

Le jeu de la grenouille

Domaines: Acquérir les premiers outils mathématiques

Compétences travaillées: Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente

Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné

Séances de 10 minutes Groupe classe Matériel: Une bande numérique jusqu'à 30 Une grenouille Un dé	Découverte du jeu Objectif: Se familiariser avec le jeu, la bande numérique et la notion d'« avancer » Consigne: « Vous jouez tous ensemble pour faire avancer la grenouille [qui est placée sur le 1 en début de partie]. Chacun votre tour vous allez jeter le dé et faire avancer la grenouille du nombre de cases qu'il vous indique. Si à la fin du jeu votre grenouille est sortie de la bande, et a donc dépassé le 30 alors vous avez gagné . Attention pour que je déplace la grenouille il faut que vous m'ayez annoncé la bonne case d'arrivée . » ==> Variables : taille de la bande numérique; remplacer les dés par des cartes; n'avancer que d'une case à chaque fois
Séances de 10 minutes Groupe classe Matériel: Une bande numérique jusqu'à 20 Une grenouille Un dé	Reculer Objectif: Se familiariser avec la notion de « reculer » ; compter à rebours Consigne: « « Vous jouez tous ensemble pour faire reculer la grenouille [qui est placée sur le 20 en début de partie]. Chacun votre tour vous allez jeter le dé et faire reculer la grenouille du nombre de cases qu'il vous indique. Si à la fin du jeu votre grenouille est sortie de la bande, alors vous avez gagné . Attention pour que je déplace la grenouille il faut que vous m'ayez annoncé la bonne case d'arrivée . » Bien montrer le mouvement de la grenouille au moment ou le terme de « reculer » est introduit. ==> Variables : taille de la bande numérique; remplacer les dés par des cartes; ne reculer que d'une case à chaque fois
Séances de 15 minutes Groupe classe Matériel: Une bande numérique jusqu'à 20 Une grenouille Un dé	Le jeu de la grenouille Objectif: Se familiariser avec la notion de « reculer » ; compter à rebours Les élèves sont repartis en deux groupes Explication des règles et des rôles de chacun : «Une équipe fait avancer la grenouille et l'autre équipe la fait reculer du bon nombre de cases selon le dé. Pour l'équipe qui fait reculer le but est que la grenouille se trouve sur une case inférieure à 10 à la fin de la partie. Pour l'équipe qui fait avancer le but est que la grenouille se trouve sur une case supérieure à 10 en fin de partie. » Les élèves à tour de rôle et en alternant les équipes jouent Fin de la partie : les élèves déterminent qui a gagné et pourquoi. Refaire une partie en changeant les rôles ==> Variables : taille de la bande numérique Bande numérique de 10 à 30 avec départ de la grenouille sur 20; remplacer les dés par des cartes; ne reculer/avancer que d'une case à chaque fois

<p>Séances de 15 minutes</p> <p>Groupe classe</p> <p>Matériel:</p> <p>Une bande numérique jusqu'à 20</p> <p>Des Post-it verts</p> <p>Une grenouille</p> <p>Un dé</p>	<p>Le jeu de la grenouille et des nénuphars</p> <p>Objectif: prévoir le résultat sans aide visuelle; garder un nombre en mémoire</p> <p>Reprendre le jeu des séances précédentes mais cette fois-ci cacher les nombres de la bande numérique à l'aide de post-it verts représentant des nénuphars.</p> <p>Une fois l'élève ayant annoncé le résultat, déplacer la grenouille jusqu'à la case et la dévoiler. Ne laisser qu'une case dévoilée à la fois.</p>
---	--