

« Le petit problème » du Rallye de Mathématiques cycle 1, vous est proposé dans le cadre du partenariat entre l'IREM (Institut de Recherche sur l'Enseignement des Mathématiques de l'Université des Antilles) et le Rectorat de l'académie de Guadeloupe.

Catégorie:	Logique		Numérique	X	Géométrie	
------------	---------	--	-----------	---	-----------	--

Le MEMORY des nombres Cycle 1- Niveau PS



Titre: « Jeu 1 : les bateaux »

ÉNONCÉ: Jeu de carte « Bateaux »

On place les cartes en deux lignes parallèles. (Type de carte différent sur chaque ligne)

Le joueur retourne une carte sur la ligne 1, **annonce la valeur** :

- ✦ 1 bateau,
- ✦ 1 bateau et encore 1 bateau ça fait 2,
- ✦ 1 bateau et encore 1 bateau ça fait 2 et encore 1 bateau ça fait 3

Le joueur retourne ensuite une carte de la ligne 2 et la compare à la première carte.

- ➡ Si elles sont de valeur identique le joueur les « gagne ». (retrait des cartes du jeu).
- ➡ Si elles sont de valeurs différentes, le joueur les retourne à leurs places.

Dans les deux cas le joueur suivant retourne deux cartes à son tour.

Le jeu prend fin lorsque toutes les paires ont été retrouvées.

Evolution avec les jeux de cartes « bateaux » :

- ✦ Dans un premier temps on utilise les cartes « bateaux » identiques et de même taille mais configurations différentes
- ✦ Dans un deuxième temps on utilise les cartes « bateaux » identiques et de tailles différentes
- ✦ Dans un troisième temps on utilise les cartes « bateaux » différents

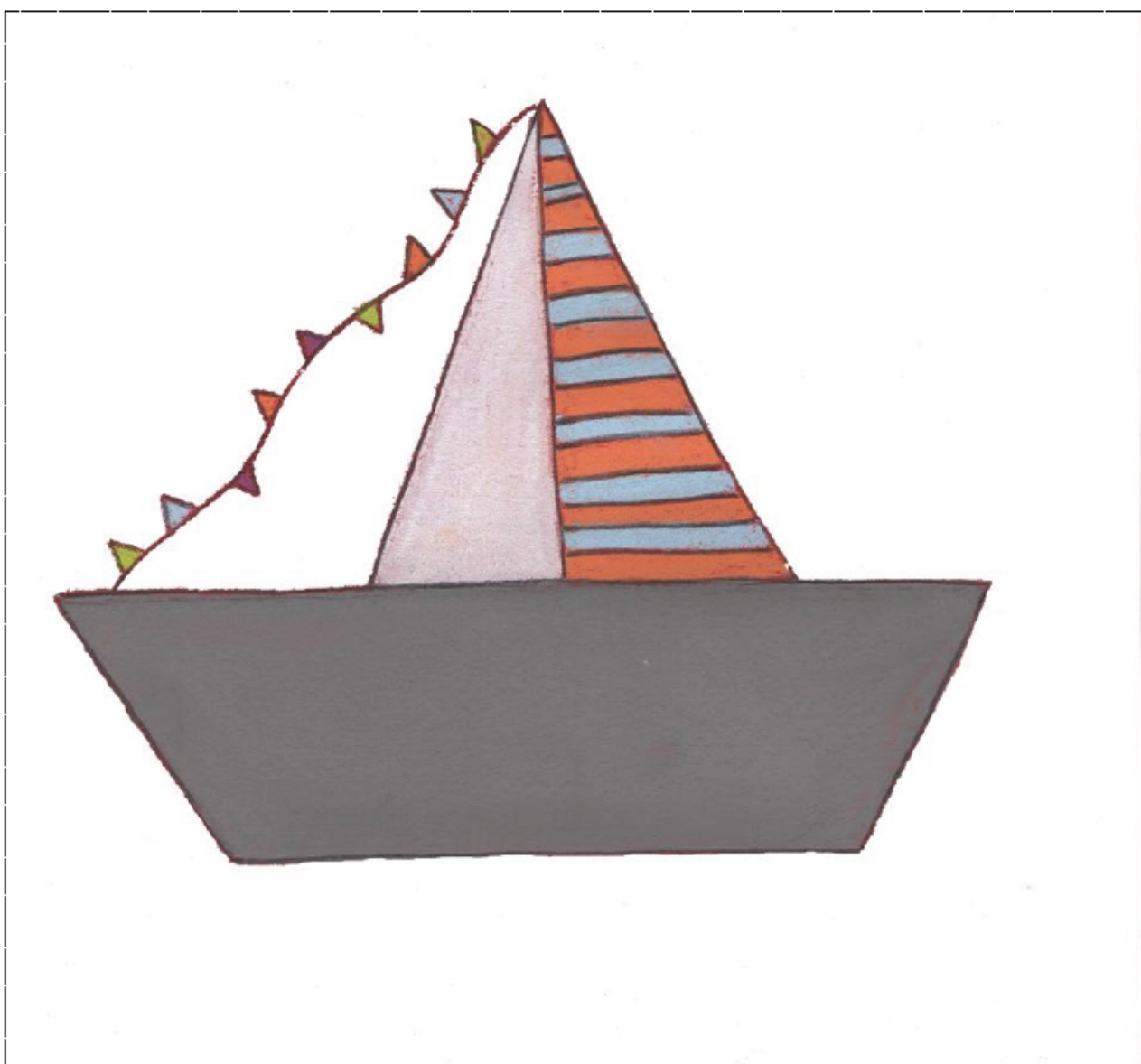
	« le petit problème » de la section Guadeloupe de l'IREM - Cycle 1 - - Fiche enseignant -	
---	--	---

