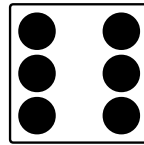
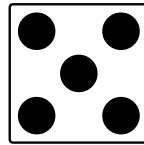
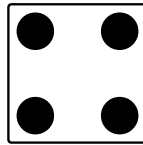
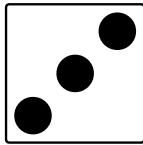
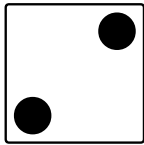
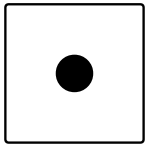
étape 2

La progression

Date : _____

Pierre joue avec Paul.

1 2 3 4 5 6



Paul a gagné.

étape 3

La progression

Date : _____

Pierre joue avec Paul.

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Paul a gagné.

9. Progression muette

Même chose dans le silence

10. La puce et La puce à chicanes

(A agrandir à la photocopieuse)

Etape 1 : Frise (jusqu'à 50) et trombone

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Etape 2 : Surcomptage

Avec des jetons, puis avec les doigts

Et on écrit :

$$_a_ + _b_ = _c_$$

$$_c_ + _d_ = _e_$$

$$_e_ + \dots$$

11. Le 21ème

1^{ère} étape

Le 21^{ème}

Date : _____

Pierre joue avec Paul.

Lancers	Points obtenus
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	

Paul a gagné.

2^{ème} étape

Le 21^{ème}

Date : _____

Pierre joue avec Paul.

Joueur 1		Joueur 2	
	10		10
	20		20
	21		21
Nombre de points		Nombre de points	

Paul a gagné.

Jeux à 2 dés

1. Le saut de la mort

Le saut de la mort

Date : _____

Pierre joue avec Paul.

Chiffre choisi	
Joueur 1 : _____	
Joueur 2 : _____	
Gagnant	

Paul a gagné.

Frise avec deux trombones de couleurs différentes

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12										50
---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

Ou

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

2 jetons de couleurs différentes (ou pions ?)

Quel marquage du nombre choisi sur la frise ou le tableau ? Gomme, blue tack...

2. La cage

La cage

Date : _____

Pierre joue avec Paul.

2	3	4	5
6	7	8	9
10	11	12	

Paul a gagné.

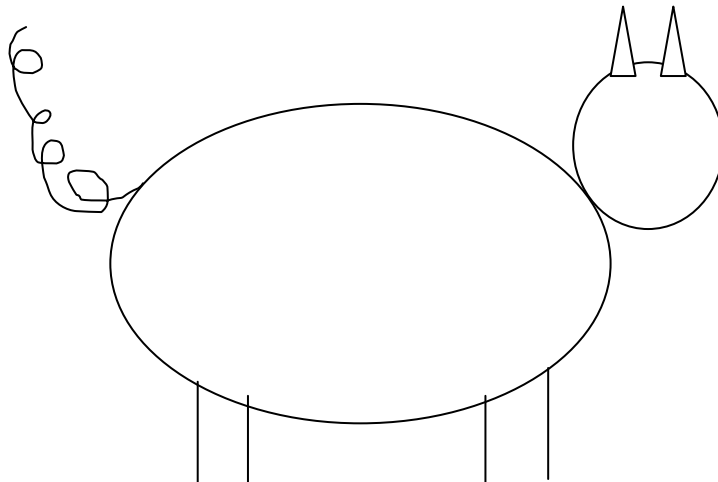
Par la suite, fournir la même fiche mais avec le tableau vierge pour inciter à l'écriture des chiffres.

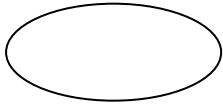
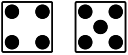



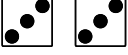



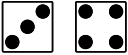
3. Le jeu du cochon

Le jeu du cochon

Date : _____

Pierre joue avec Paul.



Paul a gagné.

4. Le « 12 » barré

1^{ère} étape

Le douze barré

Date : _____

Pierre joue avec Paul.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Paul a gagné.

2^{ème} étape

Le douze barré

Date : _____

Pierre joue avec Paul.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Paul a gagné.

5. Jackpot

Tapis de jeu

3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Fiche de marque ? Fiche de score ?

<h3>Le Jackpot</h3>	
<i>Date :</i> _____	
<i>Pierre joue avec Paul.</i>	
Prénom	Total
<i>Paul a gagné.</i>	

Se joue avec un tapis de jeu à 9 cases allant de 3 à 12.

6. Le onze

Le onze

Date : _____

Pierre joue avec Paul.

<i>Joueur 1 :</i> _____	
<i>Joueur 2 :</i> _____	

Paul a gagné.

7. Fermez la boîte

Les aides sont construites avec les élèves au fur et à mesure de l'apprentissage du jeu et se présentent sous cette forme par exemple (fiche en construction).

2	3	4	5	6	7
2	1+2	1+3	1+4 2+3	1+5 2+4 1+2+3	1+6 2+5 3+4 1+2+4
8	9	10	11	12	
1+4+3				1+2+4+5	

Pour aider les élèves à comprendre les décompositions des grands nombres (9,10, 11, 12), il est possible d'utiliser des jetons. Par exemple, si l'élève tire 11, il prend 11 jetons, repère les plaques qui lui restent à baisser. Il fait des tas qui correspondent aux chiffres des plaques et en déduit les décompositions possibles ou non.

