

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°3 : La récolte de châtaignes

Ce jeu invite les élèves à exploiter leurs connaissances des désignations écrites des nombres, figurées ou chiffrées, pour constituer une collection d'objets déplaçables, qu'il s'agisse d'une collection de sauts unitaires effectués sur une piste graduée ou d'une collection d'objets matériels stockés dans une barquette individuelle ou remis dans la réserve collective.

• **Groupement** : petits groupes de trois ou quatre.

• **Matériel** :

#### 1. Le matériel pour un groupe :

- **un plan de jeu (voir ci-après) sur lequel est dessiné un circuit de 33 cases :**

- la case marquée **D** est la case de départ, et la case marquée **A** est la case d'arrivée ;
- des paniers renversés sont dessinés sur huit cases, à raison d'un panier par case ;
- des châtaignes sont dessinées sur vingt-trois cases, toujours à raison d'une image par case ;

- **deux boîtes** : l'une est étiquetée d'une image représentant une châtaigne, l'autre d'une image représentant un panier ;

- **un dé** dont les faces portent les représentations des nombres compris entre 1 et 6 ;

- **des cartes** :

- vingt cartes "châtaigne" : marquées d'une châtaigne dans le coin supérieur gauche, elles sont empilées, face cachée, dans une boîte étiquetée de l'image d'une châtaigne ; des représentations écrites des nombres de 3 à 6 y figurent, chaque nombre étant représenté cinq fois ;
- neuf cartes "panier" : marquées d'un panier dans le coin supérieur gauche, elles sont empilées, face cachée, dans une boîte étiquetée de l'image d'un panier ; elles portent des représentations écrites des nombres de 1 à 3, chaque nombre étant représenté trois fois.

- **des châtaignes**, réelles ou simulées à l'aide de jetons, qui sont stockées dans une barquette collective qu'on pourra appeler **la réserve**.

*Remarques :*

- On trouvera ci-après un exemplaire du plan de jeu :

- il doit être agrandi à l'échelle 141% pour produire un exemplaire pour un petit groupe :

- l'exemplaire d'un groupe est une nouvelle fois agrandi à l'échelle 141% pour obtenir un exemplaire qui servira de support aux investigations du groupe classe (lors de la découverte du jeu, de l'explicitation de la règle, puis au cours des exploitations arithmétiques).

- Les cartes sont fournies en nombre selon deux modalités :

- les nombres sont désignés par les écritures chiffrées usuelles uniquement ;

- les nombres sont désignés par les écritures chiffrées usuelles et les constellations.

## 2. Le matériel pour chaque joueur :

- **une barquette** par élève ;
- **un pion** (un personnage ou un animal) que chaque enfant va déplacer sur la piste du plan de jeu.

### • **La règle du jeu :**

#### - **Nombre de joueurs :**

On joue à 2 ou 3 joueurs avec un meneur de jeu.

Le meneur de jeu gère la réserve collective des "châtaignes" stockée dans le coffre.

#### - **Situation de départ :**

Tous les pions sont sur la case **Départ**.

Les cartes sont réparties dans deux boîtes distinctes, chacune étant étiquetée d'une image représentant une châtaigne ou un panier et constituant ainsi deux pioches :

- une pioche des "châtaignes" ;
- une pioche des "paniers".

Chaque joueur a une barquette contenant dix châtaignes.

#### - **Déroulement :**

Chaque joueur, à tour de rôle, lance le dé et déplace son pion d'autant de cases que de points marqués sur le dé.

Si le joueur tombe sur une case portant une châtaigne, il tire une carte dans la pioche des "châtaignes" et il demande au meneur de jeu un nombre de châtaignes égal au nombre inscrit sur cette carte. La carte exploitée est replacée dans la pioche des "châtaignes", en dessous de toutes les autres. Les châtaignes sont stockées dans la barquette du joueur.

Si le joueur tombe sur une case portant un panier, il tire une carte dans la pioche des "paniers" et il doit rendre au meneur de jeu un nombre de châtaignes égal au nombre inscrit sur cette carte. La carte exploitée est remise dans la pioche des "paniers", en dessous de toutes les autres. Les châtaignes rendues par le joueur sont renvoyées dans la réserve collective.

#### - **Fin de jeu :**

Chaque joueur doit aller jusqu'au bout du circuit. Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de châtaignes dans sa barquette.

### • **Variantes :**

- **La manière de désigner les nombres** sur les cartes de la pioche des châtaignes et celles de la pioche des paniers :

- les écritures chiffrées usuelles sont seules ;
- les écritures chiffrées usuelles sont accompagnées de constellations.

- **La façon d'aller jusqu'au bout du circuit :**

- le dé donne un nombre qui permet de dépasser la case "**Arrivée**", mais le pion reste sur cette case dès qu'il y arrive ;
- le dé donne un nombre qui permet de placer le pion exactement sur la case "**Arrivée**", sinon le joueur n'avance pas son pion qui stationne sur la case où il est.

- **La manière de conclure le jeu :** on décide de jouer un certain nombre de tours (cinq ou six) et on compare les collections de châtaignes des différents joueurs.

On trouvera en fichiers joints les éléments qui permettent de construire le matériel spécifique du jeu :

- le plan de jeu, à agrandir à l'échelle 141% (PLANJEU) ;
- les deux séries de cartes "panier" et "châtaigne" (CARTES1, avec les écritures chiffrées et les constellations du dé, et CARTES2 avec les seules écritures chiffrées).