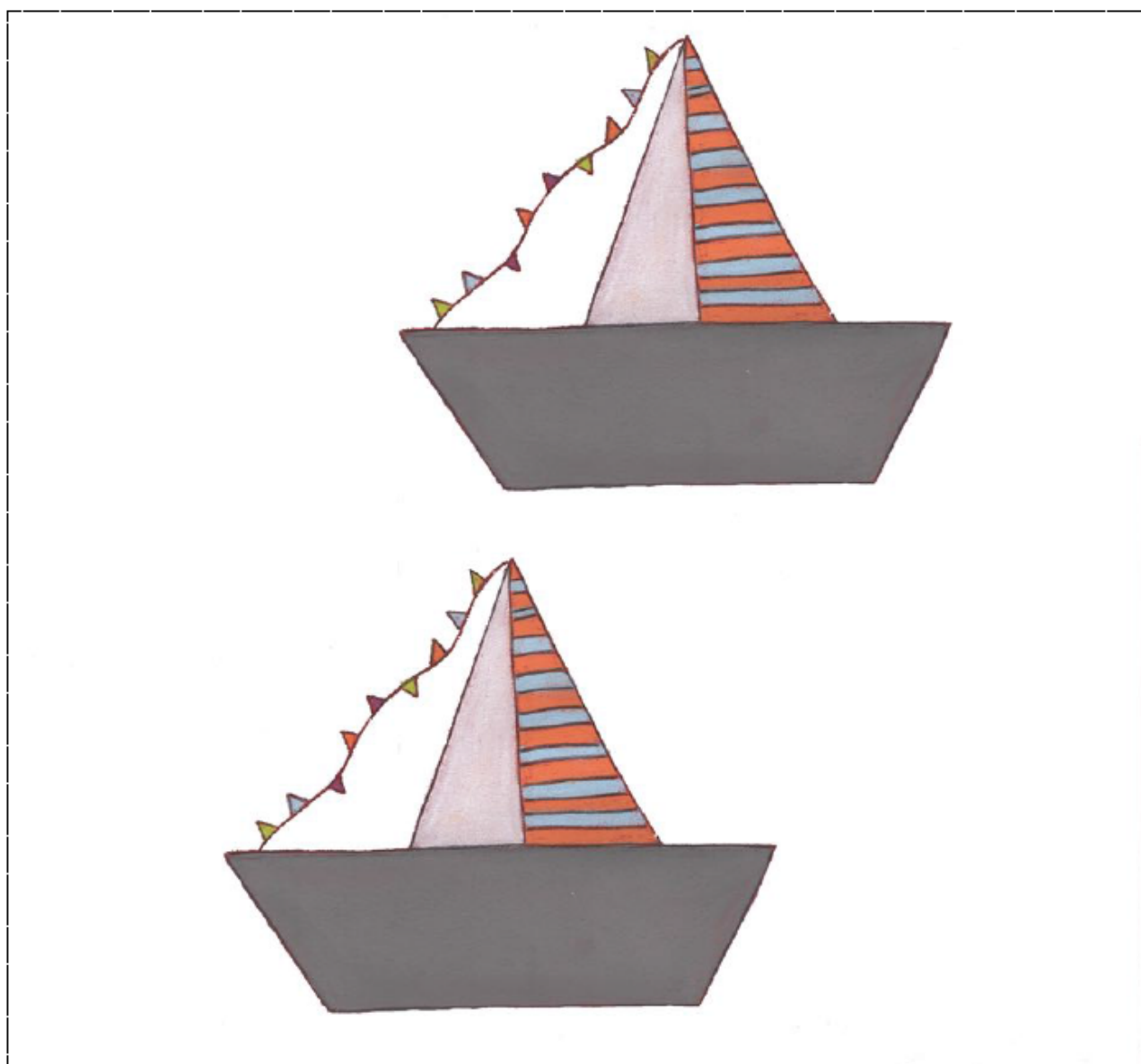
« Le petit problème » du Rallye de Mathématiques cycle 1, vous est proposé dans le cadre du partenariat entre l'IREM (Institut de Recherche sur l'Enseignement des Mathématiques de l'Université des Antilles) et le Rectorat de l'académie de Guadeloupe.

