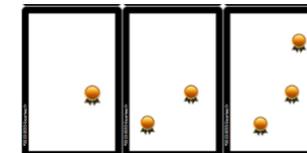


LA BATAILLE DES MEDAILLES - CYCLE 1 : PS



OBJECTIF(S) MATHÉMATIQUES

- Construire le nombre pour exprimer des quantités
- Stabiliser la connaissance des petits nombres
- Ordonner des quantités.

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la position spatiale ou la nature des éléments.
- Mobiliser des symboles analogiques
- Comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques

OBJECTIFS LANGAGIERS

Mobiliser les termes « autant », « plus », « moins »

Jeu mathématique

Compare 2 collections et trouve la collection qui a « le moins » d'objets.

RÈGLE DU JEU

Chaque joueur pose une carte devant lui. Le gagnant est celui qui possède la carte avec **le moins** de médailles. Le gagnant remporte un cube.

Si les joueurs ont le même nombre de médailles (**autant**), chacun gagne un cube.

Le gagnant est celui qui a le plus de cubes.

Pour valider, on compare le nombre de cubes gagnés : correspondance terme à terme, comparaison directe de la hauteur des tours, perception globale des quantités,...

MODALITÉS D'ORGANISATION

Jeu de bataille à deux joueurs, en atelier dirigé (un atelier de 3 fois 2 joueurs maximum par table)

3 à 5 tours de jeu pour pouvoir comparer les scores.

DEMARCHE

1. Jeu de bataille avec des positions régulières d'objets (comme dans un jeu de carte classique) et des tailles et formes différentes de médailles.
2. A chaque manche, questionner : qui a gagné un cube ? Pourquoi ? (Formulations attendues : « J'ai autant de médailles sur ma carte », « J'ai plus de médailles », « Il/elle en a 3 et j'en ai deux », etc...)
3. Le jeu se déroule en trois manches, puis les joueurs comparent leurs scores à l'aide des tours de cubes. (Qui a gagné ? Qui a le plus de cubes ?)

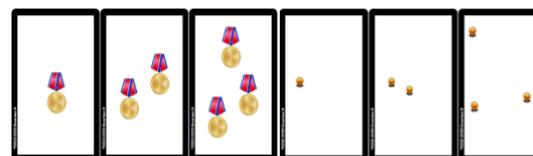
MATERIEL

Pour chaque phase de jeu :

- Une série de 10 cubes.
- Niv 1 : 1 jeu de cartes prototypiques jusqu'à la quantité 3 (médailles de formes et de tailles différentes.)



- Niv 2 : 1 jeu de cartes non prototypiques jusqu'à 3 (positionnement spatial des médailles ou tailles différentes selon les cartes)



- Niv 3 : 1 jeu de cartes non prototypiques jusqu'à 3 (positionnement spatial des médailles et tailles différentes selon les cartes)



POUR ALLER PLUS LOIN

Autre variante de jeu : Le gagnant est celui qui a la carte avec le plus de médailles (bataille ordinaire).