





Jeu des 3 petits cochons

Le jeu a déjà été proposé lors de la fête du 100e jour. Les enfants d'Ulis avaient le rôle de l'animer auprès des élèves de CP. Je reviens sur ce jeu avec 2 élèves qui travaillent sur le sens des opérations et en particulier la soustraction (méthode avec emprunt)






Informations générales

 Objectif	<ul style="list-style-type: none">- mémoriser des doubles- anticiper le nombre que l'on va obtenir par calcul avant de le vérifier par la manipulation
 Socle commun	<ul style="list-style-type: none">• Ecrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1 000• Calculer : addition, soustraction, multiplication
 Auteur	E. MIERSMAN
 Licence	Créative Commons - liberté de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public sous conditions : citation de la paternité, pas d'utilisation commerciale, pas de modification.

Déroulement des séances

- **Séance 1** : Jeu des 3 petits cochons analysé (45 min)

1**Jeu des 3 petits cochons analysé**

 Objectif(s) de séance	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les doubles des nombres inférieurs à 10 et les moitiés des nombres pairs inférieurs à 20. - Travail sur la dizaine. - Situations de groupements puis d'échanges (avec la quantité toujours visible) - Connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition et de la soustraction (sur les nombres inférieurs à 1 000). 	 45 minutes (3 phases)
 Matériel	jeu des 3 petits cochons feuille de route (1 chacun)	
 Remarques	Cette séance n'aura lieu qu'avec Thomas et William Attention, Thomas risque de vouloir aller trop vite, de dire qu'il sait déjà. Insister pour qu'il comprenne que cette séance n'a pas pour objectif de jouer et s'amuser mais de comprendre ce que l'on fait lorsque l'on joue.	
 Informations théoriques	Clarté cognitive: l'enfant sait pourquoi il agit Métacognition: prendre conscience des opérations mentales mises en place	

1. rappel des règles du jeu(collectif) | découverte |  **5 min.**

Les enfants redisent les règles du jeu.

But du jeu :

Il s'agit d'être le premier à avoir 100 briques pour construire un mur autour de la maison des trois petits cochons. Attention ! le loup rôde, souffle sur le mur et fait parfois tomber des briques.

Déroulement :

Chaque joueur choisit un pion-cochon et se place sur la case départ. Les joueurs se déplacent, à tour de rôle, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence : il lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé. La couleur de la case atteinte indique le nombre de briques à prendre ou à rendre :

case orange : 5 briques

case verte : 6 briques

case bleue : 7 briques

La présence du loup sur la face 2 indique qu'il va falloir rendre des briques. Le joueur devra alors, si nécessaire, échanger une de ses plaques pour rendre les briques...

Dès qu'un joueur possède 10 briques, il doit les échanger contre une plaque de 10. Les briques restent visibles sur les plaques : si l'enfant n'est pas encore prêt à compter de 10 en 10, il peut tout de même retrouver le nombre de briques, en les dénombrant une à une.

Le premier joueur à posséder 10 plaques les place sur le mur. Il a alors gagné.

Cases particulières :

La case « cochon » multiplie par 2 le nombre de briques à prendre ou à rendre selon le cas.

Un arrêt sur une des 3 cases « étoile » permet d'emprunter (au tour suivant) le chemin composé uniquement de cases « cochon ». Ce trajet n'est pas obligatoire. En effet si le joueur tombe sur la face 2 du dé, il peut décider de ne pas l'emprunter...

2. phase de jeu(collectif) | recherche |  **30 min.**

J'apporte une nouvelle dimension: avant de recevoir (ou perdre) ses briques, l'enfant devra anticiper et connaître à l'avance le nombre de briques qu'il possèdera à la fin du tour. Pour cela, il devra indiquer sur une feuille de route le nombre de briques avant le tour, l'opération à effectuer et le résultat. il posera son opération si nécessaire. L'objectif est qu'il pose au moins les soustractions à retenues, mais s'il sait additionner rapidement de tête, je laisse faire dans la mesure où je sais que les élèves connaissent la technique de l'addition.

Si la pose de la soustraction est difficile, je prévois un guide avec la méthode des cases prévues pour les enfants dyspraxiques (cette méthode a aidé William lors de l'apprentissage de l'addition).

Pour que l'autre enfant reste attentif et actif, il aura à valider ou invalider la réponse par un carton vert ou rouge et devra justifier sa réponse: je suis d'accord parce que... je ne suis pas d'accord parce que... (conflit

socio-cognitif ; adaptation des cartons de confiance de Goigoux)

Je pointerai le nombre de réussites et il y aura un "prix" du champion de calcul.

3. bilan



(collectif) | mise en commun / institutionnalisation |



10

min.

Qu'est-ce qu'on a appris? Qu'est-ce que j'ai réussi? De quoi je vais me souvenir?

Phase métacognitive.