8. La grande course

La grande course		
Date : _____		
Joueur : _____		
Date	Avec qui je joue ?	Qui a gagné ?

Tapis de jeu :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Ou

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12

9. Le jeu du sept

Le jeu du sept

Date : _____

Joueur : _____

Date	Avec qui je joue ?	Qui a gagné ?

Tapis de Jeu :

Manque	Passe
2	8
3	9
4	10
5	11
6	12

Et compagnie

Nous utilisons d'autres jeux connus et disponibles dans le commerce avec les règles fournies :

- Le cochon qui rit
- Croque carotte
- Les petits chevaux
- Uno
- Le triomino
- Le Skip bo
- Le Rummy
- Loto
- ...

Des exemples d'évaluation

1. Le 21

Reconnaissance constellations, comptage et sur-comptage, écriture des chiffres, comptine jusqu'à 30,

Voici les lancers de 2 joueurs :

Joueur 1 :

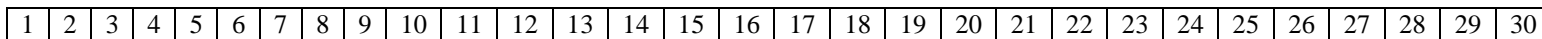


Joueur 2 :



A l'aide du tableau suivant et de la frise numérique, compte le nombre de points obtenus par chaque joueur et dis qui a gagné.

Joueur	Lancer 1	Lancer 2	Lancer 3	Total
Joueur 1 :				
Joueur 2 :				



Voici les lancers de 2 joueurs :

Joueur 1 :



Lancer 1

Lancer 2

Lancer 3

Joueur 2 :



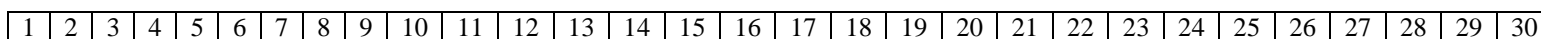
Lancer 1

Lancer 2

Lancer 3

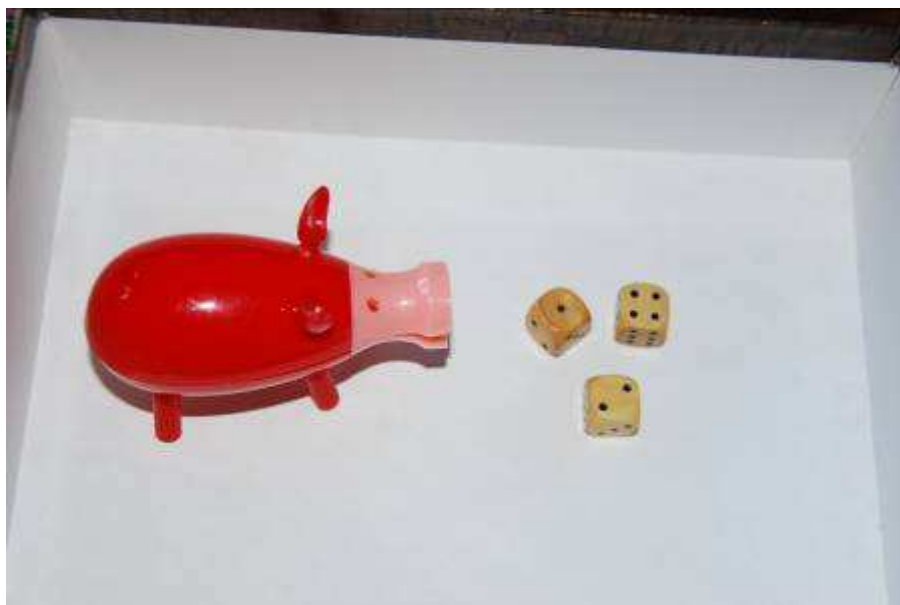
A l'aide du tableau suivant et de la frise numérique, compte le nombre de points obtenus par chaque joueur et dis qui a gagné.

Joueur	Lancer 1	Lancer 2	Lancer 3	Total
Joueur 1 :				
Joueur 2 :				



2. Le cochon qui rit

Reconnaissance des constellations



Quelles sont la ou les action(s) possible(s) ? Pourquoi ?



Quelles sont la ou les action(s) possible(s) ? Pourquoi ?



Quelles sont la ou les action(s) possible(s) ? Pourquoi ?



