



COURS-Y VITE - CYCLE 2

Jeu de plateau



OBJECTIF(S) MATHEMATIQUES

Résoudre des problèmes par essai/erreur

(Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers le but, en tenant compte des règles et des contraintes du jeu, en s'adaptant aux actions de l'équipe adverse)

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

Chercher

Raisonner : faire des choix, prendre des décisions, anticiper un résultat, argumenter

Communiquer : verbaliser des stratégies

OBJECTIFS LANGAGIERS

Expliquer le rôle de chacun, le déroulement du jeu

Expliquer et justifier le choix d'une stratégie

Anticiper l'action d'un joueur et prévoir ses réactions

Raconter comment...

Lexique : plus, moins, autant que/ vers, en avant, en arrière...

COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

<https://eduscol.education.fr/document/53901/download>

MATERIEL

- Un plateau de jeu à imprimer par groupe
- Pions à imprimer ou pions de 3 couleurs différentes (4 pions pour les moutons / 1 pion pour le berger / 2 pions pour les loups
- 2 dés (2 faces de 1 ; 2 faces de 2 ; 2 faces de 3)

MODALITES D'ORGANISATION

Des groupes de 3 à 5 joueurs / 2 équipes.

Les joueurs de chaque équipe coopèrent (un jeton n'est pas attribué à un joueur, les jetons sont attribués à une équipe).

Il est possible pour l'enseignant (e) de jouer avec un groupe d'élèves en amont de la première séance. Ces élèves pourront avoir la charge de la présentation du jeu auprès du groupe classe.

LA DEMARCHE

Avant le jeu

Présentation du plateau et des règles du jeu par l'enseignant(e), par exemple, en jouant et en introduisant les règles au fur et à mesure.

Pendant le jeu

L'enseignant(e) observe les élèves, s'assure que les règles ont bien été comprises, prend note des stratégies, prend des photos pour revenir sur des stratégies de jeu à posteriori. Après une ou deux parties, lorsque les règles du jeu sont bien comprises, si les élèves jouent sans chercher à anticiper, l'enseignant(e) peut bloquer le lancement des dés afin d'encourager la réflexion et les échanges au sein des équipes.

Après le jeu

Questionner (Comment avez-vous fait pour... ? (Gagner, perdre, aller vite, empêcher l'autre de gagner ...)) • Quelles difficultés avez-vous rencontrées ? • Comment faire autrement ? • Comment arriver à... ?

Observer des situations de jeu arrêté pour progresser.

CONSIGNE

Voir règle du jeu.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Les mathématiques par les jeux

<https://eduscol.education.fr/document/17209/download>

Interdisciplinarité

Français

Poésie (*Le bonheur*, Paul Fort), fable (*Le loup et l'agneau*, La Fontaine), album (*La bergère qui mangeait ses moutons*, Alexis Lecaye / Nadja)

30'APQ Il est possible de proposer le jeu dans la cour (règles de l'épervier à adapter)