Manche 4 - Épreuve 2 : « JEU DE LANCER »

Matériel :

- L'illustration correspondant au niveau choisi (en un seul exemplaire)
- Du matériel de manipulation (jetons rouges et jaunes pour représenter les lancers)

Organisation :

Par binômes ou petits groupes

Le jeu en salle de motricité est indispensable à la compréhension de la situation.

Déroulement :

Raconter l'histoire suivante :

« Mathéo et Mathilde ont invité leur ami Jules. Ils jouent ensemble au jeu du lancer : ils lancent un sac chacun leur tour sur la piste numérotée.

Jules a lancé son sac en premier : il atteint la case « 1 ». Complète les lancers de Mathéo et Mathilde pour remplir leur chemin des nombres avec les pierres précieuses. »

Niveau 1 : Jusqu'à 5

Niveau 2 : Jusqu'à 8

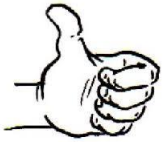
Niveau 3 : Jusqu'à 10

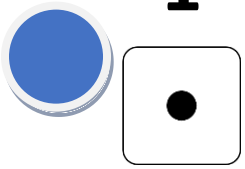
Pour aller plus loin : trouver toutes les possibilités pour atteindre le nombre cible.

Validation :

En collectif, par groupe, par verbalisation, échanges et justifications, prise de photos et comparaison des propositions.

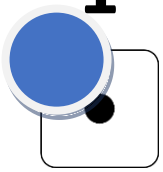
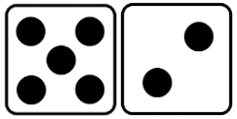
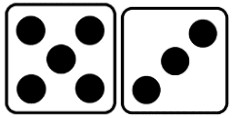
Niveau 1 : **JULES : 1** **MATHÉO :** **?** **MATHILDE :** **?**

1	**2**	**3**
1 	**2**	**3**

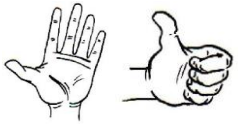
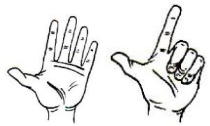
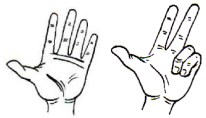
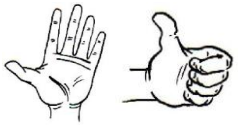
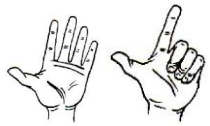
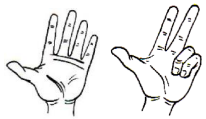
1 	**2**	**3**	**4**	**5**

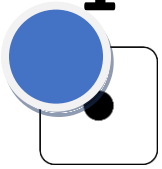
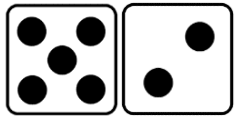
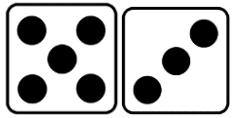
Niveau 2 : **JULES : 1** **MATHÉO :** **?** **MATHILDE :** **?**

1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	**2**	**3**	**4**	**5**

1 	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7** 	**8** 

Niveau 3 : **JULES : 1** **MATHÉO :** **?** **MATHILDE :** **?**

1	2	3	4	5	6	7	8
							
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
							

1	2	3	4	5	6	7	8
							

JEU DE LANCER

Objectifs :

Transversaux	Motricité	Mathématiques
-coopérer pour atteindre un objectif -respecter des contraintes collectives	- Agir dans l'espace et sur les objets	- Associer chiffre et quantité, aller chercher une quantité - Favoriser la connaissance des chiffres - Utiliser différentes représentations du nombre - Nommer les nombres

Organisation :

Equipes de 3 joueurs

Matériel :

-Sacs de graines

-Différentes représentations des nombres (doigts, constellations, chiffres, points) sur des fiches A3 (quadrillage)

-Des « pierres précieuses »

-Des chemins de nombres

- Les différentes représentations du nombre (affichage classe)

But du jeu :

Atteindre en 3 lancers le nombre cible (1 lancer par enfant) / compléter exactement le chemin des nombres de l'équipe (pas plus, pas moins)

Règles du jeu :

Sur un quadrillage sur lequel peuvent être représentées les différentes écritures des nombres, lancer un sac de graines et aller chercher la quantité correspondant au nombre obtenu. Poser les « pierres précieuses » sur le chemin des nombres (1 pierre par case).

Effectuer un 2ème lancer et ajouter des pierres précieuses sur le chemin.

Effectuer un 3ème et dernier lancer : anticiper le nombre de pierres manquantes.

L'équipe gagne 1 point quand elle complète exactement son chemin de nombres.

Variables :

Travailler sur un nombre cible de plus en plus important en fonction du niveau concerné et du domaine de nombres étudié (ex : PS : 5 / MS : 8 / GS : 10)

Cases du quadrillage : PS : nombres de 1 à 3 / MS : nombres de 1 à 5 / GS : nombres de 1 à 8