La course des chenilles

Niveaux concernés :

SP **SM** **SG**

Compétences mobilisées :

- **Compétences transversales :**
  - Respecter les règles de jeu.
  - Accepter de gagner ou de perdre loyalement.
  - Maîtriser ses émotions.

- **Compétences spécifiques liées à l'approche des quantités et des nombres (Découvrir le monde) :**
  - Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible) en utilisant des procédures non numériques ou numériques (oralement ou non).
  - Reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités (1 à 3).
  - Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, points voire chiffres).

Objectifs visés :

- Faire une correspondance terme à terme : un jeton dans un anneau.
- Placer autant de jetons sur les anneaux que de points et de doigts sur le dé.
  - Connaître la représentation chiffrée des nombres de 1 à 3.

But du jeu (pour gagner il faut) :

Le 1er joueur qui a rempli tous les anneaux de la chenille a gagné.

Règles du jeu :

- Le jeu se pratique à 2 joueurs avec un dé, une planche (la chenille à 6 anneaux) et des jetons.
- Le 1er joueur lance le dé et pose sur les anneaux de la chenille autant de jetons que de points indiqués par le dé (constellation du dé).
- Il ne peut poser qu'un jeton par anneau (ou case).
- Puis c'est au tour du 2ème joueur et ainsi de suite …

Matériel nécessaire :

- 1 dé de grande taille (manipulation aisée), de 2 constellations (les doigts et les points) allant de 1 à 3.
- 2 chenilles longs de 6 anneaux chacune.
- 12 jetons.

<table>
<tr><th>Objectifs visés</th><th>Situations* (variables didactiques)</th><th>Dispositifs</th></tr>
<tr>
<td>SM
- Connaître la représentation chiffrée des nombres de 1 à 6.
- faire la correspondance terme à terme (placer autant de jetons sur les anneaux que de chiffres sur le dé).</td>
<td><u>Variables didactiques :</u>
- Changement des données numériques. (complexification des nombres jusqu'à 6)
<u>Matériel</u>
- Une chenille de 20 anneaux
- Un dé (constellation et chiffres)</td>
<td>Le déroulement du jeu n'est pas modifié à l'exception du matériel utilisé, le but du jeu reste le même.
Par binôme.
<u>Travail de différenciation</u>
Un dé à constellations est mis à disposition des élèves en difficulté.</td>
</tr>
<tr>
<td>SG

C :Résoudre des problèmes portant sur les quantités

O : - Dessiner ce que fait le dé ou écrire le chiffre correspondant à la constellation.
- faire la correspondance terme à terme (placer autant de jetons sur les anneaux que de chiffres sur le dé).
- Développer des stratégies : Utiliser une bande numérique ou la comptine orale pour dénombrer .</td>
<td><u>Variable didactique:</u>
- ajout d'une feuille de marque (tableau à double entrée : nombres de lancers et noms des joueurs)

<table>
<tr><td></td><td>1er joueur</td><td>2ème joueur</td></tr>
<tr><td>1er lancer</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>2ème lancer</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>3ème lancer</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>4ème lancer</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>total</td><td></td><td></td></tr>
</table>

<u>Matériel</u>
- une bande numérique de 1 à 30
- une chenille à 30 anneaux
- un dé chiffré de 1 à 6
- 24 jetons (</td>
<td>Par binôme
Chaque joueur à son tour lance 3 ou 4 fois le dé. Il effectue la collection de jetons correspondant aux points du dé. Il dessine ou écrit ce que fait le dé dans le tableau et place les jetons sur la chenille (outil de validation de la réponse). Le 2ème joueur lance à son tour et ainsi de suite …
A l'aide d'une bande numérique, chaque joueur totalise et valide le nombre de jetons. il écrit ou dessine ce total dans le tableau .

<u>But du jeu (pour gagner il faut)</u> :
Le joueur qui a totalisé le plus de jetons a gagné.

<u>Travail de différenciation</u>
Un dé à constellations est mis à disposition des élèves en difficulté.</td>
</tr>
</table>

** Les situations ne doivent être confondues avec un déroulement de séance.*