

Jeu mathématique (avec dé)

Nom : La chenille

Niveaux : PS à GS (de 3 à 10)

Type de problèmes : transformation (ajout) ou réunion d'états (si couleur différentes)

Compétence :

- Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités (GS).
- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

Objectifs :

Reconnaître et nommer les constellations

Dénombrer

Comparer des tailles –Notion de plus petit / plus grand (éventuellement ranger les chenilles par taille)

Matériel

Niveau 1 :

- 1 lacet pour enfiler des grosses perles (PS et MS)
 - des grosses perles
 - 1 dé constellation «dé» de 1 à 3 (PS), 1 à 4 (MS) ou des cartes constellations
- Il existe le matériel Bruco la chenille avec des pièces en plastique à assembler, idéal pour ce jeu.*

Niveau 2 :

- 1 plateau chenille avec la tête et une quantité fini d'emplacements (GS)
- 1 dé constellation «dé» de 1 à 6 (GS)
- des bouchons ou jetons

Mise en œuvre

But :

- **PS/MS** avoir la chenille la plus longue
- **GS** compléter le corps de la chenille le premier

Activité : PS/MS

Pour les PS, cette séance fait suite à une séance découverte avec 1 dé couleur.

Chacun leur tour, les élèves lancent le dé et doivent compléter leur chenille du nombre indiqué par celui-ci. A la fin de la partie (temps ou nombre de tour de table prédéfini) les chenilles sont disposées les unes à côté des autres et la plus longue remporte la partie. C'est l'élève qui lance le dé qui doit verbaliser le nombre d'éléments qu'il a le droit d'ajouter.

Activité : GS

Chacun leur tour, les élèves lancent le dé et doivent compléter leur chenille du nombre indiqué par celui-ci. L'élève qui a complété sa chenille en premier qui a gagné (GS)

C'est l'élève qui lance le dé qui doit verbaliser le nombre d'éléments qu'il a le droit d'ajouter.

On peut varier les couleurs des bouchons/jetons à chaque lancé pour faire apparaître des décompositions et favoriser le calcul mental (notamment pour les élèves qui n'auront pas complété toute la chenille et qui devront dénombrer le nombre de bouchons/jetons posés sur le plateau).

Variables/prolongement

- Utiliser des cartes avec les constellations des doigts, les constellations ou l'écriture chiffrée
- Utiliser simultanément un dé couleurs et un dé constellation
- En autonomie réaliser une chenille répondant à une partie fictive d'un élève (dés représentés sur une fiche)



2 types de plateau :

