

Semaine des mathématiques – Mars 2024

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

Vers le jeu du verger

Compétences mathématiques

Dénombrer (quantité variable en fonction du niveau des élèves)
 Associer une représentation figurée (constellation de points, chiffre) à une quantité
 Compléter une collection pour atteindre un cardinal donné (3 à 6)

Compétences langagières

Reconnaître et nommer les couleurs
 Echanger pour coopérer

Compétences transversales

Respecter une règle du jeu
 Apprendre à coopérer
 Mettre en jeu sa mémoire

Progressivité des apprentissages :

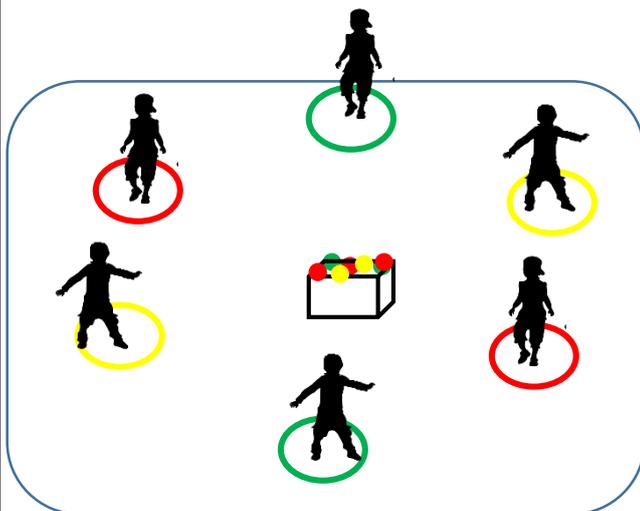
Dénombrer et appairer → dénombrer et compléter un cardinal → dénombrer, coopérer et mettre en jeu sa mémoire

Matériel : 6 cerceaux (vert, bleu, rouge, jaune), >18 ballons (vert, bleu, rouge, jaune), une caisse (ou panier), 5 briques ; en annexe : un dé géant (de 1 à 3), un dé géant (4 couleurs, corbeau, panier), un corbeau plastifié, des cartes à jouer.

Dans les jeux proposés, les cerceaux sont des arbres fruitiers, les ballons des fruits. Le rouge représente le cerisier, le vert le poirier, le jaune le pommier et le bleu le prunier. A défaut de ballons, les fruits peuvent être représentés par des bouchons, posés sur un plateau.

Proposition d'activités, en respectant la progressivité des apprentissages

L'arbre et ses fruits



Reconnaître et nommer les couleurs

Appairer deux éléments de même couleur

Dénombrer 3

Respecter une règle du jeu

Matériel : 6 cerceaux (2 verts, 2 rouges, 2 jaunes), une caisse avec 18 ballons (6 verts, 6 rouges, 6 jaunes) et quelques ballons intrus (même couleur ou autre)

Organisation : groupe de 6 élèves

But du jeu : associer 3 ballons (fruits) à son cerceau (arbre)

Critère de réussite : récupérer 3 ballons de la couleur de son cerceau

Règle et déroulé :

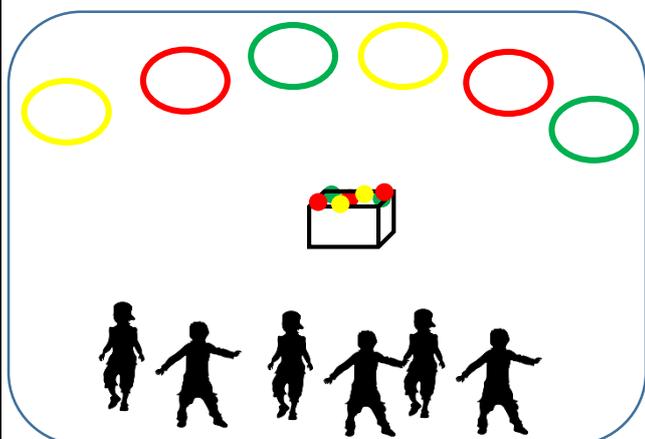
Étape 1 : Dehors (ou dans la salle de motricité), les 6 cerceaux sont disposés en cercle, la caisse avec les ballons est au centre. Chaque élève est placé dans un cerceau.

