CHENILLE

Niveau(x) concerné(s) :

☒ **SP** ☒ **SM** ☐ **SG**

Compétence(s) mobilisée(s) :

- Reconnaître globalement et exprimer de petites quantités organisées en configurations connues (Dés, main)
- Dénombrer ou réaliser une collection

But du jeu (pour gagner il faut) :

Remplir le premier tous les anneaux de la chenille

Matériel :

- Un plateau « chenille » par enfant
- Des jetons (anneaux) en quantité suffisante pour couvrir les anneaux des chenilles
- Un dé

Règles du jeu :

1. Chaque joueur choisit sa chenille (couleur).
2. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et prend le nombre de jetons indiqués par le dé.
3. Chacun pose les jetons sur les anneaux de la chenille, jusqu'à les couvrir tous.

Jeu ~~conçu ou~~ adapté par : ….

Objectifs	Situations* (variables didactiques)	Dispositif
SP Reconnaître globalement des petites quantités organisées en configuration connue. Réaliser une collection.	Utilisation du support chenille (un support par élève), du dé représentant les **doigts de la main** et des jetons	En atelier jeu dirigé , un plateau « chenille » par enfant Un dé doigts de la main(de 1 à 3) Jetons blancs
Reconnaître globalement des petites quantités organisées en configuration connue. Mémoriser les constellations du dé.	Utilisation du support chenille (un support par élève), du dé représentant les **constellations** et des jetons	En atelier jeu, un plateau « chenille » par enfant Un dé constellations (de 1 à 3) Jetons blancs Outil réf : bande associant constellations et doigts
SP SM Associer l'écriture chiffrée d'un nombre à la quantité correspondante. Réaliser une collection.	Utilisation du support chenille (un support par élève, variante : nombre d'anneaux), du dé représentant les **Nombres** et des jetons	En atelier jeu, un plateau « chenille » par enfant Un dé avec les nombres (4/5)
SM Réaliser une collection correspondant à l'écriture chiffrée, et tenant compte de la couleur désignée.	Utilisation du support chenille (un support par élève), du dé représentant les **Nombres** et des jetons de couleurs différentes	Un plateau « chenille » par enfant Un dé avec les nombres (4/5) Un dé avec les couleurs

- ** 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 :*