

Domaines : découvrir le monde, langue orale
les boîtes alignées ERMEL (Suite boîtes empilées)
Compétences visées : <ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques • Etre capable de dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (langage d'action) • Résoudre un problème
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> • Améliorer les procédures déjà utilisées • Rechercher des procédures de plus en plus efficace pour comparer • Commencer à structurer la file numérique quant à l'ordre sur les nombres • Mettre en œuvre une stratégie pour gagner
Matériel : le même que pour les boîtes empilées <ul style="list-style-type: none"> • 2 fois 7 boîtes • 2 fois 20 jetons • un dé ordinaire
<p>Présentation : en grand groupe présenter le nouveau jeu. Un enfant redit la règle du jeu précédent. La maîtresse précise que maintenant ils pourront choisir une boîte parmi celles qui restent dans le jeu.</p> <p>Consigne : Il faut lancer le dé à tour de rôle. Si le nombre de jetons d'une boîte est plus petit que le nombre de points sur le dé, on peut prendre la boîte. On ne prend qu'une seule boîte à la fois. A la fin de la partie, celui qui a le plus de jetons a gagné.</p> <p>Déroulement : Disposer les 7 boîtes l'une à côté de l'autre devant les enfants. Les boîtes contiennent : 3,5,2,4,1,1,4 objets On joue chacun son tour en suivant la nouvelle règle.</p> <p>Après une 1^{ère} phase de jeu, la maîtresse demande aux enfants de prévoir les jets de dé qui leur permettront de gagner telle ou telle boîte. Ex : « Combien dois-tu faire pour gagner la boîte qui contient 4 jetons ? »</p> <p>On peut ajouter une boîte contenant 6 ou 7 jetons (impossible à gagner) pour amener à la réflexion sur les nombres obtenus. Si les enfants ne repèrent pas seuls la stratégie qui consiste à choisir la boîte qui en a le plus tout en étant plus petite que les points du dé, il les incite à chercher toutes les boîtes possibles puis à choisir parmi elles.</p> <p>Les inciter à comparer</p> <p>Par la suite, on peut étendre le champ numérique avec 2 dés ou des cartes avec constellations. En changeant le contenu des boîtes</p> <p>Observer les enfants qui jouent Repérer les procédures utilisées Leur demander de valider leurs actions et d'avoir une attitude réflexive par rapport à celles-ci.</p>