

## Grille d'analyse du jeu : Faire huit

GS

( Référence à l'ouvrage Dominique Valentin)

**But du jeu :** Le premier qui a obtenu 3 cartes "8" a gagné.

**Distribution :** 1 support individuel pour 8 jetons, des jetons, 2 dés, des cartes mémoire (pour garder la mémoire des lancers successifs), des cartes huit

**Règle adapté :** Il s'agit d'obtenir le premier « *tout juste 8 jetons* » Au premier lancer des 2 dés, il faut choisir la quantité qui convient le mieux pour arriver à 8. Au second lancer, le joueur doit obtenir le complément à huit. Si aucun des deux lancers ne permet d'atteindre 8, on passe son tour. Si on atteint avec les deux lancers exactement 8, on marque sur sa fiche la décomposition de Huit (constellations ou nombres) et on prend une carte 8. Le premier qui a obtenu 3 cartes "8" a gagné.

Connaissances mathématiques	Capacités mises en jeu	Ce qu'il y a à faire pour jouer	Adaptation au niveau
<p><b>Approche des quantités et des nombres :</b></p> <p><u>Approche cardinale du nombre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dénombrer et découvrir les décompositions de 8</li> <li>Repérer les décompositions additives de 8</li> <li>Mémoriser ces décompositions</li> <li>Mémorisation les décompositions additives de façon ludique</li> <li>Additionner des nombres</li> <li>Surcompter</li> <li>Décomposer des nombres</li> <li>Rechercher des compléments à ...</li> </ul> <p><u>Approche ordinale</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ordre de la suite des nombres de 1 à 8</li> </ul>	<p><b>Être capable de :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre la règle du jeu et</li> <li>Connaître de la suite orale et écrite jusqu'à 8</li> <li>Mémoriser certains résultats additifs</li> <li>Surcompter</li> <li>Choisir parmi les deux propositions des dés (stratégies)</li> <li>Jouer chacun son tour</li> </ul>	<p><b>Avant le jeu :</b></p> <p>Lecture flash des constellations des dés</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>En amont du jeu, travailler les décompositions</li> <li>Utilisation de l'ouvrage <i>J'apprends les maths : l'album à calculer 1 et 2</i> de Rémi Brissiaud Retz.</li> <li>Constituer des groupes (maximum 4)</li> <li>Expliquer les règles</li> <li>Construire une fiche aide des décompositions</li> </ul> <p><b>Pendant le jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aide : feuille des décompositions connues pour les élèves plus fragiles</li> </ul> <p><b>Après le jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Synthèse des décompositions (affichage)</li> <li>Prendre des photos de jeux pour analyser les erreurs, ou photos simulant des erreurs</li> <li>Lecture flash des décompositions et des constellations</li> </ul>	<p>Utiliser les fiches en annexe 1 et 2 pour marquer les résultats de chaque manche ou Utiliser des boîtes à compter ou bouliers.</p>