Au signal, les élèves sortent de leur cerceau, vont chercher un ballon de la couleur de leur cerceau, le déposent et restent dans leur cerceau.

L'étape 1 se répète 3 fois.

Étape 2 : Les élèves analysent leur récolte (verbalisation). Les élèves qui ont 3 ballons de la couleur de leur cerceau valident leur récolte.

Les 3 fruits



Dénombrer 3

Compléter pour avoir 3

Respecter une règle du jeu

Matériel : 6 cerceaux (2 x 3 couleurs) / une caisse avec 18 ballons (6 x 3 couleurs) / 1 dé (faces de 1 à 3) (cf annexe)

Organisation : groupe de 6 élèves

But du jeu : associer 3 fruits à chaque arbre fruitier

Critère de réussite : compléter pour avoir 3 au maximum

Règle et déroulé :

Étape 1 : Dehors (ou dans la salle de motricité), les 6 cerceaux sont disposés face aux élèves, le panier est entre les élèves et les cerceaux.

A tour de rôle, un élève lance le dé, va récupérer le nombre de fruits correspondant (une seule couleur) et les dépose dans le cerceau de même couleur.

Soit le cerceau est vide et l'élève peut y déposer 1, 2 ou 3 ballons. Soit le cerceau contient déjà 1 ou 2 ballons et l'élève peut le compléter, sans dépasser 3. Un même tirage peut être réparti sur 2 cerceaux.

Étape 2 : Lorsque le dé indique une quantité supérieure au nombre de ballons restants (3 s'il ne reste que 2 ou 1 ballon(s) de chaque couleur par exemple), inviter l'élève à verbaliser « je ne peux pas prendre 3 ballons de même couleur » ; l'élève relance le dé.

Étape 3 : Lorsque le jeu est terminé, faire verbaliser les élèves autour de leurs procédures. Pourquoi n'est-il pas toujours possible de choisir « sa » couleur (en fonction du tirage du dé et du nombre de ballons restants) ? Pourquoi certains tirages doivent être répartis sur 2 cerceaux (compléter pour avoir 3) ?

Variable :

-dé avec des chiffres

-le nombre de ballons par cerceau (dé de 4 à 6)

Ensemble contre le corbeau (1)



Apprendre à coopérer

Respecter une règle du jeu

Matériel : 5 briques/ 4 cerceaux/ 16 ballons (4 x 4 couleurs) / 1 caisse (ou panier) / 1 dé (4 couleurs, 1 face panier, 1 face corbeau) / 1 corbeau (cf annexe)

Organisation : groupe de 6 élèves

But du jeu : coopérer pour cueillir les 16 fruits avant que le corbeau n'ait atteint le panier

Critère de réussite : cueillir ensemble 4 fruits de chaque couleur

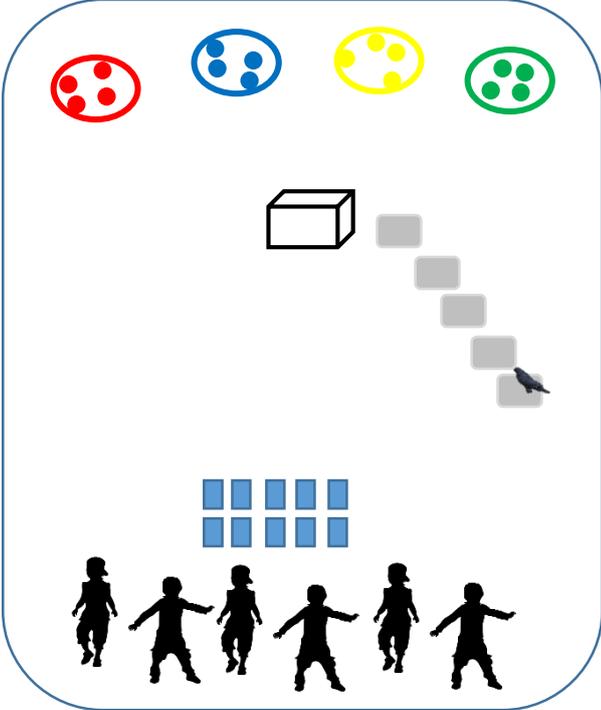
Règle et déroulé :

