GS séance 1.

Jeu de piste : la course de voitures

**Matériel :** une piste numérotée de 1 jusqu’à 30 (pas nécessaire de numéroter la piste), 1 dé de 1 à 5 (constellation de points), 1 dé de 1 à 4 (les 5 points et les 6 points sont cachés), les boîtes à compter (10 cases) avec les 10 jetons (ci-possible une boîte par enfant encourager l’activité de dénombrement).

**But du jeu :** arriver le premier jusqu’à la case 30 en lançant un dé.

**Objectifs :** Comprendre le lien entre l’aspect cardinal et ordinal du nombre (faire comprendre qu’un numéro de case sur la piste représente aussi une quantité de points dénombrés sur les dés).

Construire le nombre pour exprimer des quantités.

Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position.

Se déplacer sur une piste.

**Objectifs langagiers :** Savoir nommer le matériel utilisé : dé, piste, cases. Utiliser les verbes : lancer, avancer, devant, derrière, dépasser, 1er, 2ème, 3ème.

**Compétences :** Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.

Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.

Respecter une règle de jeu.

Anticiper et valider une action (la sienne ou celle de son adversaire).

Utiliser un dé.

**Déroulement de la séance :**

Jouer sur la natte assis dans le coin regroupement.

Préciser aux enfants que nous allons faire des mathématiques. Nous allons jouer au jeu des courses de voitures. Pour ce jeu, nous avons besoin de matériel.

Présenter le matériel sans parler de manière à laisser les élèves s’exprimer. C’est le moment d’introduire le vocabulaire.

Présenter le but du jeu : *nous allons faire une course de voitures. Pour déplacer sa voiture sur la piste, vous allez, à tour de rôle, lancer les 2 dés. Il va falloir dénombrer tous les points des dés et se déplacer sur la piste en fonction de ce nombre de points. Vous pourrez vous aider de la boîte à compter pour vérifier si le nombre est exact. Celui qui arrive jusqu’à la case 30 a gagné.*

Bilan avec les élèves : quelles étaient les difficultés, les facilités, les prolongements possibles.

**Variante :**

Pour certains enfants utiliser un seul dé si la suite orale jusqu’à 10 n’est pas maîtrisée.

**Prolongement :**

Différencier en utilisant d’autres représentations des quantités : un élève peut utiliser ses doigts, un autre des cartes à jouer.