

Domaines : découvrir le monde langue orale
Les boîtes empilées ERMEL
<p>Compétences visées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques • Etre capable de dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (langage d'action)
<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respecter une règle du jeu • Mettre en œuvre des procédures de comparaison • Elaborer un premier langage à propos des comparaisons de quantités : « plus que, moins que, autant que » • Reformuler une consigne
<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 fois 7 boîtes • 2 fois 20 jetons • un dé ordinaire
<p>Présentation : en petit groupe présenter le matériel et la règle du jeu</p> <p>Consigne : Il faut lancer le dé à tour de rôle. Si le nombre de jetons de la boîte est plus petit que le nombre de points sur le dé, on peut prendre la boîte. Par exemple, je fais 4. je gagne la boîte parce qu'il y a moins de 4 jetons dedans. A la fin de la partie, celui qui a le plus de jetons a gagné.</p> <p>Déroulement : Disposer les 7 boîtes l'une sur l'autre devant les enfants en désignant la 1^{ère}, la 2^{ème} la 3^{ème} ... que l'on essaiera de gagner. Les boîtes contiennent dans l'ordre : 3,5,2,4,1,1,4 jetons. Seul le contenu de la boîte du dessus est visible. On joue chacun son tour. Si l'enfant gagne, il prend la boîte, sinon c'est au joueur suivant.</p> <p>Au début : poser des questions au joueur, aux autres enfants pour que chacun s'approprie la règle. Au besoin la répéter . Faire verbaliser : j'ai gagné parce qu'il y a moins de n jetons dans la boîte. Séparer le groupe en deux et laisser les enfants jouer seuls. Observer, guider si nécessaire.</p> <p>Observer les procédures utilisées.</p> <p>Non numériques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • reconnaît globalement • utilise les doigts • se repère selon la figure <p>numériques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilise spontanément le dénombrement • compare les deux nombres obtenus • connaît la comptine numérique • organise correctement le dénombrement • maîtrise le principe cardinal • synchronise geste et comptine