Étape 1 : Dehors (ou dans la salle de motricité), les 4 cerceaux sont disposés face aux élèves, le panier est entre les élèves et les cerceaux. Les 5 briques sont disposées en chemin, vers le panier ; le corbeau est posé sur la 1^{ère} brique.

A tour de rôle, un élève lance le dé : si c'est une face couleur, il va cueillir le fruit de la couleur correspondante et le déposer dans le panier ; si c'est la face corbeau, l'élève avance d'une brique le corbeau. Si c'est la face panier, l'élève choisit la couleur du fruit qu'il va cueillir.

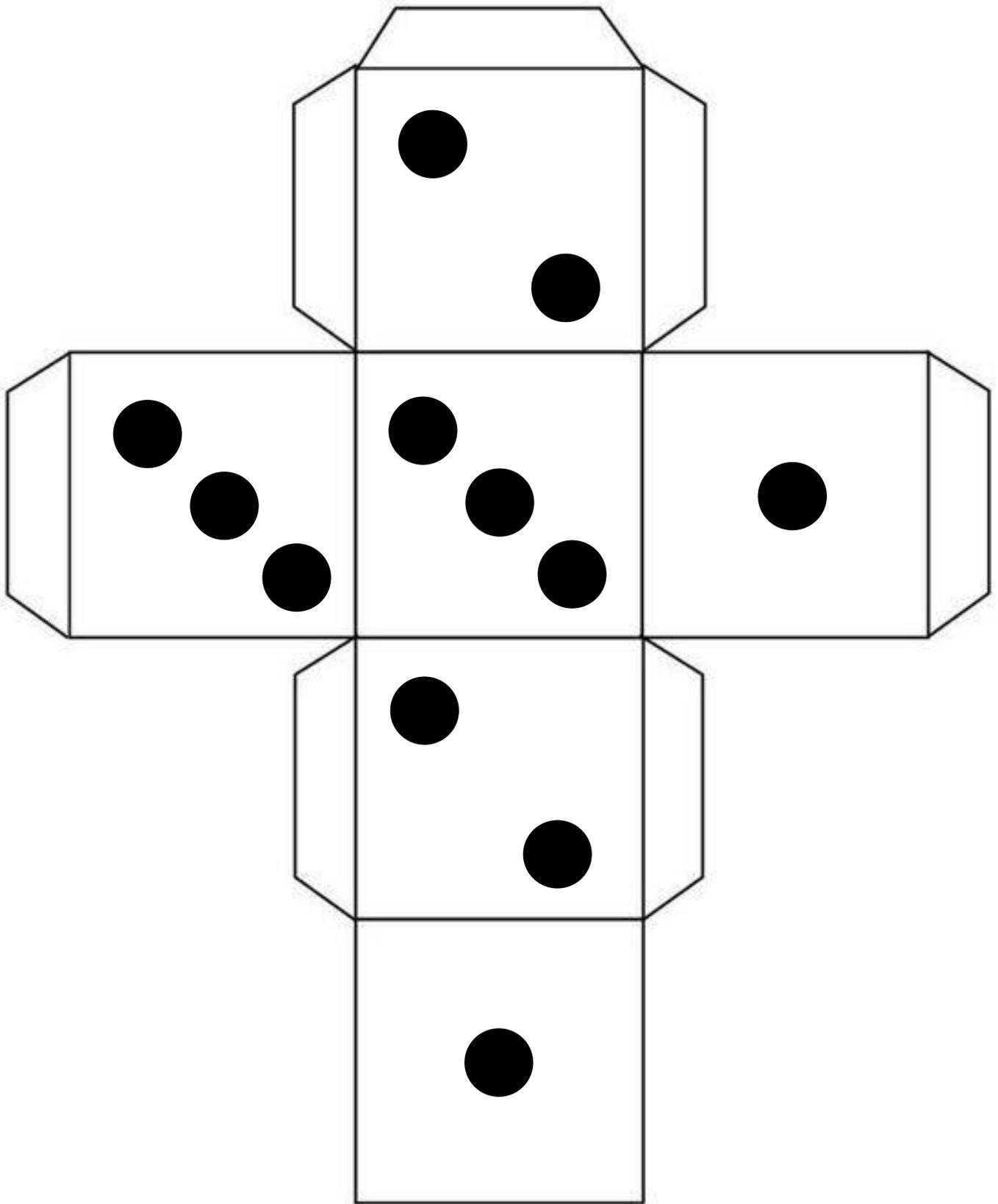
Étape 2 : Un autre élève lance le dé. Lorsque la face panier est tirée, les élèves sont encouragés à discuter entre eux pour choisir le fruit à cueillir.

