

• Semaine des mathématiques – Mars 2024

Mathématiques : l'important, c'est de participer – Cycle 1

Vers le jeu de l'oie

Compétences en mathématiques

Utiliser les nombres

- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.

Étudier les nombres

- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ;
- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.

Se repérer sur l'espace de la piste :

- Se déplacer sur une piste en respectant le sens de déplacement et sans recompter la case de départ

Progressivité des apprentissages :

Se déplacer de 1 en 1 ➡ dénombrer une quantité ➡ mettre en œuvre une stratégie

Cette progressivité est destinée à amener les élèves à comprendre comment jouer aux jeux de plateau tel que le jeu de l'oie.

Propositions d'activités, en respectant la progressivité des apprentissages

La piste



Selon le niveau des élèves, l'étape 1 n'est pas obligatoire (plutôt réservée aux élèves de TPS/PS)

Se déplacer en respectant le sens de déplacement sans « recompter » la case de départ

Etape 2 : Reconnaître et dénombrer des petites quantités (en fonction du niveau des élèves)

Matériel : un chemin de cerceaux différent par élève / 1 dé avec des gommettes de couleurs (2 x 3 couleurs, identiques à celles des cerceaux) / 1 dé 1 à 3, 4 ou 6 points

Organisation : groupes de 4 élèves (1 chemin de cerceaux pour chaque élève)

But du jeu : arriver au bout du chemin

Critère de réussite : se déplacer dans les cerceaux de 1 en 1, en respectant ce qui est indiqué sur le dé (couleur ou quantité)

Règle et déroulé :

Etape 1 : dehors (ou dans la salle de motricité), chaque élève se positionne devant son chemin de cerceaux, lance le dé « couleurs », et va se positionner dans le 1^{er} cerceau de la couleur indiquée. La situation s'arrête quand tous les élèves ont terminé leur chemin

Etape 2 : Lancer le dé et se déplacer de cases autant que de points sur le dé.

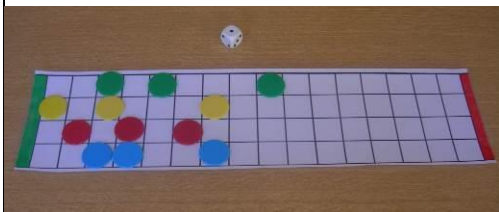
Variables : Les quantités du dé sont fonction du niveau des élèves / pour les plus grands, les quantités du dé peuvent être représentées sous forme d'écriture chiffrée

Le jeu du kangourou

Se déplacer sur une piste en respectant le sens de déplacement et sans recompter la case de départ

Reconnaître des petites quantités

Dénombrer des petites quantités



Matériel : un quadrillage (Cf. photo) tracé au sol / 1 dé de 1 à 3, 4 ou 6 points, des jetons (1 couleur par élève)
Organisation : groupes de 4 élèves (1 piste par élève)
But du jeu : atteindre la ligne d'arrivée
Critère de réussite : positionner le jeton sur la case correspondant à la quantité indiquée par le dé
Règle et déroulé :
 Chaque élève lance le dé et place un jeton sur la case correspondant au nombre indiqué par le dé.
 A chaque lancer, l'élève prend un nouveau jeton et le place sur la case nouvellement atteinte.
 Le jeu s'arrête quand tous les élèves ont atteint la ligne d'arrivée (rouge)
Pour aller plus loin : possibilité de demander aux élèves de dénombrer les jetons utilisés sur leur chemin

L'escargot



Se déplacer sur une piste en respectant le sens de déplacement et sans recompter la case de départ
Reconnaitre des petites quantités
Dénombrer des petites quantités
Matériel : une spirale (Cf. photo) tracée au sol / 1 dé de 1 à 3, 4 ou 6 points
Organisation : groupes de 6 élèves
But du jeu : atteindre la ligne d'arrivée
Critère de réussite : se positionner sur la case correspondant à la quantité indiquée par le dé
Règle et déroulé :
 Chacun leur tour, les élèves lancent le dé et avancent de cases autant que de points
 Le jeu s'arrête quand tous les élèves ont atteint la dernière case
Variable : le nombre de cases de la spirale (minimum 15 cases)

Les bergers



Se déplacer sans recompter la case de départ
Reconnaitre des quantités
Dénombrer des quantités
Comprendre la notion de jeu de trésor et de case piège
Comprendre la notion de stratégie
Matériel : une piste (Cf. photo) tracée au sol ou dessinée sur une grand feuille / 1 dé de 1 à 6 points, des jetons (ou autres objets) représentant les moutons
Organisation : groupes de 2 à 4 élèves
But du jeu : ramener ses moutons à la bergerie sans qu'ils se fassent manger par le loup
Critère de réussite : se positionner sur la case correspondant à la quantité indiquée par le dé, en évitant les pièges
Règle et déroulé :
 Chaque élève a 3 pions de la même couleur : 3 moutons à ramener à la bergerie.
 Chaque élève lance un dé traditionnel et fait avancer ses moutons sur la piste en respectant le nombre indiqué par le dé.
 Si le mouton tombe sur une case piège, il est mangé par le loup et doit retourner à la case départ.
Apprendre la stratégie :
 On peut jouer simultanément avec plusieurs moutons pour pouvoir anticiper les déplacements possibles afin qu'aucun mouton ne se fasse manger par le loup.