

Domaines : découvrir le monde, langue orale
<b>Les bidules</b>
<b>Compétences visées :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Etre capable d'associer une quantité à la valeur d'un élément</li> <li>• Etre capable de choisir une valeur en fonction d'un but à atteindre</li> <li>• Etre capable de comparer des quantités ou des valeurs</li> </ul>
<b>Objectifs :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre la notion de valeur attribuée à des jetons de couleurs différentes</li> <li>• Comprendre la notion d'échange et comptabiliser les gains. Lire et écrire les nombres dont on a besoin, avec l'aide de la bande numérique si nécessaire.</li> <li>• Construire des procédures de comparaison efficace.</li> </ul>
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 centaine de « bidules » tous identiques</li> <li>• Des jetons de 4 couleurs différentes (6 jetons de chaque couleur : jaunes, bleus, verts et blancs) et 4 jetons rouges</li> <li>• Une carte mémoire donnant la valeur des jetons et restant visible pendant toute l'activité</li> <li>• Un petit sac en toile opaque</li> <li>• Des étiquettes nombres</li> <li>• Une petite feuille de format A5 ou A6 par enfant et par partie</li> <li>• Un petit plateau ou barquette par enfant</li> </ul>
<p><b>But à atteindre pour l'élève :</b> obtenir la plus grande quantité de bidules</p> <p><b><u>Etape 1 : gagner des jetons</u></b></p> <p>L'enseignant montre aux enfants les différents jetons et explique que chaque jeton permet d'obtenir des bidules, mais pas la même quantité : un jeton jaune permet d'obtenir un seul bidule, un vert en donne 5, etc... La carte avec la valeur des jetons est affichée pour mémoire. Le but du jeu est d'obtenir le plus de bidules possibles.</p> <p>Les jetons (sauf les rouges) sont placés dans le sac de toile et chaque enfant pioche un jeton. La partie se joue en 5 tours, les jetons rouges ne sont ajoutés dans le sac que pour les 2 derniers tours. Lorsqu'un joueur tire un jeton rouge, il doit rendre un jeton déjà gagné.</p> <p>L'enseignant le laisse faire son choix puis le questionne sur la pertinence de ce choix, ainsi que les autres joueurs.</p> <p>A la fin de cette étape, chaque enfant dessine rapidement sur une petite feuille à son nom, les jetons qu'il a obtenus.</p> <p><b><u>Etape 2 : obtenir des bidules</u></b></p> <p>Les enfants échangent les jetons qu'ils ont gagné contre des bidules. Bien verbaliser avant les échanges les différentes valeurs des jetons de couleur et le nombre de jetons de chaque couleur. Les enfants peuvent échanger les jetons un à un, regrouper ses jetons par couleur et compter (en s'aidant ou non de la bande numérique ou des doigts) ou encore tout calculer. Une fois l'échange effectué, chaque enfant a une collection de bidules dans une barquette et inscrit sur sa fiche individuelle le nombre de ces bidules.</p> <p><b><u>Etape 3 : trouver qui a gagné</u></b></p> <p>Pour ce problème de comparaison, il existe de nombreuses procédures :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ la comparaison sur les jetons avant échange</li> <li>_ la comparaison globale des bidules (si les gains sont très différents)</li> <li>_ la comparaison par correspondance terme à terme des bidules (si les gains sont très proches)</li> <li>_ la comparaison directe des nombres de bidules</li> <li>_ la comparaison des positions de mini-pinces à linge sur les bandes numériques</li> </ul> <p><b>Variable :</b> ne pas introduire de jetons blancs pour simplifier.</p> <p>Même activité mais il faut obtenir le moins de bidules possible.</p> <p>Obtenir le plus de bidules possible, mais chaque joueur dispose d'un capital de 30 bidules et les jetons piochés font perdre des bidules</p>

Domaines : découvrir le monde, langue orale
<b>Vingt bidules</b>
<b>Compétences visées :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Etre capable d'associer une quantité à la valeur d'un élément</li> <li>• Etre capable de choisir une valeur en fonction d'un but à atteindre</li> <li>• Etre capable de comparer des quantités ou des valeurs</li> </ul>
<b>Objectifs :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre la notion de valeur attribuée à des jetons de couleurs différentes</li> <li>• Comprendre la notion d'échange et comptabiliser les gains. Lire et écrire les nombres dont on a besoin, avec l'aide de la bande numérique si nécessaire.</li> <li>• Construire des procédures de comparaison efficace.</li> <li>• Prendre conscience du fait que les nombres permettent d'anticiper un échange avant que celui-ci n'ait lieu</li> <li>• Chercher plusieurs solutions à une même question</li> <li>• Mémoriser quelques faits numériques (<math>10+10=20</math>, <math>5+5=10</math>, <math>10+5+5=20</math>, <math>2+2+1=5...</math>)</li> </ul>
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 centaine de « bidules » tous identiques</li> <li>• Des jetons de 5 couleurs différentes (5 blancs, 7 verts, 10 bleus, 20 jaunes et 4 jetons noirs valant 12 bidules)</li> <li>• Une carte mémoire donnant la valeur des jetons et restant visible pendant toute l'activité</li> <li>• Une petite feuille de format A5 ou A6 par enfant et par partie</li> <li>• Un petit plateau ou barquette par couleur : 5</li> </ul>
<p><b>But à atteindre pour l'élève :</b> obtenir 20 bidules avec les jetons choisis ou s'approcher le plus près possible de 20 bidules.</p> <p><b>Etape 1 : jouer une première partie</b></p> <p>Les jetons sont disposés par couleur dans les barquettes au centre de la table. « Vous ne tirez plus au hasard les jetons, mais vous choisissez chacun votre tour un jeton jusqu'à ce que vous obteniez exactement 20 bidules. » Chacun choisit un jeton à la fois. La partie se joue en 5 tours ou s'arrête quand un joueur pense avoir 20 bidules. Rapidement, les séries de jetons ne sont plus disponibles, ce qui oblige à trouver d'autres solutions. Différentes stratégies vont alors apparaître pour anticiper les 20 bidules à partir des jetons, ce qui nécessite une bonne mémorisation des faits numériques déjà rencontrés ou une constitution progressive du nombre 20.</p> <p><b>Etape 2 : trouver par écrit plusieurs façons d'obtenir 20</b></p> <p>L'enseignant dispose de nouveau les jetons devant les élèves et leur distribue à chacun une feuille avec des crayons de couleur. « Chacun va écrire sur sa feuille plusieurs façons d'obtenir 20 avec les jetons qui sont là. Comme cela, s'il n'y a plus les jetons que vous vouliez, vous pourrez trouver une autre solution. » L'enseignant laisse un temps aux élèves pour qu'ils écrivent sur leur feuille la suite de jetons qu'ils voudraient prendre (ils peuvent s'aider des jetons pour matérialiser leur solution).</p> <p>Cette étape importante de mise à distance peut n'être proposée qu'après 2 ou 3 parties.</p> <p><b>Etape 3 : jouer une nouvelle partie</b></p> <p>Comme dans l'étape 1, mais le travail effectué à l'étape 2 permet aux enfants de mieux anticiper.</p> <p><b>Etape 4 : lister toutes les solutions</b></p> <p>L'enseignant aide les élèves à faire la liste des solutions qui ont été trouvées et de leur efficacité pour atteindre 20, par exemple en collant les jetons correspondants à une solution avec de la pâte à fixer sur une feuille et en changeant de feuille pour chaque solution trouvée.</p> <p><b>Variable :</b> ne pas introduire de jetons blancs ni noirs, et essayer d'obtenir 10.</p>