

FICHE SEQUENCE

Nom du jeu	Halli Galli
Niveau concerné	PS- MS-GS
Auteur(s)	Haim Shafir
Editeur	GIGAMIC
Thème	La salade de fruits
Présentation/résumé	Halli Galli propose une grande salade de fruits. Chaque joueur change à son tour ce mélange en posant une carte devant lui. Dès qu'il y a 5 fruits identiques sur la table, il faut sonner. Le plus rapide gagne toutes les cartes mises en jeu et c'est reparti pour un tour...
JEU ET APPRENTISSAGE	
Discipline(s) concernée(s)	Langage Numération
Pré-requis	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler en groupe à une table - dénombrer jusque 5 - Compter jusque 5 - Connaître les décompositions des nombres jusqu'à 5.
Compétence(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer - Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée. - Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. - Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments. - Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente. - Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix. - Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
Objectif(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les règles du jeu - Accroître le vocabulaire et avoir une organisation de plus en plus complexe des phrases. - Prendre la parole, participer à des situation langagières plus complexes que celles de la vie ordinaire. - apprendre à entrer en communication avec autrui et à faire des efforts pour que les autres comprennent ce qu'il veut dire. - Entre deux et quatre ans, reprendre des formulations ou des fragments des propos qui leurs sont adressés et travailler ainsi ce matériau qu'est la langue qu'ils entendent. - Après trois-quatre ans, poursuivre ces essais et progresser sur le plan syntaxique et lexical. Produire des énoncés plus complets, organisés entre eux avec cohérence,

		articulés à des prises de parole plus longues, et de plus en plus adaptés aux situations. - Formuler ce à quoi ils pensent.
Connaissances/compétences à apporter en complément		Avant le jeu :
		Après le jeu :
Le but du jeu		Etre le premier à récolter toutes les cartes du jeu.
Le dispositif		Groupe de 2 à 6 enfants. Chaque enfant reçoit un tas de cartes qu'il place faces cachées devant lui.
Le matériel		- 56 cartes comportant 1 à 5 fruits identiques (prunes, fraises, bananes ou citron vert) - une sonnette
La règle		Un enfant commence la partie en retournant la première carte de son paquet. Puis son voisin de droite retourne lui aussi la première carte de son paquet et ainsi de suite. Dès que cinq fruits identiques apparaissent sur la table, les élèves doivent appuyer sur la sonnette. Le premier qui aura appuyé explique pourquoi il l'a fait et si les autres valident son choix, il récupère toutes les cartes en jeu sur la table.
Compétence(s) langagière(s)		- Communiquer avec des adultes et avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre. - S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. - Reformuler pour mieux se faire comprendre. - Pratiquer divers usages du langage oral : décrire, évoquer, expliquer.
CHAMP LEXICAL	Noms	Les nombres jusque 5 – la banane/les bananes – la prune/les prunes – la fraise/les fraises – le citron/les citrons - sonnette
	Verbes	Compter – prendre - retourner une carte – ramasser des cartes – regarder – appuyer – sonner – posséder - manquer
	Adjectifs	Les couleurs : rouge – vert – violet - jaune Identique – semblable – les mêmes.
STRUCTURES SYNTAXIQUES		- Je prends / mets / place / pose ma carte sur mon tas. - Je retourne la première carte. - Je vois tant de fruits, de telle couleur. - Je peux/ne peux pas appuyer sur la sonnette car il y a / il n'y a pas cinq fruits identiques sur la table. - Je peux/ne peux pas ramasser vos cartes parce qu'il y a / il n'y a pas cinq fruits identiques sur la table. - Il manque tant de tel fruit pour arriver à 5. - Je vois moins de 5 fruits. - Je vois plus de 5 fruits. - J'ai perdu. - J'ai perdu la partie. - J'ai gagné - J'ai gagné la partie. - Je peux sonner parce qu'il y a cinq ... sur la table.

		<ul style="list-style-type: none"> - Je ne peux pas sonner parce qu'il n'y a que ... de fruits sur la table. - J'ai gagné parce qu'il y a cinq ... sur la table et que j'ai appuyé en premier sur la sonnette. - Je peux ramasser les cartes posées sur la table. - J'ai gagné parce que je possède toutes les cartes.
Séquence	Séance 1	<p>Découverte du jeu : sonnette, cartes.</p> <p>Description du matériel et notamment observation des différentes cartes.</p> <p>Hypothèses sur le but du jeu.</p>
	Séance 2	<p>Découverte de la règle du jeu.</p> <p>Variable 1 : Jouer sans sonnette pour éliminer l'importance de la rapidité : seul l'enfant qui vient de retourner sa carte a le droit de dire s'il a gagné ou perdu.</p> <p>Variable 2 : on n'utilise que les cartes de fruits jusqu'à 2 en PS et on doit appuyer sur la sonnette quand on a récolté 3 fruits.</p> <p>Variable 3 : Le type de fruit n'a pas d'importance.</p>
	Séance 3	Jouer avec les variables 1 et 2 seulement.
	Séance 4	Jouer avec la variable 1.
	Séance 5	Jouer avec toutes les règles du jeu.
	Séance 6	Jouer avec toutes les règles du jeu.
	<p>Les variables : elles peuvent être amenées pour faire évoluer le jeu, le complexifier, débloquer une situation ...</p>	<p>Variable 1 : Jouer sans sonnette pour éliminer l'importance de la rapidité : seul l'enfant qui vient de retourner sa carte a le droit de dire s'il a gagné ou perdu.</p> <p>Variable 2 : on n'utilise que les cartes de fruits jusqu'à 2 en PS et on doit appuyer sur la sonnette quand on a récolté 3 fruits.</p> <p>Variable 3 : Le type de fruit n'a pas d'importance.</p>