

Jeu de bataille

Compétence visée : Comparer des nombres ou des quantités.

Présentation du jeu :

Chaque joueur lance un ou plusieurs dés. Celui qui a le plus grand nombre gagne un jeton, qu'il met dans sa boîte. Le premier qui remplit sa boîte a gagné. En cas d'égalité, on relance les dés.

| | GS | CP | CE1 |
|--------------------------------|---|---|---|
| Objectif | Dénombrer pour comparer | Identifier la position des chiffres (dizaine et unité) et former des nombres pour les comparer | Identifier la position des chiffres (centaine, dizaine et unité) et former des nombres pour les comparer. |
| Matériel | - 2 dés avec constellations de 1 à 6 (ou moins si les enfants ne maîtrisent pas encore les constellations) + support pour lancer les dés - 2 boîtes à 10 alvéoles - 20 jetons | - 2 dés d'une couleur pour les dizaines (de 0 à 5 ou autre) - 2 dés à 10 faces d'une autre couleur pour les unités - 2 boîtes à 10 alvéoles - 20 jetons | - 2 dés d'une couleur pour les centaines (de 0 à 5 ou autre) - 2 dés à 10 faces d'une autre couleur pour les dizaines - 2 dés à 10 faces d'une autre couleur pour les unités - 2 boîtes à 10 alvéoles ; 20 jetons |
| Joueurs | 2 joueurs (placés côte à côte pour faciliter la lecture des nombres) | 2 joueurs (placés côte à côte pour faciliter la lecture des nombres) | 2 joueurs (placés côte à côte pour faciliter la lecture des nombres) |
| Consigne | « Chacun lance son dé. Celui qui a le plus gagne un jeton et le met dans sa boîte. Celui qui remplit sa boîte le premier a gagné. » | « Chacun lance ses 2 dés et les place correctement pour former le nombre (dizaines à gauche et unités à droite). Celui qui a le plus grand nombre gagne un jeton et le met dans sa boîte. Celui qui remplit sa boîte le premier a gagné. » | « Chacun lance ses 3 dés et les place correctement pour former le nombre (centaines à gauche, puis dizaines et unités). Celui qui a le plus grand nombre gagne un jeton et le met dans sa boîte. Celui qui remplit sa boîte le premier a gagné. » |
| Conseils pour le maître | Présence du maître nécessaire durant le jeu tant que tout n'est pas maîtrisé (risque d'erreurs en comptant les constellations ou en disant les nombres) ; veiller à ce que l'enfant dise le nombre obtenu sur son dé. | Rappels sur la formation d'un nombre (position des chiffres) et sur la comparaison des nombres à deux chiffres. Présence du maître nécessaire durant le jeu tant que tout n'est pas maîtrisé. <i>Prérequis : avoir travaillé la comparaison en</i> | Rappels sur la formation d'un nombre (position des chiffres) et sur la comparaison des nombres à trois chiffres. Présence du maître nécessaire durant le jeu tant que tout n'est pas maîtrisé. <i>Prérequis : avoir abordé les nombres à 3</i> |

| | | <i>classe.</i> | <i>chiffres et la comparaison en classe.</i> |
|---|--|--|---|
| Variables (faire évoluer le jeu au cours de l'année) | Utiliser des dés avec écritures chiffrées (de 1 à 3 ou plus), 2 dés par joueur (avec constellations à ajouter) ou des dés à 10 faces | Utiliser un dé à 10 faces pour les dizaines (de 0 à 9) Pour comparer plus de nombres, jouer avec 3, 4 ou 5 joueurs (utiliser le plateau « 5 pistes ») : chacun lance les dés, mais tous notent les nombres formés sur ardoise et les rangent. Validation collective, puis chacun avance son pion sur la piste : 0 point pour le plus petit nombre, 1 point pour le suivant... (le nombre de points varie en fonction du nombre de joueurs). | Utiliser un dé à 10 faces pour les centaines (de 0 à 9) |
| Aide | File numérique avec chiffres et constellations associées, utilisation d'objets pour compter. | Tableau de numération avec les couleurs des dés : les enfants placent leurs dés dans les bonnes cases pour former le nombre. | Tableau de numération avec les couleurs des dés : les enfants placent leurs dés dans les bonnes cases pour former le nombre |

Annexe : plateau de jeu « 5 pistes » pour variante CP/CE1

