Le gain du roi

Les compétences mobilisées:

- Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection en utilisant des procédures non numériques ou numériques, oralement ou avec l'aide de l'écrit ;
- Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues ;
- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique.

▲ Pour certaines variantes, il y aura également la compétence suivante : résoudre des problèmes portant sur les quantités en utilisant les nombres connus, sans recourir aux opérations usuelles.

Le but du jeu (pour gagner il faut) :

« Lorsque tous les joueurs ont lancé 3 fois, celui qui a le plus de jetons gagne ».

Les règles du jeu :

- Pour commencer à jouer, chaque joueur lance le dé ; celui qui fait le nombre le plus élevé commence.
- Le premier joueur lance le dé et prend autant de jetons qu'il y a de points sur la face du dé ; il les met dans sa boîte ; il passe ensuite le dé à son voisin de gauche qui joue à son tour. Et ainsi de suite.
- Quand tous les joueurs ont lancé 3 fois, celui qui a le plus de jetons gagne.

▲ Lorsque les élèves maîtrisent le jeu, il est alors possible d'introduire une contrainte supplémentaire, introduire la feuille de marque, ce qui permet aux élèves d'aller vers l'autonomie et pour l'enseignant(e) de vérifier.

Le matériel :

Un dé ou deux (selon la variante) ;
30 jetons (ou autres objets) par joueur ;
Une boîte pour chaque joueur afin de mettre les jetons gagnés.
▲ Selon la variante : une feuille de marque par joueur.

Objectifs	Situations (variables didactiques)	Dispositif
- compter le nombre total de jetons dans sa boîte ; - dénombrer une collection ; - comparer 2 ou plusieurs collections (plus que, moins que, autant que) à l'aide d'une bande numérique.	Chaque joueur lance le dé et prend autant de jetons qu'il y a de points sur la face du dé et les met dans sa boîte. Niveaux concernés : - fin PS - MS - Début GS	Travail en atelier. Matériel : - 1 dé à constellations (1 à 3 pour les PS et début MS / 1 à 6 pour les MS et les GS) ; - 1 boîte ; - 30 jetons.

- *Associer un chiffre à sa quantité ;* - *Compter le nombre total de jetons dans sa boîte ;* - *dénombrer une collection ;* - *comparer 2 ou plusieurs collections (plus que, moins que, autant que) à l'aide d'une bande numérique.*	*Chaque joueur lance le dé et prend le nombre de jetons correspondant au chiffre indiqué sur la face du dé et les met dans sa boîte.* *<u>Niveaux concernés</u> :* - *MS* - *GS*	*Travail en atelier.* *<u>Matériel</u> :* - *1 dé chiffré (1 à 3 pour les MS et début GS / 1 à 6 pour les Gs) ;* - *1 boîte ;* - *30 jetons.*
- *Reporter/dessiner le nombre de constellations sur une feuilles de marque ;* - *Compter le nombre total de points ;* - *comparer 2 ou plusieurs collections (plus que, moins que, autant que) à l'aide d'une bande numérique.*	*Chaque joueur lance le dé et dessine les points de la face du dé sur sa feuille de marque.* *<u>Niveaux concernés</u> :* - *fin MS* - *GS*	*Travail en atelier.* *<u>Matériel</u> :* - *1 dé à constellations (1 à 6) ;* - *1 feuille de marque par joueur.*
- *Connaître la représentation chiffrée des nombres ;* - *Additionner/dénombrer en récitant la suite orale des nombres (comptine numérique) ou en faisant la correspondance terme à terme ;* - *comparer 2 ou plusieurs résultats (plus que, moins que, autant que) à l'aide d'une bande numérique.*	*Chaque joueur lance le dé et écrit le chiffre correspondant à la constellation de la face du dé sur sa feuille de marque.* *<u>Niveau concerné</u>:* - *GS*	*Travail en atelier.* *<u>Matériel</u> :* - *1 dé à constellations (1 à 6) ;* - *1 feuille de marque par joueur.*
- *Connaître la représentation chiffrée des nombres ;* - *Additionner/dénombrer en récitant la suite orale des nombres (comptine numérique) ou en faisant la correspondance terme à terme ;* - *comparer 2 ou plusieurs résultats (plus que, moins que, autant que) à l'aide d'une bande numérique.*	*Chaque joueur lance les dés et écrit la somme donnée par les 2 dés, en chiffre, sur la feuille de marque.* *<u>Niveau concerné</u>:* - *fin GS*	*Travail en atelier.* *<u>Matériel</u> :* - *2 dés (1 dé à constellations [1 à 6] et 1 dé chiffré [1 à 3]) ;* - *1 feuille de marque par joueur.*