

FICHE D'ANALYSE DE JEUX POUR CHERCHER EN MATERNELLE

Animation 4 et 18 décembre 2013

LYON 7^{ème} 2^{ème}

LE JEU Tâche / Sous Domaine	Objectifs d'apprentissages mathématiques	- Compétences		But	Organisation	Variantes	Règle du jeu
		Compétences découvrir le monde fin d'école maternelle	Autres Compétences				
<p>QUADRUPLAY</p> <p>Jeu éducatif Didier Faradji CRDP de Franche Comté 2012</p> <p>APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES Niveau GS</p>	<p>Réaliser des compléments ou décompositions de 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire la notion de cardinal - Surcompter - Addition - Soustraction : - Etablir une relation entre les verbes « ajouter » et « augmenter »/ « retirer et diminuer » (du fait que l'on doit dire « combien on a de points en trop ou combien il nous en manque » - Abstraction, calcul mental - Parvenir à une représentation mentale du nombre et des ses décompositions (rupture avec le dénombrement) - Appréhender la notion de zéro (sans représentation par un signe) - Développer une stratégie d'anticipation 	<p>Comparer des quantités et résoudre des problèmes portant sur les quantités</p>	<p><u>S'approprier le langage</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre des consignes données de manière collective -Produire des phrases de plus en plus longues et correctement construites (compréhensibles par autrui) - Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité (la démarche qui leur a permis d'opter pour telle ou telle disposition) <p><u>Devenir élève</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Respecter les autres et les règles de la vie commune 	<p>Rassembler le premier quatre points en quatre coups ou plus</p> <p>Le vainqueur est celui qui remporte deux parties consécutives : une où il commence une ou il joue en second.</p>	<p><u>Matériel</u></p> <p>Planche de jeu et 8 anneaux (4 blancs - 4 noirs)</p> <p>Jeu individuel ou Deux équipes de deux joueurs On joue à tout de rôle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Se familiariser avec le plateau de jeu en l'utilisant « autrement » (petits défis) -Simplifier la règle: une équipe bloqueuse et une équipe joueuse. -Octuplay : on augmente l'étendue de la comptine de quatre à huit. Limiter la partie à la première étape. Imposer au joueur qui joue en second une stratégie défensive (ne s'occupe pas de faire 4). 	<p>Chaque joueur a quatre ou deux anneaux, selon qu'il joue seul ou en équipe de deux. On joue à tour de rôle en essayant de réaliser QUATRE points avant l'équipe adverse (obligation de placer les 4 anneaux). Lorsque tous les anneaux sont posés on déplace ceux-ci sur les lignes pour gagner. Il n'est permis ni de sauter une case ni d'occuper une place déjà prise. Il est impossible de passer son tour.</p>

	pour bloquer l'adversaire						
LE JEU Tâche/ Sous Domaine	Objectifs d'apprentissages mathématiques	- Compétences		But	Organisation	Variantes	Règle du jeu
		Compétence découvrir le monde de fin d'école maternelle	Autres compétences				
<p>LES SERPENTS Apprentissages mathématiques : « jeux en maternelle » Extrait d'un fichier pédagogique pour l'enseignant Scéren CRDP Aquitaine</p> <p>SE REPERER DANS L'ESPACE Niveau PS et MS</p>	<p>Repérage Reconnaissances de propriétés : formes, couleurs. Reconnaître l'image de la face supérieure du dé et retrouver dans la réserve une image identique, qui a les mêmes propriétés de forme, de couleur...</p> <p>Serpent décoré : correspondance terme à terme (placer l'image choisie sur la bonne case de son serpent décoré)</p> <p>Se repérer pour se déplacer sur une piste.</p> <p>Notion d'énumération (remplir chaque case</p>	<p>Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace.</p>	<p><u>S'approprier le langage</u> Comprendre et acquérir un vocabulaire pertinent (le vocabulaire et les consignes de jeu.) Comprendre une consigne simple dans une situation non ambiguë. (Pouvoir produire oralement : « lance le dé, prends la carte, pose la carte qui a ... sur le serpent)... »</p>	<p>Avoir rempli tout son serpent avec les éléments déterminés par les faces du dé.</p>	<p>Matériel : - Un dé non numérique (6 couleurs, 6 formes, 5 images et une face blanche) - Une réserve d'objets de tailles, couleurs différentes dans 6 catégories d'objets distincts (chacun correspondant à une face du dé utilisé dans l'atelier). - Selon les ateliers : des jetons, des gommettes, des étiquettes images, des carrés de couleur. - Des pistes serpents individuelles : suites de 5 cases</p>	<p><i>Serpents non décorés :</i> Longueur du serpent, grosseur des éléments.</p> <p>Des intrus ou non dans la réserve.</p> <p>Introduction sur le dé d'une face blanche qui fait passer son tour et/ou une face joker qui fait rejouer au cas où l'on impose un sens de remplissage (ceci pour que le jeu ne devienne pas trop long).</p>	<p>3 versions : Jeu avec actions simultanées (ni perdants ni gagnants) : Le meneur de jeu lance le dé, tous les joueurs collent ou placent simultanément un objet qui correspond à la face supérieure du dé dans une case blanche. On peut imposer un sens de remplissage</p> <p>Jeu avec actions à tour de rôle : un sens de rotation est choisi. Les enfants lancent le dé à tour de rôle : celui qui a lancé le dé colle ou place l'objet qui convient dans une case du serpent, puis passe le dé à son</p>

