

NOMBRES ET QUANTITES

Le jeu du pommier

DOMAINE D'ACTIVITES : découvrir le monde

NIVEAU : MS - GS

COMPETENCES :

approcher les quantités et les nombres : COMPARER - DENOMBRER

OBJECTIFS :

- Reconnaître globalement et exprimer de petites quantités organisées en configurations connues (constellations du dé).
- Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible ou non) en utilisant une des procédures numériques

OBJECTIFS POUR L'ELEVE :

- Savoir associer la valeur de chaque face du dé au nombre de pommes à prendre
- Savoir lire une constellation du dé
- Etablir une correspondance terme à terme (même nombre de pommes placées que de points sur la face du dé)
- Savoir jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel adapté.
- Savoir exprimer par le vocabulaire approprié le résultat de la comparaison : autant que, (autant de pommes de que de points sur le dé).
- Savoir dénombrer de petites quantités

MATERIEL :

pour deux joueurs

- 1 plan de jeu par joueur (arbre pommier).
- 30 pastilles ou pommes rouges et 30 pastilles ou pommes vertes
- Un dé classique avec la constellation du 6 cachée de façon à créer une face neutre.
- Un dé de couleur avec 3 faces rouges et 3 faces vertes.

TRAVAIL :

Pour 2 joueurs

DEROULEMENT :

Le dé classique indique le nombre de pommes à déposer sur le pommier.

Le dé de couleur donne le droit de poser ses pommes sur le pommier. Il faut que la couleur du dé soit la même que la couleur des pommes choisie par le joueur.

Les joueurs ne posent pas de pommes dans deux cas :

- Si le dé classique indique la face neutre (la constellation du 6 masquée).
- Si le dé de couleurs n'indique pas la couleur des pommes du joueur.

Le vainqueur est celui qui a déposé toutes ses pommes sur son pommier en suivant les indications données par le dé.

On peut modifier :

- le nombre de pommes à déposer sur l'arbre.
- association couleur des pommes et la couleur de l'arbre identiques.
- le nombre de dé : 2 dés modifiés constellations , dans ce cas là il suffira d'enlever sur le dé couleur 1 face rouge et une face verte pour passer un tour.

