

Grille d'analyse du jeu : Le grand cœur

PS MS GS

But du jeu : Le gagnant est celui qui le premier a barré tous ses numéros.

Distribution : 1 dé – un grand cœur dessiné et numéroté de 1 à 6 - 2 joueurs ou plus

Règle classique : Sur une feuille est dessiné un cœur divisé en 6 parties et dans lesquelles sont inscrits les chiffres 1,2,3,4,5,6. A tour de rôle chaque joueur lance le dé et raye sur son cœur le numéro obtenu par le lancement du dé. S'il est déjà rayé, il doit offrir le numéro à son voisin de gauche puis au suivant si ce dernier le refuse. Le gagnant est celui qui le premier a barré tous ses numéros.

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"> Reconnaissance des constellations Mémorisation les constellations Utilisation de la correspondance terme à terme Acquisition de notion "autant que" Approche des quantités (dénombrer, construire une collection) Association chiffres et collections Mémorisation des écritures chiffrées (de 1 à 8/10/12 en GS) Surcomptage en GS Addition de 2 collections GS <p><u>Approche ordinale</u></p> <p>Notion de tour de parties</p>	<p>Être capable de</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconnaître les constellations Utiliser la correspondance terme à terme Associer chiffres et collections Dénombrer Mémoriser des sommes des points de deux faces de deux dés GS Surcompter 	<p>Avant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Jeu du bingo en classe bilingue Lire les constellations du dé et les associer à des cartes points et ou à des nombres <p>Pendant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Accompagner la compréhension des règles Donner une aide au comptage : bande numérique boîtes à compter Nathan ou boîte à 10, bouliers <p>Après le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Construire une affiche des correspondances entre les constellations du dé et les collections de jetons Prendre des photos du jeu pour analyser les erreurs, ou photos simulant des erreurs 	<p>PS avec 1 dé de 1 à 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Cœur de constellations de 1 à 3 et les trois découpages en papier de couleur avec constellations (voir l'Annexe 1) 1 dé de constellations de 1 à 3 3 caches d'une couleur reprenant les constellations <p>MS avec 1 dé de 1 à 6</p> <ul style="list-style-type: none"> Cœur de constellations de 1 à 6 1 dé de constellations de 1 à 6 (voir l'Annexe 1) <p>GS avec deux dés de 1 à 6</p> <ul style="list-style-type: none"> Cœur de chiffres de 1 à 8/10... 2 dés de constellations de 1 à 6 (voir l'Annexe 2)

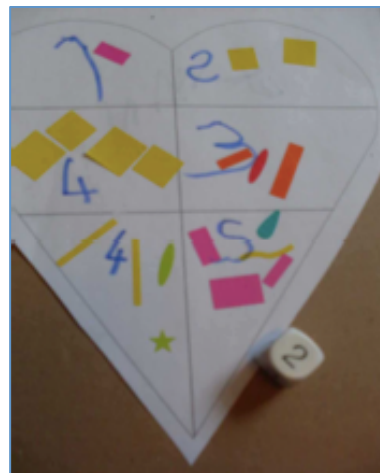
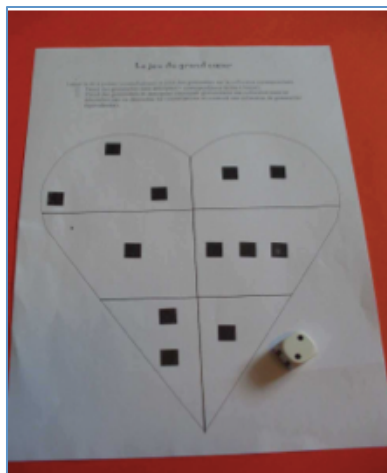
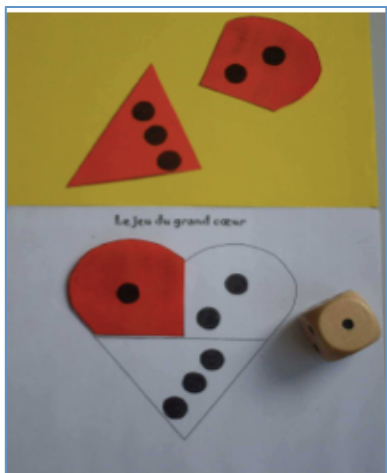
ANNEXE 1

EN PS

Etape 1 : Lancer le dé et prendre le nombre d'éléments identique à la partie où figure la collection correspondante.

Etape 2 : Lancer le dé et prendre le nombre d'éléments identique à la partie où figure la collection correspondante.

Etape 3 : Lancer le dé et placer un cache de couleur sur la partie où figure le chiffre correspondant à la collection du lancer de dé.



EN MS

Etape 1 : Lancer le dé et colorier ou barrer la collection correspondant au lancer de dé.

Etape 2 : Lancer le dé et colorier ou barrer le chiffre correspondant à la collection du lancer de dé.



ANNEXE 2

EN GS

Etape 1 : Lancer les dés et dessiner dans la case correspondante le nombre de points obtenu.

Etape 2 : Lancer les dés et barrer le chiffre additionner 2 nombres correspondant au nombre de points obtenu.