	<p>une à une sans en oublier)</p>				<p>ou 20 cases, de même orientation : tête à gauche, queue à droite.</p> <p><u>Dispositif</u> : Individuel pour phase 1, atelier pour phase 2 et 3.</p> <p>Serpent décoré : on donne un serpent avec des cases déjà décorées, suite de décors de type algorithmique ou non, déposé dans une même orientation.</p> <p>Réserve collective d'objets choisis en fonction des décors sur les serpents (jetons, carrés de couleur, gommettes, étiquettes, images...)</p>	<p><i>Variante serpent décoré</i> : suite algorithmique ou non.</p> <p>Sens de remplissage imposé ou non.</p>	<p>voisin. La partie se poursuit jusqu'à ce que tous les serpents soient remplis. Présence de l'enseignant indispensable pour gérer la rotation.</p> <p>Jeu en 2 phases : Première phase les joueurs remplissent leur serpent à tour de rôle. Une fois les serpents remplis, les joueurs enlèvent un par un tous les objets du serpent. Soit dans l'ordre en commençant par le dernier objet (il faut passer son tour si cet objet ne correspond pas au dé) ; soit dans n'importe quel ordre (il faut passer son tour, en fin de partie, quand il n'y a plus sur le serpent d'objets correspondant au dé).</p>
--	-----------------------------------	--	--	--	---	---	---

LE JEU Tâche / Sous Domaine	Objectifs d'apprentissages mathématiques	- Compétences		But	Organisation	Variantes	Règle du jeu
		Compétences découvrir le monde de fin d'école maternelle	Autres Compétences				
<p>MYSTERO Chenelière Mac Graw-Hill</p> <p>APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES Niveau MS en adaptant et GS</p>	<p>-Construire le concept de nombre en faisant travailler de manière équilibrée: la compréhension, la mémoire (reconnaître les chiffres, se rappeler de la disposition des points sur un dé...) et le raisonnement dénombrer)</p> <p>-Compter des éléments</p> <p>-Reconnaître une écriture chiffrée</p> <p>-Associer une quantité à une écriture chiffrée</p> <p>-Identifier dans une représentation l'élément à dénombrer</p> <p>-Reconnaître une quantité par subtizing</p> <p>-Associer différentes représentations d'un nombre.</p> <p>-Reconnaître des objets, des dessins et des symboles</p>	<p>Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus. Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.</p>	<p><u>S'approprier le langage</u></p> <p>-Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue</p> <p>-Formuler en se faisant comprendre une description ou une question</p> <p>- Décrire questionner expliquer en situation de jeu.</p> <p><u>Devenir élève</u></p> <p>-Ecouter, aider, coopérer demander de l'aide</p>	<p>Décoder les 8 indices d'une carte-problème pour placer sur la grille vierge le chiffre correspondant</p> <p>Découvrir le nombre mystère de la case centrale.</p> <p>Pouvoir justifier chaque élément de sa réponse (pas de réponse unique)</p>	<p><u>Matériel:</u> une grille vierge de neuf cases (trois sur trois), neuf pièces carrées où figurent les chiffres de 1 à 9, et 40 cartes-problèmes.</p> <p><u>Dispositif:</u> Petites équipes de 2 à 4 joueurs dans une première phase « Fais comme si... » puis jeu individuel.</p> <p>Première année: résoudre les 30 premières cartes-problèmes, de difficulté croissante.</p> <p>6 enfants avec la même planche</p> <p>Travailler en individuel</p> <p>l'argumentation.</p>	<p>Faire varier le nombre de cases et de cartes.</p> <p>Jouer en parallèle, chaque joueur ayant la même carte pour pouvoir confronter les différents choix.</p>	<p>En petites équipes: à tour de rôle, les enfants choisissent une case en y associant le nombre évoqué. Discussion en équipe: justification, vérification du comptage, « autre possibilité? »</p> <p>Puis jeu individuel. Chaque élève a entre les mains les chiffres de 1 à 9 ; à mesure qu'il decode les indices sur la grille de 9 cases, il place sur la grille vierge le chiffre correspondant. Le chiffre qui reste permet de découvrir le nombre mystère de la case centrale.</p> <p>Vérifier que chaque indice a bel et bien été respecté avant la vérification.</p> <p>La carte réponse peut être utilisée ou non par l'élève pour s'auto-valider.</p>


