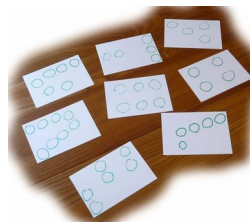


Cette activité est issue du site PRIMATHS, vous y trouverez beaucoup d'activités, certaines très simple à mettre en œuvre.

Le matériel pour cette activité comprend des fiches cartonnées sur lesquelles figurent un certain nombre de cercles.



Je vous propose d'aller de 2 à 5 points, au moins au début.

Il comprend aussi des petits cubes ou d'autres objets en nombre important.



Les cubes doivent être assez petits pour que quand on pose un cube sur un cercle celui-ci ne soit pas entièrement caché.

Nous utilisons également une boîte séparée en deux compartiments, munie d'un couvercle.



Le couvercle est mobile, fixé par une charnière en ruban adhésif à la cloison centrale...



... ce qui permet de cacher en permanence l'un des deux compartiments.



*Fin de la séquence bricolage.*

— Regardez bien, d'un côté de la boîte il y a des cubes.

On peut les remplacer par d'autres petits objets à placer sur les points.



— De l'autre côté je place une fiche avec des ronds



— Lionel, prends des cubes et pose un cube sur chaque rond s'il te plaît.

Merci Lionel.

Quand vous jouerez, il faudra mettre juste un cube sur chaque rond, comme Lionel a fait.

Si vous y arrivez, vous aurez gagné.



— S'il reste un rond qui n'a pas de cube, on n'a pas gagné.



— S'il y a des cubes qui n'ont pas de rond, on n'a pas gagné non plus, d'accord ?

— Oui, oui.

— Mais attention, il y a une autre règle, sinon ce serait vraiment trop facile.



— Je n'ai le droit d'ouvrir le coffre aux cubes qu'une seule fois, et je dois prendre en une seule fois juste assez de cubes pour en mettre un sur chaque rond, comme ça.



— Aïe aïe, je n'avais pas bien regardé la fiche, il y a deux cubes qui n'ont pas de place, j'ai perdu.

Aïcha, veux tu essayer ?



— Bravo Aïcha, tu as mieux joué que moi !



— Maintenant, je vais vous donner chacun une boîte, vous allez pouvoir jouer au jeu du "juste assez", mais je vous préviens, les fiches sont plus difficiles que celle qu'Aïcha a réussie. Par exemple, il y en a une comme ça

— Ouh là là, c'est trop dur

— Mais non, c'est super facile

— Et bien on va voir, de toute façon, si vous ne gagnez pas du premier coup, vous pouvez remettre tous les cubes dans le coffre et essayer une autre fois.



Remarques et précautions d'emploi.

Le jeu peut être présenté comme indiqué ci-dessus, mais il gagne à venir après des situations du type suivant :

Des poupées sont assises autour d'une table, un enfant va chercher en une seule fois, dans un autre coin de la classe, une assiette pour chaque poupée.

D'un point de vue mathématique le problème est identique, mais il se peut que, pour certains enfants, l'existence d'un contexte familial lui donne plus de sens.

En revanche, le jeu avec la boîte permet de multiplier les occasions d'entraînement.

Les nombres de points sur les cartes peuvent être adaptés à chaque enfant, mais on peut aussi laisser un grand nombre de cartes variées à disposition, chacun prenant ce qu'il se sent capable d'essayer.

Il est clair que dénombrer les points sur la fiche puis prendre le même nombre de cubes est une façon privilégiée de réussir : c'est à ça que servent les nombres.

Pour autant, ce n'est pas la seule méthode, et les méthodes permettant de réussir dépendront entre autres de la disposition des points sur les fiches.

On peut choisir des dispositions faiblement organisées, comme sur la fiche de six points de l'illustration, mais on peut aussi proposer des constellations connues, celles du dé en particulier.

Ainsi, il est possible de réussir une fiche "5" disposée comme le dé en reconnaissant que cette disposition c'est 5 ou en comptant les points un à un, ou encore en reproduisant le même dessin avec des cubes.

D'autres fiches peuvent porter deux constellations reconnaissables : 3 dans un coin, 2 dans un autre. Certains enfants y verront 5 points, d'autres 3 et encore 2. Aussi souvent que possible, le maître fera remarquer que ces différents points de vue permettent de réussir : cinq, c'est trois et encore deux.

En dehors de son rôle d'aide, d'étayage, de diffuseur des connaissances, le maître peut aussi chercher à observer le jeu et noter les réussites de chacun, il peut demander aux enfants de placer dans une pochette les fiches qu'ils ont réussies du premier coup... mais il peut surtout laisser jouer les enfants de nombreuses fois avant de chercher à évaluer leurs résultats.