



TITRE : Jeu des maillots

Ecole : Chat Perché
Nathalie Cornilleau
Margot Goethals



Références aux programmes

- Apprendre en jouant.
- Apprendre en se remémorant et en mémorisant.
- Apprendre en réfléchissant, en échangeant et en résolvant des problèmes.

Objectif(s)

- Calculer la somme de 2 nombres : surcomptage, passage à 5, mémorisation de certaines sommes...
- Stabiliser la connaissance des petits nombres ;
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition (10 c'est 5+5 4+4=8)
- Faire un choix, développer une stratégie, échanger et confronter les différentes stratégies.

Descriptif et déroulement de la situation

Ce jeu est proposé en période 5 : Les enfants ont déjà été confrontés à des problèmes additifs (les mathématiques, le jeu de la marchande...). La plupart ont mémorisé quelques additions.

Les enfants ont découvert lors de la séance précédente la bande numérique avec les maillots de 1 à 10 suspendus à la corde à linge.

Plusieurs jeux avaient été proposés :

Jeu 1 : Les maillots de 1 à 10 sont suspendus à la corde à linge dans l'ordre de la comptine numérique et seul le maillot 1 est visible.

Un sac contenant les jetons numérotés de 1 à 10 est placé au centre de la table.

Un enfant tire un jeton du sac et doit trouver le maillot correspondant. Il retourne le maillot pour vérifier son hypothèse.

Jeu 2 : Seul le maillot 10 est visible.

Il s'agit de compter à reculons à partir du 10.

Jeu 3 : Les maillots 5,10,15 sont visibles.

Matériel : 3 dés traditionnels pour le groupe.

Pour chaque joueur : une bande en carton sur laquelle est représenté un fil à linge et des maillots.

5 pinces à linges par élève.



But du jeu

Le gagnant est celui qui réussit à accrocher ses pinces à linge sur la bande des maillots.

Règle du jeu

Chaque joueur reçoit une bande en carton sur laquelle est représenté un fil à linge et des maillots.

Lancer les 3 dés. Choisir 2 dés à additionner et mettre une pince à linge sur le maillot correspondant à la somme obtenue. Si une pince est déjà accrochée à ce maillot, le joueur passe son tour.

Exemple : Le joueur lance les dés et il obtient 4,3 et 2. Il peut placer une pince à linge sur le maillot numéro 5,6 ou 7.

La partie se termine quand un joueur réussit à placer les 5 pinces à linge.

Lexique ciblé :

Additionner, résultat, distinction chiffre/nombre

Comprendre et reformuler la règle du jeu.

C'est un jeu qui permet le choix et impose une stratégie : « Si...je... , il faut que ... », « Je sais que : 5 et 3 font 8 ou 5 plus 3 égale 8 ».

« 5 et 3 n'est plus possible parce que »

Etayage de l'enseignant :

Verbalisation des actions (commentaire de l'action)

Demande d'explicitation ou de justification des choix :

« Pourquoi as-tu choisi d'additionner ces 2 dés ? »

« Comment sais-tu que ...? » »

Comment as-tu fait pour trouver ce résultat ? »

Demande d'explicitation les stratégies pour les mettre en commun : « j'ai compté après 5... », « Je me souviens quej'ai compté avec mes doigts... »

Une vidéo d'illustration, des planches de maillots et quelques variantes à exploiter en utilisant le lien :

https://www.ac-caen.fr/dsden50/discip/maternelle/IMG/pdf/piece_jointe_12_jeu_des_maillots.pdf

Un document en direction des parents pour une exploitation à la maison :

https://www.ac-orleans-tours.fr/fileadmin/user_upload/maternelle37/Ressources/Continuit%C3%A9_p%C3%A9dagogique/Maths/Jeu_des_maillots.pdf

Plus-value pour les élèves dans les apprentissages

- **Choix des 2 dés à additionner en fonction de ce qu'il connaît.**
- **Travail sur différentes représentations du nombre : points, chiffres ou les 2 en fonction du niveau des enfants**
- **Mise en place de stratégies et confrontation des stratégies de chacun des élèves du groupe.**
- **Mémorisation de certaines additions : je me souviens que $3+3=6$, que 2 et 3 font 5....**