

NOMBRES ET QUANTITES

Le jeu du boa

(cf les mathématiques par les jeux GS – CP Lucette CHAMPDAVOINE NATHAN)

DOMAINE D'ACTIVITES : découvrir le monde

NIVEAU : MS-GS

COMPETENCES :

Approcher les quantités et les nombres : DENOMBRER - CALCULER - COMPTER - SURCOMPTER

OBJECTIFS :

- Connaître les valeurs des constellations du dé
- Utilisation d'un codage avec des signes non mathématiques

OBJECTIFS POUR L'ELEVE :

- Jeux 1-2 : savoir attendre son tour.
- Jeu 1 : savoir placer autant de jetons sur le serpent que de points retournés : 1 constellation / 1 couleur de jetons.
- Jeu 2 : résoudre des problèmes portant sur les quantités (réunion) en utilisant les nombres connus.

MATERIEL :

- 1 plan de jeu par joueur sur lequel est dessiné un serpent de 42 anneaux : 6 jaunes, 1 noir, 3 verts, 4 rouges, 5 bleus, 2 oranges et de nouveau 6 jaunes, 1 noir ... (de la queue vers la tête).
- Des jetons de couleur ayant même diamètre que les ronds du boa pour chaque joueur : 12 jaunes, 10 bleus, 8 rouges, 6 verts, 4 oranges, 2 noirs.
- 1 boîte vide pour lancer le dé.
- 1 dé normal de 1 à 6.
- 1 dé avec faces spéciales : 2 fois 1, 2 fois 2, 1 fois 3, 1 fois rien.
- 1 dé avec faces spéciales : 1 fois 1, 2 fois 2, 2 fois 3, 1 fois rien.

TRAVAIL :

1 serpent par enfant : jusqu'à 6

DEROULEMENT :

jeu 1 :

Consigne il faut remplir son serpent en lançant un dé et en associant la constellation du dé avec la représentation de celle-ci sur le boa (couleur des jetons).

Chaque enfant prend un plan de jeu et regarde comment les couleurs sont distribuées en recouvrant le boa avec les pions de la couleur correspondante. (jaune = 6, bleu = 5, et qu'on peut le faire 2 fois) après ce moment de visualisation les enfants commencent à jouer.

Le premier lance le dé de 1 à 6 et l'enfant pose les jetons de la couleur qui correspond à la constellation du dé et du serpent.

Le gagnant est celui qui a rempli son boa en premier.



Jeu 2

Consigne : il faut remplir son boa mais cette fois – ci avec 2 dés.

Exemple : le premier lance les 2 dés et retourne 3 et 2 :

3 possibilités (selon le moment du jeu) :

- Il prend 5 pions bleus pour les poser sur le boa
- Il prend 3 pions verts et 2 oranges
- Il ne peut pas jouer et passe son tour car toutes les possibilités sont prises.

Le gagnant est celui qui a rempli son boa en premier.

