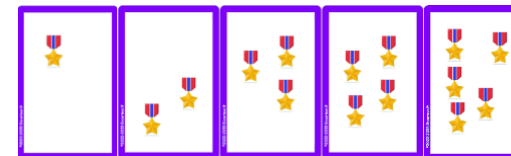


# Les médailles - CYCLE 1 : MS / GS



## 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**

**« AUTANT » d'objets.**

*(variantes du jeu « plus » ou « moins »)*

## MODALITÉS D'ORGANISATION

Jeu de 36 cartes ou plus + Pioche pour les cartes tirées au sort au départ

Jeu du Halli Galli à 2 ou 3 joueurs, chaque joueur prend une pioche de 10 cartes

## MATÉRIEL

- 1 sonnette
- 1 jeu de cartes
- Des cartes « pioche » pour la mise de départ
- 1 série de 13 cubes.



## RÈGLE DU JEU

**Jeu inspiré du HALLI GALLI, jeu de rapidité.**

### 1. VERSION HALLI GALLI "AUTANT"

En début de partie, le maître du jeu tire une carte : c'est la carte quantité de départ. (MS 1 à 5 / GS 1 à 8)

A tour de rôle, chaque joueur retourne une carte de sa pile.

Dès qu'un joueur tire une carte avec autant de médailles que sur la carte quantité de départ, le premier joueur qui actionne la sonnette remporte un cube. (Quelle que soit la taille ou la forme de la médaille)

### 2. VERSION HALLI GALLI « PLUS » / « MOINS »

**Début de la partie : le maître du jeu tire une carte : c'est la carte « quantité de départ : (MS 1 à 5 / GS 1 à 8 ) »**

A tour de rôle chaque joueur retourne une carte.

**VARIANTE HALLI GALLI « PLUS » :** Dès qu'un joueur tire une carte de sa pioche avec plus de médailles que la carte quantité de départ, le premier joueur qui actionne la sonnette remporte un cube.






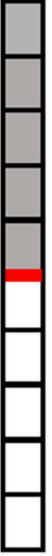


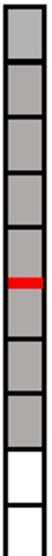
**VARIANTE HALLI GALLI « MOINS » :** Dès qu'un joueur actionne la sonnette quand une carte est tirée avec une quantité plus petite que la quantité de départ, le joueur remporte un cube. Si un joueur fait une erreur il repose tous ses cubes dans la boîte des cubes.

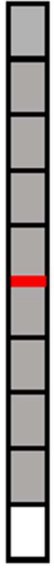
**Fin de la partie :** lorsqu'il n'y a plus cubes à gagner, les joueurs effectuent le podium de la partie en comparant la hauteur des tours de cubes obtenues.

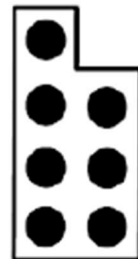
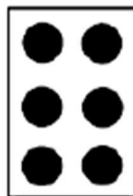
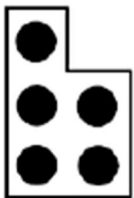
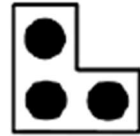
**Geste professionnel :** Faire justifier au joueur qui tire la carte pourquoi la sonnette a été actionnée ou pas, si c'est juste ou pas. Ainsi le vocabulaire « autant/plus/moins » pourra être mobilisé.

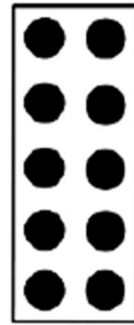
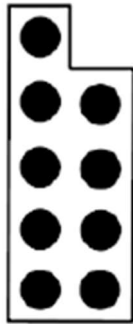
Pour le Halli Galli « Plus/moins » les cartes gagnantes pourront être anticipées par les élèves en s'appuyant sur leur connaissance de ligne numérique.

PIOCHE « CARTES DE DEPART »









1

2

3

4

5

6

7

8

9

10