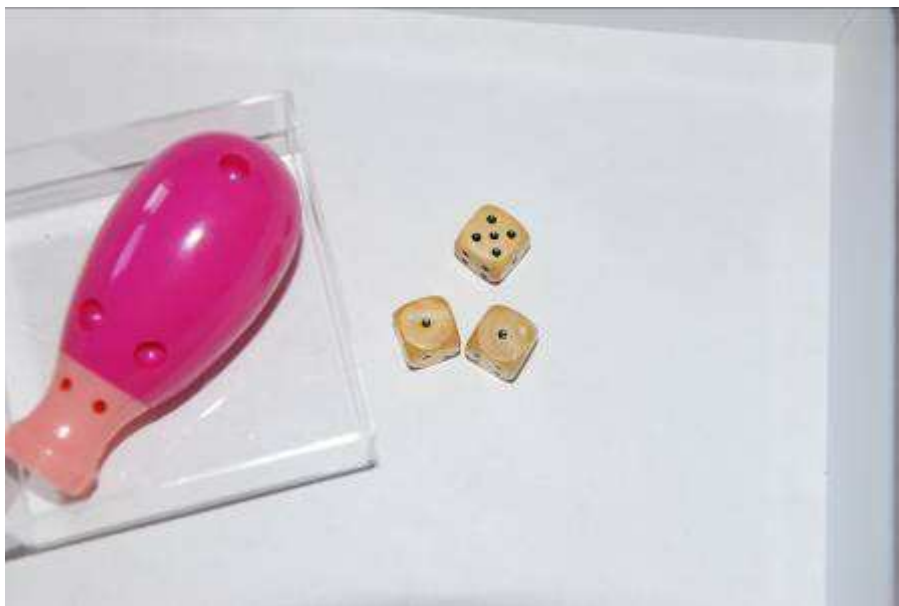
Quelles sont la ou les action(s) possible(s) ? Pourquoi ?



Quelles sont la ou les action(s) possible(s) ? Pourquoi ?



Quelles sont la ou les action(s) possible(s) ? Pourquoi ?



Quelles sont la ou les action(s) possible(s) ? Pourquoi ?



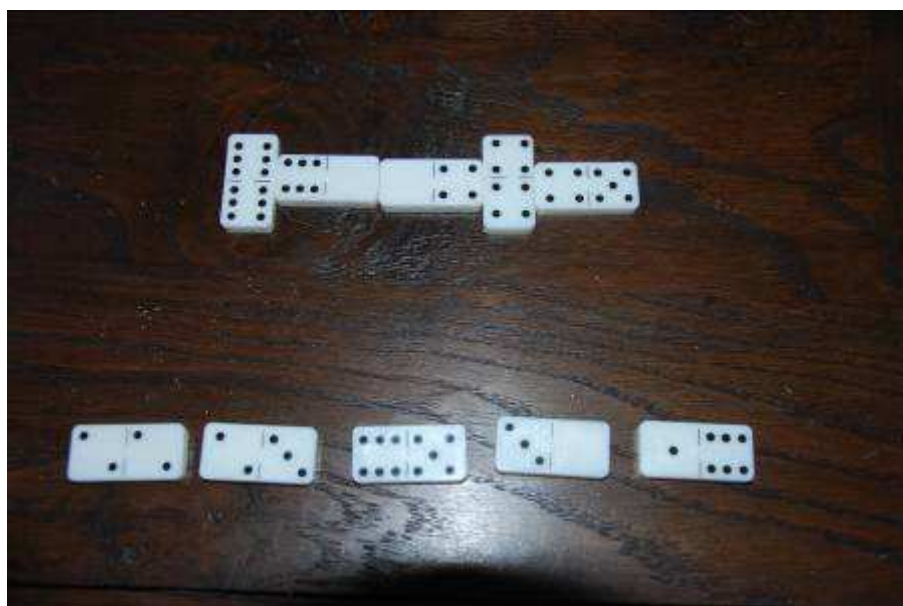
Quelles sont la ou les action(s) possible(s) ? Pourquoi ?

3. Les dominos

Reconnaissance des constellations



Quel(s) domino(s) puis-je jouer ? Pourquoi ?



Quel(s) domino(s) puis-je jouer ? Pourquoi ?



Quel(s) domino(s) puis-je jouer ? Pourquoi ?

4. Le Rummy (Rummykub)

Écriture chiffrée et suite numérique jusqu'à 10

Ecris les chiffres manquants dans ces différentes situations :









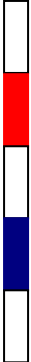
5. Le Loto





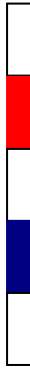
Reconnaissance des nombres













Avec quel(s) nombre(s) puis-je compléter ma carte de loto ?

6. Le Mikado

MIKADO - joueur 1					
bâtonnet					
Nombre de points d'1 bâtonnet	20	10	5	3	2
Nombre de bâtonnets obtenus		2	1	6	2
Total joueur					

MIKADO - joueur 2					
bâtonnet					
Nombre de points d'1 bâtonnet	20	10	5	3	2
Nombre de bâtonnets obtenus		5	1		
Total joueur					

MIKADO - joueur 3					
bâtonnet					
Nombre de points d'1 bâtonnet	20	10	5	3	2
Nombre de bâtonnets obtenus	1		2	5	1
Total joueur					

MIKADO - joueur 4					
bâtonnet					
Nombre de points d'1 bâtonnet	20	10	5	3	2
Nombre de bâtonnets obtenus		3	5	2	6
Total joueur					

Qui a gagné ?
Joueur 1 2 3 ou 4