

Domaine : Connaissance des nombres et de leurs représentations analogiques.

COMPÉTENCE : Savoir construire une collection d'objets dont le nombre est donné.

Composante : Savoir dénombrer une collection d'objets déplaçables dont le nombre est donné à l'aide de l'écriture chiffrée usuelle.

Activité n°1 : Jeu de collecte (2)

• **Groupement** : petits groupes

• **Matériel** :

- Des cartes marquées des écritures chiffrées des nombres : la carte associée à un nombre donné est reproduite trois fois.
- Un lot de jetons [cubes, bouchons, ...].
- Des "plaques de collecte" : elles se présentent comme un quadrillage fini à mailles carrées, chaque maille étant une case dont les dimensions sont choisies pour accueillir un jeton [un cube, un bouchon, ...] et chaque ligne comportant 5 cases ; chacune porte une marque particulière (étoile, fleur, ...) qui permet de l'orienter.

• **Déroulement** :

- Les cartes sont battues et placées en talon sur la table, faces cachées. La réserve de jetons est accessible à l'ensemble du groupe. Chaque élève dispose d'une plaque de collecte qu'il a disposée de manière à ce que la marque (fleur, étoile, ...) soit visible en haut et à gauche.
 - Chaque joueur, à tour de rôle, retourne la carte supérieure du talon, prend le nombre de jetons indiqué par la carte, dispose ceux-ci sur sa plaque de collecte puis remet la carte sous le talon.
- Le premier qui a rempli sa plaque de collecte a gagné.

• **Variantes** :

- **Le champ numérique des nombres désignés par les écritures chiffrées** :

- ils sont compris entre 1 et 3 ;
- ils sont compris entre 1 et 6 ;
- ils sont compris entre 4 et 6.

- **La possibilité ou non de consulter une bande numérique** où figurent :

- les écritures chiffrées usuelles des nombres ;
- les écritures chiffrées usuelles et des figurations des nombres à l'aide de constellations.

- **La taille des "plaques de collecte"** :

Elles comportent :

- quinze cases quand les nombres sont compris entre 1 et 3 ;
- vingt-cinq cases, quand les nombres sont compris entre 1 et 6.

- **La réserve de jetons peut être** :

- stockée dans une barquette accessible à tous les joueurs ;
- confiée à un meneur de jeu qui joue un double rôle :
 - le rôle de marchand à qui les jetons sont commandés oralement ,
 - le rôle de contrôleur qui vérifie si le nombre demandé est correct.

En laissant la réserve de jetons accessible à tous les joueurs, on laisse la possibilité de procéder par correspondance terme à terme.

En confiant la réserve à un marchand, on impose le dénombrement de la constellation tirée. Le marchand peut se référer à la bande numérique pour produire la collection demandée.

- **La règle pour achever de remplir sa plaque de collecte** peut varier :

- soit la constellation obtenue peut correspondre à un nombre supérieur ou égal au nombre de jetons nécessaires : les jetons inutiles sont alors remis dans la réserve ou rendus au marchand ;
 - soit la constellation doit correspondre exactement au nombre de jetons nécessaires : si la constellation obtenue correspond à un nombre strictement supérieur à celui cherché, le joueur passe son tour.
- On peut aussi faire varier **la fin du jeu** : chaque joueur jette le dé un certain nombre de fois, fixé à l'avance (trois ou quatre), puis dénombre les cases vides de sa plaque de collecte et commande des jetons qui lui sont nécessaires, soit oralement en énonçant le nom du nombre, soit en montrant ou en produisant la constellation correspondante.

• **Le matériel nécessaire à l'activité :**

- **Les plaques de collecte** sont les mêmes que celles employées pour le premier jeu de collecte (Compétence 2a, activité 2).

- On trouvera en fichiers joints **trois séries de cartes**, chacune en double exemplaire, marquées de représentations des nombres de 1 à 6 :

- sur les cartes des deux premières séries, chaque écriture chiffrée est accompagnée d'une constellation (CARTES1 et CARTES2) ;
- sur les cartes de la troisième série figurent les seules écritures chiffrées usuelles (CARTES3).

Une série, choisie pour l'activité en fonction des connaissances des élèves et des apprentissages visés chez eux, doit être reproduite trois fois.