



La course aux médailles – CYCLE 1 MS/GS¹



OBJECTIFS MATHÉMATIQUES

- Découvrir les nombres et leurs utilisations

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

- Construire le nombre pour exprimer des quantités
- Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes
 - Dénombrer une collection, Comparer les cardinaux de collections
 - Utiliser une procédure plus experte (sur-comptage en GS).
- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; Participer activement et accepter les contraintes collectives.
- Utiliser le lexique mathématique : « le plus », « le moins », « combien de plus ? »

JEU MATHÉMATIQUE : *Gagne des médailles !*

Règle du jeu :

Les joueurs vont chercher des médailles (de la couleur de leur équipe) dans la « réserve » et les déposent sur leur tapis (zone à la couleur de l'équipe).

Attention, on ne peut prendre qu'une seule médaille à chaque aller-retour.

Mais pour empêcher les adversaires de gagner, on peut prendre une médaille sur leur tapis pour la remettre dans la réserve.

Au signal de fin, on détermine le nombre de médailles présentes sur le tapis de son équipe. Les objets non déposés et encore en transit ne comptent pas.

DEMARCHE

Pour savoir qui a gagné, les élèves vont comparer les collections de médailles ramassées par chaque équipe en utilisant des stratégies : comparaison directe, correspondance terme à terme, comptage, ... Ils doivent argumenter et justifier leur réponse.

MODALITÉS D'ORGANISATION

1. En collectif : Trois équipes de couleurs ayant chacune leur tapis de couleur identique.
2. Atelier : Groupes d'élèves en équipes de trois ou quatre selon l'espace de jeu.

DEROULEMENT

1. Possibilité de commencer sur table par une présentation des règles du jeu avec du petit matériel : observer le matériel et faire des hypothèses sur les règles qui seront expliquées ensuite par l'enseignant, avoir une présentation globale de l'espace de jeu.
2. Vivre la situation de jeu collectif en salle de motricité ou dans la cour.
3. Développer des stratégies pour comparer les collections.

Prolongements : résoudre des problèmes en manipulant le petit matériel.

- Objectif : dénombrer les collections.

Proposer des mises en place du jeu et déterminer si les conditions sont réunies pour commencer à jouer.

Recherche : est-ce qu'on peut jouer ? Pourquoi ?

- Objectif : comparer des quantités.

Proposer des résultats du jeu et déterminer qui a gagné.

Recherche : qui a gagné ? Pourquoi ?

- Objectif : recherche de complément.

A l'insu des joueurs, placer des médailles sur les tapis et cacher un reste dans la réserve. Ils doivent en déterminer le nombre de médailles qui restent encore dans la réserve et expliquer leurs procédures.

MATÉRIEL POUR LA PRÉSENTATION

- Une réserve centrale de trente récompenses miniatures (dix de chaque couleur)
- trois zones colorées correspondant aux trois couleurs des récompenses.
- trois personnages colorés correspondant aux trois zones.

MATÉRIEL POUR LA COURSE

- cour, terrain ou salle de motricité
- trois tapis aux couleurs des trois équipes.
- des marques (chasubles, foulards ou bracelets) aux couleurs des équipes.
- trois collections de récompenses (15 objets) aux couleurs des équipes
- une réserve centrale au milieu de l'espace de jeu.

Merci aux élèves de la section de grands de Mr Malandran et de Mme Planckaert à Villeneuve d'Ascq.

¹ situation issue du jeu "les trois camps" proposée par COPIRELEM



Après plusieurs parties, illustration des stratégies de la moins efficace à la plus efficace et rapide pour obtenir le résultat.