Étape 3 : Lorsque le jeu est terminé, faire verbaliser les élèves autour de leurs procédures. Comment cueillir 4 fruits de chaque couleur avant que le corbeau n'arrive au bout du

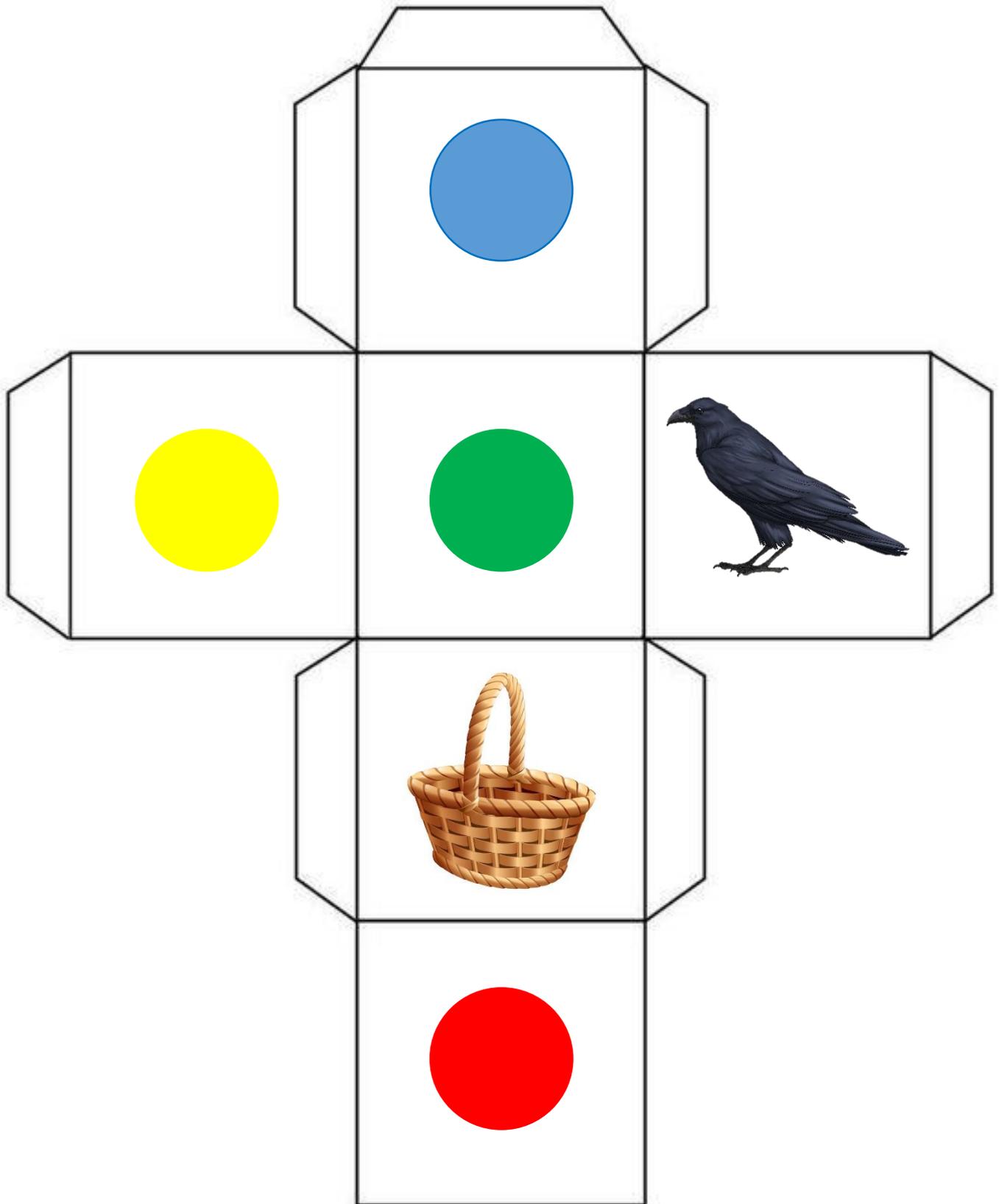
	<p>chemin ? Quelle couleur de fruit choisir lorsqu'on a le jeton panier : au hasard ? la couleur la moins cueillie ?</p>
<p style="text-align: center;">Ensemble contre le corbeau (2)</p> 	<p>Développer sa mémoire Apprendre à coopérer Dénombrer 4 Respecter une règle du jeu</p> <p><u>Matériel</u> : 5 briques/4 cerceaux/ 16 ballons (4 x4 couleurs) /1 caisse (panier) /1 corbeau/les 10 cartes du jeu (cf annexe)</p> <p><u>Organisation</u> : groupe de 6 élèves</p> <p><u>But du jeu</u> : coopérer pour cueillir les 16 fruits avant que le corbeau n'ait atteint le panier</p> <p><u>Critère de réussite</u> : cueillir ensemble 4 fruits de chaque couleur</p> <p><u>Règle et déroulé</u> :</p> <p><u>Etape 1</u> : Dehors (ou dans la salle de motricité), les cartes faces non visibles sont déposées devant les élèves (disposition 5 x 2) ; le corbeau est positionné sur la première brique.</p> <p>A tour de rôle, un élève choisit une carte et la retourne :</p> <ul style="list-style-type: none"> -si c'est une carte constellation de points (de 1 à 4), il garde la carte, va cueillir le bon nombre de fruits sur le ou les arbre(s) et le(s) dépose