

# « Bouquets variés »

(situation du livre Dominique Valentin – PS)

<u>Domaine</u> : Découvrir le monde	
<u>Sous-domaine</u> : Approche des quantités et des nombres <small>(en situation de recherche)</small>	
<u>Socle commun (palier 1)</u> : <b>Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Résoudre des problèmes de dénombrement</li><li>➤ Résoudre un <b>problème simple</b></li></ul>	
<u>Capacités langagières visées</u> : S'exprimer en situation de jeu ; commencer à utiliser le lexique des couleurs	
<u>Objectifs spécifiques</u> : Respecter les règles du jeu et contrôler la réussite ; observer les propriétés caractéristiques (la couleur) et ne pas prendre deux fois la même ; nommer les couleurs.	
<u>Matériel</u> : Un plateau de jeu par enfant ; Des pions (environ 50) de 6 couleurs	
<b>Déroulement : (Lors d'un atelier)</b>	
<b>Atelier 1 :</b> <p style="text-align: center;"><b>« Chacun se sert »</b></p> <p>L'enseignant explique le jeu, on place des pions de couleur sur les cœurs des fleurs. Les cœurs ne doivent pas être de la même couleur. On montre l'exemple, puis on commet une erreur : <i>« Pourquoi ne puis-je pas prendre un 2<sup>e</sup> cœur rouge ? »</i> Quand la règle est comprise par au moins deux enfants, le jeu peut commencer.</p> <p>Chaque enfant se sert à son tour dans la boîte (respecter son tour, on ne prend qu'un jeton à la fois) et ne prend qu'un pion.</p> <p>La validation se fait en fin de partie (toutes les fleurs ont un cœur, il n'y a pas 2 cœurs de la même couleur)</p> <p><b><i>NB : Il n'y a pas de « gagnant », mais chacun sait s'il a pu réaliser la tâche demandée.</i></b></p>	
<b>Atelier 2 :</b> <p style="text-align: center;"><b>« Commande au marchand »</b></p> <p>L'enseignant joue le rôle du marchand. Le marchand dispose des pions et fournit ensuite à la demande (objectif langagier et d'anticipation). L'enfant doit commander le pion d'une couleur qu'il n'a pas encore prise.</p>	
<b>BILAN</b> (Atelier 1)	<b>BILAN</b> (Atelier 2)

## A préparer :

- Les jetons de couleurs (une cinquantaine de 6 couleurs différentes)
- Les plateaux de jeu x 7