



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