LE JEU Tâche / Sous Domaine	Objectifs d'apprentissages mathématiques	- Compétences		But	Organisation	Variantes	Règle du jeu
		Compétence découvrir le monde de fin d'école maternelle	Autres Compétences				
<p>LOGIX Chenelière Mac Graw-Hill</p> <p>DECOUVRIR LES FORMES ET LES GRANDEURS</p> <p>Niveau PS (avec aménagements) MS, GS Série trèfle : 4 ans</p>	<p>-Développer des habiletés intellectuelles essentielles à la résolution de problèmes: -Apprendre à se concentrer -Interpréter les données d'un problème -Combiner des propositions logiques -Formuler des hypothèses tirer des conclusions -Vérifier sa solution -Sélectionner les données utiles dans un ensemble d'énoncés -Prouver sa solution -Utiliser des termes relatifs aux concepts spatiaux élémentaires: le haut, le bas, la droite, le nom des formes</p>	<p>Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace (en cas de verbalisation)</p> <p>Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi</p>	<p><u>S'approprier le langage</u> -Dire, décrire, expliquer. -Expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu ses déductions. -Comprendre acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (nom et verbes et quelques adjectifs en relation avec les couleurs les formes et grandeurs)</p> <p>Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant à bon escient « parce que »</p>	<p>Placer des formes sur l'ensemble d'une grille support en interprétant des indices ; il s'agit de placer la bonne forme de la bonne couleur au bon endroit.</p> <p>Vérifier les indices avant d'accéder à la correction.</p>	<p><u>Matériel:</u> -une grille vierge de 9 cases -9 pièces: 3 cercles, 3 triangles, 3 carrés (bleu, jaune, ou rouge) 62 cartes-problèmes numérotés et gradués -les logigrilles (ou casse-tête logique) - une feuille de route 4 niveaux de difficulté progressifs: -trèfle (indices tous positifs, lecture de gauche à droite, de haut en bas) -carreau (des indices parfois négatifs: l'objet n'est pas à tel endroit), -coeur (les indices portent sur la position d'un objet par rapport à un autre) -pique (types d'indice donnés pêle-mêle) - jokers dans chaque catégorie: il faut déduire, on donne la couleur, mais pas la forme etc...</p>	<p>Réduire le nombre de cases (4 pour les PS) Pour les PS prévoir un modèle tout prêt à reproduire</p> <p>Utiliser des jetons témoins</p>	

