

# Les jeux mathématiques

## Objectifs :

Développer les compétences de numération des élèves dans des situations de jeux mathématiques

Amener les élèves à mettre en place des stratégies (réfléchir avant d'agir)

Amener les enfants à expliquer les règles, à partager leurs connaissances (apprentissage mutuel)

<i>Notions maths</i>	<i>Compétences</i>	<i>Apprentissage du jeu</i>
<b>JEU DE MEMORY / DOMINO</b>		
Différentes représentations de la quantités Cardinal	Connaître les petites quantités Associer les différentes représentations des quantités (doigts, dé, objets, écriture chiffrée) Comprendre « autant que »	Associer les cartes avec des quantités identiques
<b>JEU DE BATAILLE</b>		
Différentes représentations de la quantités Cardinal	Associer les différentes représentations des quantités (doigts, dé, objets, écriture chiffrée) Comparer des quantités avec ou sans procédures numériques	A 4 avec tapis de jeu * Celui qui a la plus grande ramasse * Bataille si 2 quantités égales
<b>LES PETITS CHEVAUX (version Brissiaud)</b>		
Décomposer les 5 premiers nb Calculer	Lire les faces du dé Connaître les petites quantités Verbaliser la décomposition d'une quantité Se déplacer sur une piste	<b>ÉVITER LE COMPTAGE NUMÉROTAGE</b> * Jouer avec les enfants en faisant verbaliser les décompositions * Montrer la case d'arrivée avant de bouger le cheval
<b>LE 5 QUI PREND</b>		
Ordonner les nombres	Lire les écritures chiffrées Connaître la comptine numérique Connaître l'ordre des nombres	* ranger cartes dans l'ordre (1-10 puis 20 puis 30) * ramasser le tas de cartes à la cinquième posée <b>Variable stratégie :</b> choisir sa carte, la préparer cachée, retourner tous ensemble. La plus petite pose

LE JEU DES SACS		
Concevoir que la quantité n'est pas la caractéristique d'un objet mais d'une collection Ordinalité	Dénombrer de petites quantités Associer les quantités et différentes représentations Lire les écritures chiffrées Argumenter son choix, faire abstraction des propriétés Connaître les ordinaux	* cartes avec quantités explicites * en auto, remplir les sacs * cartes avec quantités moins explicites => expliquer son choix * remporter quand on pose le Nième
AWALÉ		
Utiliser le nombre pour anticiper	Énumérer Dénombrer petites quantités Ajouter un à chaque quantité Anticiper son arrivée Décomposer les quantités pour trouver case d'arrivée Établir des stratégies	* semer une graine dans chaque trou, récolter le dernier trou * récolter que chez son adversaire * récolter que si 2-3 graines * récolte rétroactive
TOK - PETITS CHEVAUX CANADIENS (adapté)		
Décomposer une quantité	Reconnaître petites quantités Décomposer une quantité Se déplacer sur une piste	* jouer avec cartes simples (avancer autant que) * ajouter les cartes complexes 4 => reculer 5 => faire bouger l'adversaire 7 => décomposer la quantité valet => échanger un petit cheval
LE JEU DES TROIS BRIGANDS		
Complément à 10	Dénombrer petites quantités Verbaliser compléments à 10 Comparer des quantités	* jouer cartes visibles <b><u>Variable stratégie</u></b> : cartes cachées

# L'AWALÉ

## PHASE 1 : découverte du jeu

=> semer une et une seule graine dans chaque trou – respecter le sens

=> choisir une case de départ, un nombre de graines. Se mettre d'accord sur la case d'arrivée.

## PHASE 2 : jeu avec règles simples

=> semer une graine par une graine

=> la prise des graines ne peut se faire que dans le dernier trou alimenté chez l'adversaire, SSI ce trou contient 2 ou 3 graines

**LE GAGNANT EST CELUI AVEC LE PLUS DE GRAINES**

## PHASE 3 : jeu avec règles plus complexes

=> prise rétroactive : on gagne la case où il y a 2-3 puis toutes les cases juste avant

=> ne pas semer sous ses pieds : si j'ai un gros tas (un grenier) et que je fais plus d'un tour, je ne dois pas mettre dans la case où j'ai pris

=> ne pas affamer son adversaire : interdit d'enlever toutes les graines d'un adversaire. Sinon il récupère toutes les graines du plateau

## PHASE 4 : jeu arrêté pour ANTICIPER

=> mettre en place une situation et ENSEMBLE chercher comment gagner

Quelle case semer pour gagner des graines ? pour gagner le plus de graines ? ne pas se faire voler des graines ?

# LE JEU DES SACS

## PHASE 1 : avec cartes simples

=> distribuer les cartes – mises en tas

=> poser une carte sous le sac correspondant en expliquant pourquoi « je pose les 3 lapins sur le sac 3 »

=> gagner les cartes quand il y a le même nombre de cartes que le nombre sur le sac.

**LE GAGNANT EST CELUI AVEC LE PLUS DE CARTES**

Différenciation possible : étaler les cartes devant le joueur => il doit faire un choix stratégique pour prendre un tas ou alors éviter de poser l'avant dernière carte

## PHASE 2 : avec des cartes ambiguës

=> l'élève doit expliquer son interprétation de la carte : 3 lapins ou 6 oreilles