

<p><i>Domaine : Découvrir le monde – Approche des nombres et des quantités</i></p>	<p><i>Titre : le meilleur dé</i></p>	
	<p>Niveau : GS</p>	
	<p>Effectif : 9</p>	
<p>Durée : 25 mn</p>		

<p>Objectif général (amener l'élève à...):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer de 1 en 1 ou de 10 en 10 - comparer des quantités - se construire des images mentales de décompositions 	<p>Compétences langagières visées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer en situation de jeu 	<p>Compétences fin maternelle (Etre capable de...):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités - Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus - Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée 	<p>- Compétences Socle commun (palier 1) (Etre capable de...):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes de dénombrement - Observer et décrire pour mener des investigations
---	---	---	---

Durée	supports Matériel	Séances/ Phases / Tâches de l'enseignant / Consignes	Tâches de l'élève / Compétences (performances attendues)	Dispositif
25mn	2 dés constellation s, cartes nombres de 1 à 6, des pions, un jeton joker, un plateau	<p>- Repérage des attitudes des élèves</p> <p>- verbaliser et montrer les actions par un exemple</p> <p>- à chaque partie l'enseignant verbalise les différents buts à atteindre</p> <p style="text-align: center;">Atelier : faire 8</p> <p>Objectif : travailler la décomposition 8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque enfant lance les 2 dés à tour de rôle et choisit celui qu'il veut conserver. Il prend alors la carte nombre correspondante qui va représenter la mémoire de chaque choix. Puis il prend autant de pions que le nombre indiqué sur la carte (et le dé) et les pose sur son plateau. Lorsqu'un enfant a exactement 8 pions, il dit « huit » et reçoit un carton 8. • Si un enfant prend trop de pions et dépasse 8, il rend tous ses pions. • Lorsqu'un enfant obtient 2 valeurs de dés qui lui font dépasser 8 et s'en aperçoit, il a le droit d'utiliser son joker pour relancer les 2 dés ; quand il n'a plus de joker, il peut dire « je passe ». • Quand les 2 dés donnent la même valeur, le joueur relance un des dés. • Le joueur qui a obtenu 3 cartons 8 a gagné. <p style="text-align: center;">Atelier : faire 10</p> <p>Objectif : travailler la décomposition 8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Même règle que pour l'activité 1 	<p>- résoudre un problème seul</p> <p>- mener des investigations</p> <p>- respecter les règles et les contraintes du jeu : toujours faire 8 pile</p> <p>- verbaliser sa procédure</p>	<p style="text-align: center;">Atelier dirigé (2 à 4 élèves)</p>