

Approcher
les quantités
et les nombres

RÉSOLVRE DES PROBLÈMES DE QUANTITÉS

Le jeu des maillots

MATÉRIEL

- 3 dés traditionnels pour le groupe.
- Pour chaque joueur : une bande en carton sur laquelle est représenté un fil à linge et 10 maillots (**matériel page 165**).
- 5 mini pinces à linge par élève.

ORGANISATION

Atelier dirigé avec un groupe de 6 élèves.

BUT DU JEU

Le gagnant est celui qui réussit à accrocher ses 5 pinces à linge sur la bande de maillots.

RÈGLE DU JEU POUR 2 À 4 JOUEURS

Chaque joueur reçoit une bande en carton sur laquelle est représenté un fil à linge et 10 maillots (**matériel page 165**).

- 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 n° 5, 6 et 7. La partie se termine quand un joueur réussit à placer les 5 pinces à linge.

DIFFÉRENCIATION

Afficher et utiliser les résultats des sommes déjà calculées.

VARIANTES

- Jouer avec 3 dés avec les écritures chiffrées des nombres de 1 à 6.
- Jouer en additionnant les points des 3 dés.
- Jouer avec 2 dés.
- Jouer avec les nombres de 1 à 10 dans l'ordre (**voir page 165**).
- On joue avec 3 pinces à linge seulement. Le but du jeu est de les accrocher dans l'ordre croissant sur le fil à linge. Si j'obtiens un 5 au premier tour, je ne pourrai placer ma deuxième pince à linge que sur un nombre supérieur à 5.

RECHERCHE
INDIVIDUELLE
Manipulation

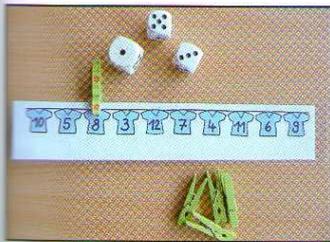
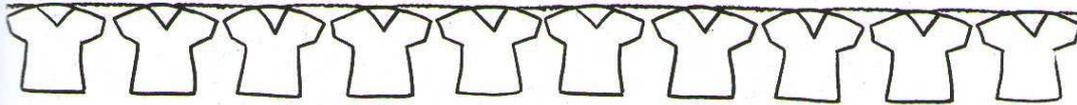
MISE EN COMMUN
ET STRUCTURATION
Échange oral collectif

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- Comprendre et reformuler une règle du jeu.
- Syntaxe Anticiper un résultat en utilisant « si... je », « il faut que ».

CALCULER LA SOMME DE 2 NOMBRES

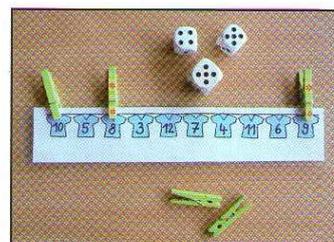
MATÉRIEL Agrandir au format désiré et compléter avec les nombres de son choix.



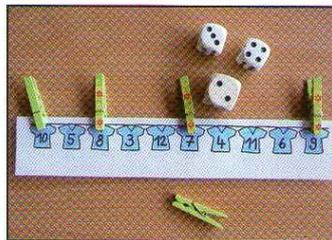
5 et 3 pour faire 8.



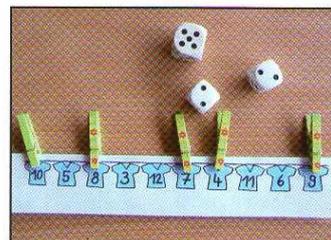
5 et 5 pour faire 10.



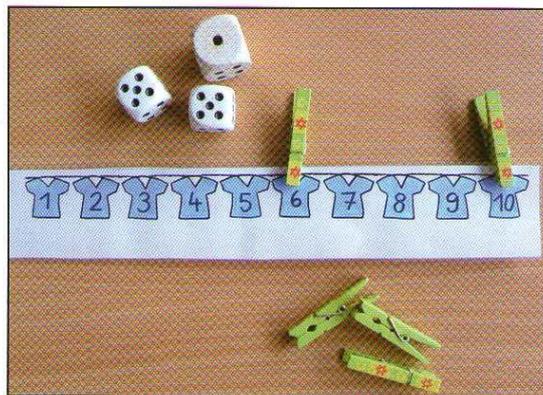
5 et 5 n'est plus possible.
L'élève a pris 5 et 4 pour faire 9.



4 et 3 pour faire 7.



5 et 2 n'est plus possible.
L'élève a pris 2 et 2 pour faire 4.



Jouer avec les maillots rangés par ordre croissant de 1 à 10.