

Grille d'analyse du jeu : Le maléfique

PS MS GS

But du jeu : Le joueur qui a rempli sa réglette de cases le premier de jetons gagne la partie.

Distribution : 1 dé , une corbeille de jetons. 4 joueurs ou en binôme. Une réglette de papier de 30 cases

Règle : À tour de rôle, chaque joueur lance un dé, celui qui obtient le plus de points commence la partie qui tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur lance son dé et récupère des jetons : autant de jetons que de points sur le dé.

Le chiffre 1 est maléfique : le joueur passe son tour.

Le joueur qui obtient le plus de jetons gagne la partie.

Connaissances mathématiques	Capacités mises en jeu	Ce qu'il y a à faire pour jouer	Adaptation au niveau
<p>Approche des quantités et des nombres :</p> <p><u>Approche cardinale du nombre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître des dispositions spatiales particulières (constellations du dé) • Evaluer des quantités par perception globale « subitizing » • Utiliser la correspondance terme à terme • Aborder la notion "autant que" • Approcher les quantités (dénombrer, construire une collection) <p><u>Approche ordinale</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Notion de tours dans la partie 	<p>Être capable de</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître des constellations de petites quantités • Comprendre la règle du jeu • Réaliser des collections équipotentes 	<p>Avant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • En amont du jeu, découvrir se familiariser avec les constellations du dé • Construire des collections équipotentes <p>Pendant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifier que les élèves appliquent la règle et leur tour • Présence de l'enseignant pour valider la pose des jetons sur les réglettes <p>Après le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettre la règle du jeu dans le cahier de vie avec des photos du jeu • EN GS : proposer ce jeu en atelier autonome dès qu'il est bien acquis par les élèves avec la présence de l'ATSEM qui observe le bon déroulement dans un premier temps. 	<p>Varié le nombre de tours, et les constellations du dé, selon le niveau des enfants</p> <ul style="list-style-type: none"> • En PS : un dé avec les faces 1,2, 3 + une face "maléfique" (rouge ou noire à la place d'un trois) une réglette en papier de 10 cases ou 1 boîte à compter de 10 • En MS : un dé avec des faces 1,2,3,4,5 et une face « Maléfique » rouge ou noire, une réglette de papier de 20 cases ou 2 boîtes à compter de 10 • En GS : règle classique Possibilité d'utiliser deux dés à 4 faces Prévoir 3 boîtes à compter de 10