

Grille d'analyse du jeu : L'AS ÉLIMINÉ

GS

But du jeu : Faire le meilleur score au bout de six tours.

Distribution : 1 dé avec une face 1 point appelée As - 2 joueurs – une grille pour chaque joueur. Des jetons de trois couleurs

Règle : Chaque joueur lance le dé et note les points obtenus. S'il sort un as (Face du 1) , on le déduit du total. Le gagnant est celui qui a fait le meilleur score au bout de six tours de jeu.

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 diverses représentations des nombres avec les constellations, Reconnaissance globale des quantités Associer une quantité à un nombre Comptage et surcomptage Utiliser des aides pour compter (<i>boîte à 10, bande numérique</i>) <p><u>Approche ordinale</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ordre de la suite des nombres sur la bande numérique utilisée lors du comptage. 	<p>Être capable d' :</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifier les constellations du dés par perception globale. De compter les points des différents lancés de dés et la somme Utiliser des méthodes pour calculer (<i>pointage, pions, bande numérique, boîte à compter de 10</i>) Respecter son tour 	<p>Avant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Lecture flash des nombres de 1 à 6 et des constellations du dé <p>Pendant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Proposer des aides , des méthodologies pour calculer (<i>pointage, des pions pour mémoriser les quantités dans des boîte à 10, la bande numérique pour poser les pions ou cocher les cases</i>) <p>Après le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mettre la règle du jeu dans le cahier de vie avec des photos du jeu 	<ul style="list-style-type: none"> Prévoir un indicateur pour compter les tours Donner une bande numérique avec des pions pour matérialiser les points des 3 lancers et calculer la somme totale Varier les méthodes de calcul Possibilité d'un changement des couleurs de jetons à chaque lancer Donner des boîtes à calculer de 10 (<i>Matériel Nathan ou boîtes construites avec des boîtes à œufs, boîtes à allumettes</i>) et des pions pour calculer la somme totale