JEU DES CAMIONS

Niveau(x) concerné(s):

 \boxtimes SP

 \boxtimes SM

□ SG

Compétence(s) mobilisée(s) :

- Reconnaître globalement et exprimer de petites quantités organisées en configurations connues.
- Associer une collection qui comporte la même quantité d'objets à une collection témoin organisée

But du jeu (pour gagner il faut):

Remplir son camion le premier

Matériel:

- 1 plateau camion par joueur
- Cartes « colis » collections (organisées ou non) : 10 colis pour chaque valeur représentée sur le camion.

Les cartes collections mélangées représentent la pioche.

Règles du jeu:

- 1. Chaque joueur a un camion (ex : en PS un camion de 4 places, en MS 6 places)
- 2. A tour de rôle, chaque enfant pioche un colis: si le colis pioché convient, il le place sur son camion, sinon il le retourne à côté de son camion.
- 3. Quand il n'y a plus de colis dans la pioche chaque joueur y remet les colis non utilisés, on refait un tour.

Jeu conçu ou adapté par :

Objectifs	Situations* (variables didactiques)	Dispositif
SP Faire correspondre des quantités terme à terme. Dénombrer en utilisant la suite numérique orale.	faire correspondre terme à terme les cartes colis- pommes avec les cases du camion support. NB possibilité d'utiliser des cartes transparentes (rhodoïd) pour valider la correspondance terme à terme	Manipulation : chaque élève a sa planche « camion » et les « colis pommes» à placer
Reconnaître globalement des petites quantités organisées en configuration connue : mémoriser les constellations du dé.	faire correspondre terme à terme les cartes colis- pommes avec les cases du camion support. Puis reconnaître la constellation adéquate du premier coup d'œil.	Atelier dirigé, chaque élève a sa planche « camion » et doit remplir les cases du camion avec les colis-constellations Jeu: piocher un colis et le poser si possible sur le camion.
SP SM Associer nombre et quantité.	piocher un colis « nombre » et le poser si possible sur la constellation correspondante du camion.	Jeu : chaque élève a sa planche « camion » piocher un colis et le poser si possible sur le camion. Outil référence : bande associant constellations et nombres de 1 à 6

^{• *} les situations ne doivent pas être confondues avec un déroulement de séance.

•

Analyse du jeu lors d'une situation de classe :

Testé par : le : avec la classe :

• Ce qui a été présenté aux élèves, organisation proposée :

• Comment le matériel a été approprié ;

• Ce qui a bien fonctionné, mal fonctionné, pourquoi :