Jeu : La montagne

Niveau : SG

Compétences mobilisées :
- Associer une quantité d'objets avec une bande numérique chiffrée
- Résoudre des problèmes portant sur les quantités
- Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellations du dé)
- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique
- Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques.

But du jeu : - Remplir toutes les lignes de la montagne avec des pions en comptant le nombre de points obtenus après avoir lancé le(s) dé(s) et en plaçant le même nombre de pions sur la ligne correspondante à cette quantité.
- « Le premier qui a rempli toutes les lignes de la montagne (l'une après l'autre) a gagné ».

Matériel : 1 dé de 1 à 3, 1 dé de 1 à 6
Des pions (jetons), 1 planche de jeu A3, 1 planche de jeu A4

Règles du jeu :
- 2 joueurs disposent d'1 planche de jeu, d'1 dé jusqu'à 3 et / ou 1 dé jusqu'à 6 par binôme
- Les joueurs lancent chacun à leur tour le dé jusqu'à 6 et celui qui obtient le plus grand chiffre commence la partie.
- A tour de rôle, les joueurs lancent le(s) dé(s), comptent les points du(-es) dé(s), prennent autant de jetons et les placent sur les cases de la ligne correspondante à la quantité de points obtenus.

(Ex : le joueur A lance le dé et obtient 4, il prend 4 pions et les pose sur chaque case de la ligne 4.)

- le gagnant est le premier joueur qui arrive à remplir toutes les lignes de la montagne.

Objectifs	Situations (variables didactiques)	Dispositif
-Reconnaître la collection représentée sur le dé - Prendre autant de jetons que de points sur le dé -Faire une correspondance terme à terme -Placer autant de jetons sur les lignes que de points ou d'images sur le(s) dé(s).	**Varier les représentations des dés** : constellations, collections non conventionnelles, doigts, chiffres.	En atelier, planche de jeu A3 pour la séance découverte ou format A4 pour un atelier autonome. En binôme ou en groupe
Développer des stratégies : (SG) **utiliser un ou deux dés** (de 1 à 6, de 1 à 3) et compter les points obtenus puis prendre le nombre correspondant de	Utilisation d'1 dé ou 2 Prévoir 1 dé de 1 à 3 **et** 1 dé de 1 à 6 (pour les SG)	En atelier, planche de jeu A3 pour la séance découverte ou format A4 pour un atelier autonome. En binôme ou en groupe

jetons.		
-Utiliser la bande numérique : repérer la ligne correspondante à la quantité de points obtenus par le(s) dé(s).		En atelier, planche de jeu A3 pour la séance découverte ou format A4 pour un atelier autonome. En binôme ou en groupe