LE JEU Tâche/ Sous Domaine	Objectifs d'apprentissages mathématiques	- Compétences		But	Organisation	Variantes	Règle du jeu
		Compétences découvrir le monde de fin d'école maternelle	Autres Compétences				
<p>ARCHITEK Brault et bouthillier</p> <p>DECOUVRIR LES FORMES ET LES GRANDEURS</p> <p>SE REPERER DANS L'ESPACE</p> <p>MS GS</p>	<p>-Développer des habiletés intellectuelles essentielles à la résolution de problèmes</p> <p>-Chercher plusieurs solutions à un problème</p> <p>-Critiquer ses propres réponses et celles des autres.</p> <p>-Etablir des liens entre un solide et ses faces.</p> <p>-Explorer les notions d'angle, de dallage de projection et de perspective.</p> <p>-Explorer les notions de figures semblables et de proportion</p> <p>-Nommer certains solides</p> <p>-Explorer certaines notions relatives aux forces et à leurs applications dans les constructions simples (mettre des formes en équilibre)</p> <p>-Reconnaître des formes pour les placer</p> <p>-Passer du plan à la représentation en trois dimensions</p> <p>-Habilité manuelle : mettre des formes en équilibre.</p>	<p>- Se situer dans l'espace et situer des objets par rapport à soi.</p> <p>- Se repérer dans l'espace d'une page.</p> <p>- Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace.</p>	<p><u>Percevoir , sentir, imaginer, créer</u></p> <p>-Adapter son geste aux contraintes matérielles -</p> <p><u>S'approprier le langage</u> :</p> <p>Comprendre une consigne simple de manière individuelle puis collective</p> <p>Produire des phrases correctement construites</p> <p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent</p> <p>Décrire</p> <p>questionner</p> <p>expliquer une situation de jeu</p> <p>Réaliser une composition en plan ou en volume.</p> <p>Interpréter des indices visuels pour réaliser une construction identique au modèle donné.</p>	<p>Réaliser une construction en fonction de la consigne induite par le la fiche de construction</p>	<p><u>Matériel</u> :</p> <p>Des fiches de couleurs différentes représentant des figures composées de plusieurs éléments</p> <p>Des éléments en plastique permettant de construire les figures réelles.</p> <p>Les fiches sont de difficulté progressive.</p> <p>Jeu individuel</p> <p>Attention peu de pièces il faudrait plusieurs jeux (3 boites)</p>	<p>Selon l'âge des élèves proposer les fiches vertes à l'échelle 1</p> <p>Fiches roses : le modèle n'est pas à l'échelle.</p> <p>Si utilisation en PS choisir des figures sans utilisation du cylindre.</p> <p>Jouer seul ou à deux.</p>	

LE JEU Tâche/ Sous Domaine	Objectifs d'apprentissages mathématiques	Compétences		But	Organisation	Variantes	Règle du jeu
		Compétences découvrir le monde de fin d'école maternelle	Autres Compétences				
<p>Halli Galli Gigamic</p> <p>APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES</p> <p>Niveau PS en adaptant MS GS</p>	<p>Reconnaître différentes décompositions d'une collection de 5 éléments</p> <p>5 4+1 3+2 1+4 2+3 2+2+1 1+2+2 2+1+2 1+1+3 1+3+1 3+1+1</p> <p>Reconnaître une quantité par subitizing.</p>	<p>-Dénombrer une quantité en utilisant la suite des nombres connus</p> <p>-Mémoriser la suite des nombres</p> <p>- Reconnaître, nommer, décrire, comparer classer des objets.</p>	<p><u>Devenir élève</u></p> <p>Respecter les autres et les règles de la vie commune</p> <p>Eprouver de la confiance en soi, maîtriser ses émotions</p>	<p>Récupérer toutes les cartes du jeu, en étant le premier à dénombrer une collection de 5 éléments identiques parmi des cartes retournées une à une et à appuyer sur la sonnette placée au centre.</p>	<p><u>Matériel</u></p> <p>Des cartes avec 1 à 5 fruits représentés</p> <p>Une cloche (ou une sonnette)</p> <p>De deux à quatre joueurs</p> <p>Chaque joueur a une pile de cartes face cachée. On joue à tour de rôle.</p>	<p>Modifier le nombre de joueurs.</p> <p>Placer un autre objet qu'une sonnette au milieu</p> <p>Faire varier la collection attendue.</p>	<p>On retourne les cartes une à une. Le premier à repérer une collection de 5 objets identiques, dans ces cartes retournées doit sonner (les objets peuvent être répartis sur une ou plusieurs cartes). Le joueur récupère alors les cartes des autres (ou en jeu) et la partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été récupérées</p> <p>Si un joueur sonne alors qu'il n'y a pas les 5 éléments, il donne une carte de son tas couvert à chaque joueur.</p>

LE JEU Tâche/ Sous Domaine	Objectifs d'apprentissages mathématiques	Compétences		But	Organisation	Variantes	Règle du jeu
		Compétences découvrir le monde de fin d'école maternelle	Autres Compétences				
<p>DIGIT Platnix</p> <p>SE REPERER DANS L'ESPACE</p> <p>NIVEAU MS GS</p>	Observer et reproduire une figure	Se situer dans l'espace et situer des objets par rapport à soi.	<p><u>S'approprier le langage</u> si le travail se fait en binômes (deux contre deux), décrire, questionner, expliquer en situation de jeu <u>Devenir élève</u> Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune.</p>	Réaliser une figure imposée, en partant d'une figure existante et en ne changeant qu'un seul bâtonnet de place.	<p><u>Matériel</u> Des cartes où sont représentées des figures réalisées avec 5 bâtonnets. Deux joueurs. Chaque joueur dispose d'un tas de cartes.</p>	<p>Déplacer deux bâtonnets. Jouer en équipes de deux joueurs contre deux joueurs. Soit les cartes sont posées face cachée et l'on tire carte après carte, soit les joueurs ont les cartes en mains, toutes visibles, et choisissent la carte qui leur convient. On passe son tour si l'on ne peut pas réaliser la figure imposée (ou pour le jeu ouvert si l'on n'a pas de carte correspondant à la consigne).</p> <p>On peut jouer en tirant à chaque fois une carte retournée, mais il faut pouvoir déplacer au moins deux bâtonnets.</p>	<p>Distribuer 5 cartes à chacun des joueurs après les avoir mélangées. Les cartes restantes sont empilées face cachée. Retourner la première carte et reproduire son schéma à l'aide des bâtonnets. A tour de rôle, chaque joueur devra reconstituer la figure d'une carte qu'il a en mains, en ne déplaçant qu'un seul bâtonnet du schéma précédent. S'il réussit, il retire la carte de son jeu, la dépose sur la carte précédente et passe son tour. S'il ne réussit pas, il pioche une carte et passe son tour.</p>

