

NOMBRES ET QUANTITES

Le serpent aux 25 anneaux

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

DOMAINE D'ACTIVITES : découvrir le monde

NIVEAU : PS - MS-GS

COMPETENCES :

Approcher les quantités et les nombres : **COMPTER SURCOMPTER**

OBJECTIFS :

- Connaître les valeurs des constellations du dé
- Utilisation d'un codage avec des signes non mathématiques
- Correspondance terme à terme : on place autant de jetons que de points indiqués sur le dé
- Notions topologiques : chemin orienté

OBJECTIFS POUR L'ELEVE :

- Jeux 1-2-3 : savoir se déplacer sur le chemin orienté de la queue vers la tête, soit de gauche à droite : le sens de la construction de la file numérique.
- Jeu 1 : Savoir placer autant de jetons sur le serpent que de points retournés : 1 jeton / 1 rond correspondance terme à terme.
- Jeu 2 : Résoudre des problèmes portant sur les quantités (réunion) en utilisant les nombres connus.
- Jeu 3 : savoir enlever ou ajouter les pions correspondant à la constellation du dé.

MATERIEL :

- 1 plan de jeu de 45x9 cm par joueur sur lequel est dessiné un serpent de 25 anneaux
- Des jetons de couleur : une couleur par joueur (25 jetons par couleur)
- 1 dé normal de 1 à 6
- 1 boîte vide pour lancer le dé
- 1 dé avec 3 faces rouges (j'enlève), 3 faces vertes (j'ajoute)
- 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 :

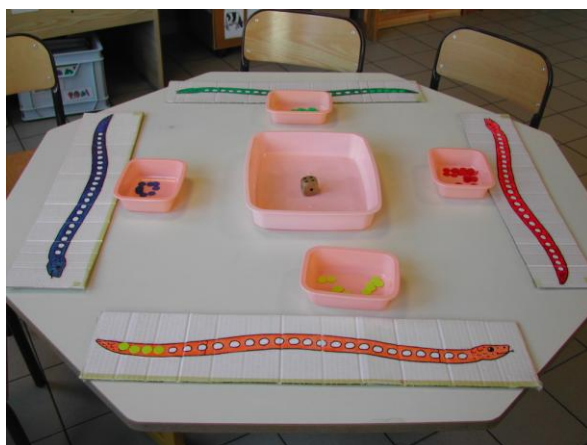
Jeu 1 :

Consigne : il faut décorer le serpent de la queue vers la tête en posant sur les anneaux successifs le nombre de jetons correspondant à la constellation donnée par le dé, un jeton par anneau.

Pour terminer, il faut sortir avec le dé la constellation qui correspond au nombre d'anneaux à remplir.

Distribuer à chaque enfant 1 serpent et sa boîte de jetons correspondante.

Demander aux enfants de montrer dans quel sens ils vont devoir remplir leur serpent.



Puis chacun leur tour les enfants vont lancer le dé dans la boîte, et prendre le nombre de jetons correspondant à la constellation du dé.

Jeu 2

Consigne : Il faut décorer le serpent de la queue vers la tête mais cette fois ci avec 2 dés. Il faut additionner les valeurs des 2 dés, sortir le nombre de jetons correspondant et les placer sur les anneaux du serpent .

Le gagnant est celui qui a terminé le premier à remplir son serpent.

Face des dés : 1 dé : 2 fois 1, 2 fois 2, une fois 3 une fois rien.

L'autre dé : une fois le 1 , 2 fois le 2 , 2 fois le 3, 1 fois rien.

Jeu 3

Consigne : il faut décorer le serpent de la queue vers la tête mais cette fois ci avec 2 dés : 1 dé normal de 1 à 6 et 1 dé avec 3 faces rouges et 3 faces vertes.

Il faut décorer son serpent à l'aide des jetons, de la queue vers la tête en suivant les indications données par les 2 dés.

- Si une face verte apparaît sur un dé on pose le nombre de jetons indiqués par l'autre dé sur le serpent.
- Si c'est une face rouge on enlève le nombre de jetons indiqués par l'autre dé du serpent.

Le gagnant est celui qui a terminé le premier à remplir son serpent.

Jeu 4

Pour les PS : un serpent matérialisé sur un grand tapis de jeu (les enfants peuvent se déplacer dessus), un grand dé en mousse, constellations de 1 à 3, jeu pour un atelier par petits groupes.

