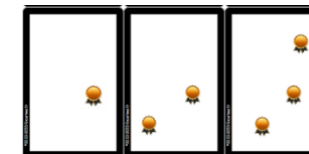


# LA BATAILLE DES MEDAILLES - CYCLE 1 : PS



## 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 ?)

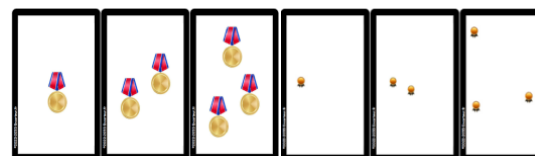
## MATERIEL

Pour chaque phase de jeu :

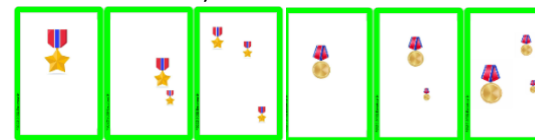
- Une série de 10 cubes.
- Niv 1 : 1 jeu de cartes prototypiques jusqu'à la quantité 3 (médailles de formes et de tailles différentes.)



- 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).