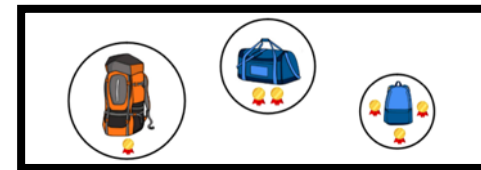


RANGE TES AFFAIRES ... DE SPORT !

CYCLE 1 ET début CYCLE 2



OBJECTIF(S) MATHÉMATIQUES

- Estimer une grandeur
- S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses
- Anticiper le résultat d'une manipulation

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

Cycle 1 : Classer ou ranger des objets selon une grandeur

Cycle 2 : Comparer, estimer, mesurer des grandeurs

DEFI

**Trouve le plus petit sac qui peut contenir
tes affaires de sport.**

MATÉRIEL

- 24 cartes « affaires » (planches à découper) - *Annexes 1 et 1bis*
- des cartes « sacs » avec la valeur « médaille » (plus le sac est petit plus grand est le nombre de médailles) - *Annexe 2*
- des médailles - *Annexe 3* (à découper) ou des jetons symbolisant les médailles
- Une carte pour cocher les médailles gagnées (variable : le premier qui gagne 12 médailles/ celui qui a gagné le plus de médailles quand toutes les affaires sont rangées)

DEMARCHE

Les élèves doivent estimer par perception visuelle la grandeur (surface) des affaires et du sac et valider par superposition (comparaison directe).

MODALITÉS D'ORGANISATION

4 à 6 joueurs

Un meneur de jeu en début de partie selon l'âge des élèves

Règle du jeu :

Contexte

Des sportifs doivent préparer leur sac pour prendre le bus pour se rendre dans une salle de sport...mais il faut emmener tout le matériel dans des sacs.

Le bus n'est pas très grand et les sacs doivent prendre le moins de place possible.

Pour motiver les joueurs, les entraîneurs leur proposent de gagner des médailles.

Mais si les affaires dépassent, ils passent leur tour (ou perdent des médailles).

Il va donc falloir prendre des risques...mesurés !

1. Les cartes « affaires » sont étalées sur la table.
2. Les cartes « sacs » sont placées autour des affaires.
3. Chacun son tour, un joueur choisit un sac qui devra recouvrir totalement les affaires (sur une même carte).
4. S'il a bien choisi, il gagne le nombre de médailles inscrit sur la carte « sac ». S'il s'est trompé, il ne gagne rien et sa carte « affaires » reste disponible pour le joueur suivant (variante : il perd des médailles).

POUR ALLER PLUS LOIN

- version coopérative : il faut jouer ensemble pour gagner le plus de médailles possible en un temps défini (utilisation d'un sablier ?)
- varier la taille des sacs en gardant la même illustration

Inspiré du jeu Attrape Rêves, édition Space Cowboy

