

## Grille d'analyse du jeu : Le pentagramme

**MS GS**

**But du jeu :** Celui qui totalise le plus de points à gagné.

**Distribution :** 2 dés - 2 à 4 joueurs – corbeille de jetons

**Règle adaptée :** Le meneur de jeu fixe à l'avance le nombre de lancers ( 2 à 3 maximum) par joueur. Chacun lance à tour de rôle ses dés. Seuls les 5 comptent (5, 4+1, 3+2). Le joueur prend dans la corbeille le nombre de jetons gagnés. Le double 5 apporte 10 points. Celui qui totalise le plus de points a gagné.

Connaissances mathématiques	Capacités mises en jeu	Ce qu'il y a à faire pour jouer	Adaptation au niveau
<p><b>Approche des quantités et des nombres :</b></p> <p><u>Approche cardinale du nombre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître les décompositions additives de 5</li> <li>• Surcompter</li> <li>• Calculer des sommes</li> <li>•</li> </ul> <p><u>Approche ordinale</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordre de la suite des nombres de 1 à 5</li> </ul>	<p>Être capable de</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconnaître des constellations de petites quantités</li> <li>• Comprendre la règle du jeu</li> <li>• Pouvoir mettre en oeuvre des décompositions additives.</li> <li>• Jouer chacun son tour</li> </ul>	<p><b>Avant le jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En amont du jeu, travailler les décompositions de 5 et la lecture flash des constellations</li> <li>• Utilisation de l'ouvrage <i>J'apprends les maths : l'album à calculer 1</i> de Rémi Brissiaud Retz</li> <li>• Utilisation de l'ouvrage <i>J'apprends les maths en PS : l'album 1,2,3</i> Rémi Brissiaud</li> <li>• Constituer des groupes (maximum 4)</li> <li>• Expliquer les règles : les deux faces du dé doivent être égales à 5 pour être comptabilisées</li> <li>• Construire une fiche aide des décompositions de 5</li> </ul> <p><b>Pendant le jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aide : feuille des décompositions connues</li> </ul> <p><b>Après le jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Synthèse des décompositions de 5 (affichage).</li> <li>• Prendre des photos de jeux pour analyser les erreurs, ou photos simulant des erreurs</li> <li>• Lecture flash des décompositions de 5</li> </ul>	<p><b>MS : seuls les 4 comptent ( 1-3, 2-2, 4)</b> Prendre un dé avec deux face 1, deux faces 2, deux faces 3</p> <p>Outils à calculer : bande à cases bouliers, boîtes à compter Pas de double 4 qui compte 8</p>  <p><b>GS : règle normale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Outils à calculer : bande à cases , bouliers, boîte à compter</li> </ul> 