

Compétences

- évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
- quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
- parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

Objectifs

- apprendre à choisir une quantité en fonction du but à atteindre
- évaluer des quantités
- dénombrer

Matériel

Une piste de jeu « La piste au trésor », 2 dés avec les 6 couleurs du plateau de jeu, 1 figurine par élève, 1 plateau par élève, 1 boîte par élève contenant 30 jetons de différentes couleurs (avec un seul dé, on peut utiliser les jetons en forme de pièces pour rendre le jeu plus attrayant), 1 grille rectangulaire de 10 cases par élève, 2 dés avec les 6 couleurs, des tickets « trésor ».

Organisation

2 joueurs

Déroulement

Le but du jeu est d'être le premier à remplir exactement sa grille en plaçant un jeton dans chaque case, sans en avoir pris trop.

Avec un seul dé : appropriation des règles et du but du jeu

Avec un seul dé, on se centre sur la construction du concept de nombre, en optant pour une visualisation différente de celle utilisée habituellement (doigts, constellations), d'où l'idée d'utiliser les cartes à points (grille de 10).

Le premier joueur lance le dé et avance son pion sur la case de la couleur indiquée par le dé. Il prend alors autant de jetons dans sa boîte qu'il y en a de dessinés sur la case où est arrivé son pion. Il les pose sur son plateau. Il doit alors décider s'il reste sur sa grille assez de cases vides pour y poser les jetons qu'il vient de gagner. Si c'est le cas, il les place sur sa grille. Dans le cas contraire, s'il est capable de s'apercevoir qu'il aura trop de jetons avant de commencer à les poser, il peut les refuser et les remettre dans sa boîte. Si le joueur a pris plus de jetons que ne peut en contenir sa grille, la grille est entièrement vidée. Le joueur doit recommencer à la remplir, sans revenir au début de la piste. Les joueurs jouent alternativement jusqu'à ce que l'un d'eux aie rempli sa grille (et non jusqu'à ce que l'un deux soit arrivé au bout de la piste). Il est possible de faire plusieurs tours de piste. Chaque joueur a un observateur chargé du bon respect des règles (et non du meilleur choix).

Déroulement

Avec deux dés : choisir pour gagner

Avec 2 dés, le jeu porte sur la stratégie d'anticipation.

Chaque joueur lance à son tour les 2 dés et choisit la couleur qui lui permet de ramasser la quantité de jetons qui lui convient en avançant sur la case de la couleur choisie la plus proche. Comme dans le cas du jeu avec un seul dé, le joueur prend dans sa boîte autant de jetons qu'il y en a de dessinés sur la case et les pose d'abord sur son plateau avant de les poser ou non sur sa grille. Si les 2 dés tombent sur la même couleur, le joueur relance un des deux dés.

En fin de jeu, il arrive qu'aucun des deux dés ne convienne (quantités trop importantes pour le nombre de cases à remplir) ; le joueur peut passer son tour en disant pourquoi. Comme dans le cas du jeu avec un seul dé, le joueur qui a pris trop de jetons (et n'a pas choisi de passer son tour) perd, et sa grille est vidée. Lorsqu'un joueur a rempli sa grille, il gagne un ticket « trésor ». En fin de jeu, le nombre de tickets gagnés par chaque joueur est comparé. Celui qui possède le plus de tickets remporte la partie.

Variante

On peut utiliser 2 ou 3 cartes à points pour certains élèves ($14 = 10 + 4$, $20 = 10 + 10$).

Aide et évaluation

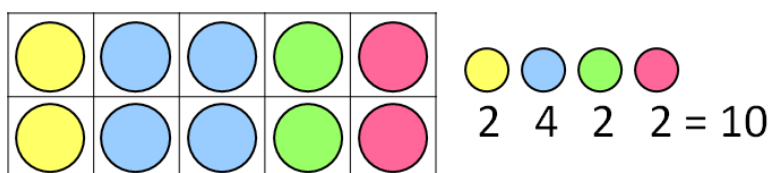
Le maître amène progressivement l'élève à « dire » sa carte.

Dans un premier temps, « Pour remplir la carte, tu as mis 2 pions bleus, 4 rouges, 2 jaunes, 2 verts ».

Progressivement, l'enfant dit « les nombres » : 2 et 4 et 2 et 2 ; les couleurs des pions permettent de mieux prendre conscience de ces quantités ; mais le but est d'oublier la couleur et de ne retenir que les constituants du nombre quantité totale. De cette manière, il construit le nombre 10 comme un ensemble de quantités (il entre dans le calcul et sort de l'énumération).

En fin de séquence, l'élève sait dire sa carte seul. Il comprend que 2 et 4 et 2 et encore 2, ça fait une carte à points complète, soit 10 ronds.

Pour garder une trace de l'activité, l'élève colorie une carte à ronds évidés, puis la code comme dans l'exemple.



Avec plusieurs joueurs on obtient forcément plusieurs cartes de 10, toutes égales mais toutes différentes. Les mettre en parallèle et faire un bilan avec les élèves, en créant une affiche de la maison des cartes à points du 10.