LE JEU Tâche/ Sous Domaine	Objectifs d'apprentissages mathématiques	Compétences		But	Organisation	Variantes	Règle du jeu
		Compétences découvrir le monde de fin d'école maternelle	Autres Compétences				
<p>OBSGARTEN LE VERGER Haba</p> <p><i>SE REPERER DANS L'ESPACE</i></p> <p><i>APPROCHER LES QUANTITES ET LES NOMBRES</i></p> <p>Niveau PS</p>	<p>-Déplacer un pion sur un chemin orienté. -Faire des correspondances terme à terme : la couleur indiquée par les faces du dé correspond à un fruit (le vert correspond à la pomme, le rouge correspond à la cerise etc...) -Dénombrer les fruits de chaque joueur à la fin de la partie.</p>	<p>Se situer dans l'espace et situer des objets par rapport à soi.</p>	<p><u>S'approprier le langage :</u> comprendre une consigne simple dans une situation non ambiguë. <u>Devenir élève :</u> respecter les autres et les règles de la vie commune</p>	<p>Avoir récolté de manière collective tous les fruits avant que le corbeau n'arrive au verger.</p>	<p>De 1 joueur à 6 joueurs</p>	<p>Le nombre de joueurs. Ajouter un dé chiffré pour le nombre de cases du corbeau.</p>	<p>On joue à tour de rôle. Chaque joueur a un panier vide au départ, qu'il remplit selon le résultat obtenu après avoir lancé le dé. Une couleur, un fruit. Si on tombe sur la case panier on peut prendre deux cartes fruits au choix. Case corbeau : c'est le corbeau qui avance d'une case.</p>

LE JEU Tâche/ Sous Domaine	Objectifs d'apprentissages mathématiques	Compétences Compétences découvrir le monde de fin d'école maternelle	Autres Compétences	But	Organisation	Variantes	Règle du jeu
<p>SET Gigamic</p> <p>DECOUVRIR LES FORMES ET LES GRANDEURS</p> <p>Niveau MS GS</p> <p>Prix indicatif 2014 13 euros environ</p> 	<p>Réaliser un « set » de trois cartes dont chacune des caractéristiques est, soit totalement identique, soit totalement différente.</p>	<p>Reconnaître, nommer, décrire, comparer ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités leurs usages.</p>	<p><u>S'approprier le langage</u> Décrire questionner expliquer en situation de jeu.</p>	<p>Douze cartes sont exposées sur la table. Le plus rapide à identifier un set gagne les trois cartes. Celles-ci sont alors remplacées et l'on rejoue. Le joueur qui a récolté le plus de cartes à gagné.</p>	<p>De 1 à 20 joueurs</p>	<p>Le nombre de joueurs et le choix des cartes à mettre dans le jeu. On peut en éliminer certaines pour simplifier le jeu : exemple on enlèvera toutes les cartes concernant le remplissage pour limiter le nombre de critères. On s'entraînera avant de jouer : l'enseignant propose une carte et demande de choisir celles qui pourraient compléter pour former un set. On commence ensuite à jouer en n'utilisant que deux critères.</p>	<p>On nomme un joueur qui mélange les cartes. Dès que tous les joueurs sont prêts, celui qui a distribué en retourne 12 et les disposent en un rectangle de trois sur quatre. On observe le jeu. Dès qu'un joueur pense avoir repéré un set il crie « SET ». Si la proposition est justifiée, le joueur remporte les cartes du set, on les remplace par d'autres, tirées dans la pioche.</p>