dans le panier ; -si c'est un corbeau, il repose la carte face cachée sur son emplacement et il fait avancer d'une case le corbeau, en direction de l'arbre. <p><u>Etape 2</u> : Le joueur suivant retourne une carte et agit en fonction de la carte tirée. Au fur et à mesure des tirages, les élèves doivent se souvenir de l'emplacement des cartes corbeaux pour les éviter. Les autres joueurs peuvent aider l'élève qui joue.</p> <p><u>Etape 3</u> : Lorsque le jeu est terminé, faire verbaliser les élèves autour de leurs procédures. Comment cueillir 4 fruits de chaque couleur avant que le corbeau n'arrive au bout du chemin ?</p> <p><u>Variante</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> -les constellations de points peuvent être remplacées par les chiffres -le nombre de fruits à cueillir peut être supérieur (avec des cartes constellation de points de 5 ou 6) -une carte constellation ne peut permettre de cueillir que les fruits d'un même arbre

Annexes :

- Annexe 1. Le dé pour le jeu « les 3 fruits » (constellation de points de 1 à 3).
- Annexe 2. Le dé pour le jeu « ensemble contre le corbeau (1) » (ou utiliser celui du jeu « Le verger »).
- Annexe 3. Le corbeau à plastifier.
- Annexe 4. Les 10 cartes du jeu « ensemble contre le corbeau (2) ».



Annexe 2.



Annexe 3. Marotte à plier en deux, plastifier et fixer sur un bâtonnet.