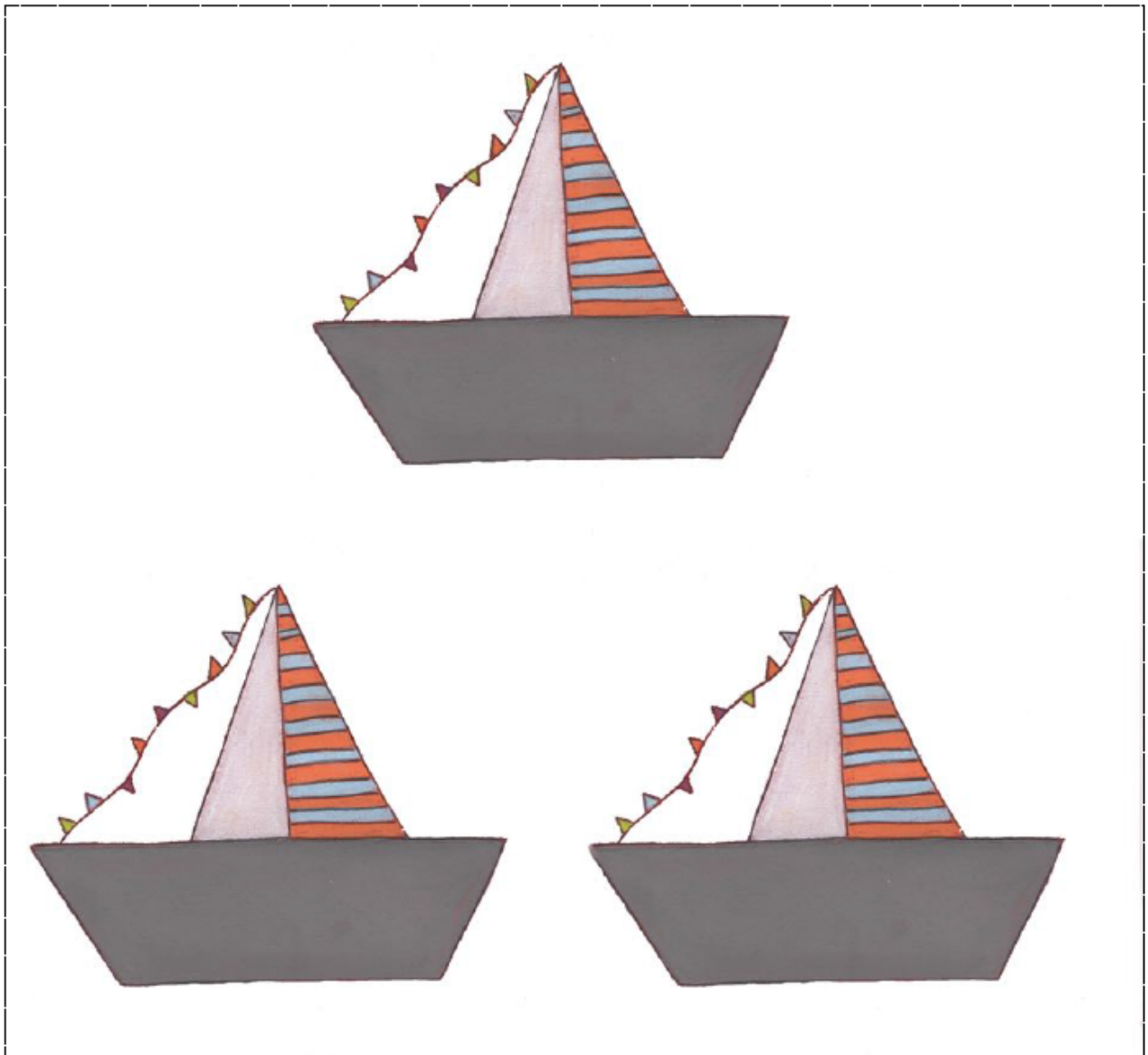
Catégorie:	Logique		Numérique	X	Géométrie	
-------------------	---------	--	-----------	----------	-----------	--

Domaine : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul
Attendus de fin de cycle :	- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. - Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités. - Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments. - Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
Connaissances et compétences associées :	- Percevoir globalement des petites quantités - Dénombrer une quantité - Repérer des objets par rapport à soi - Notion de paires - Mémorisation des nombres → 3 - Mise en place d'une stratégie
Compétences visées pour la mise en oeuvre :	• S'engager dans un jeu en respectant les règles, observer, se repérer, manipuler. • Tester, essayer. • Utiliser les représentation pour mémoriser les quantités • Observer une collection et l'identifier • Mémoriser les petites quantités • Justifier ses choix et expliciter la stratégie utilisée

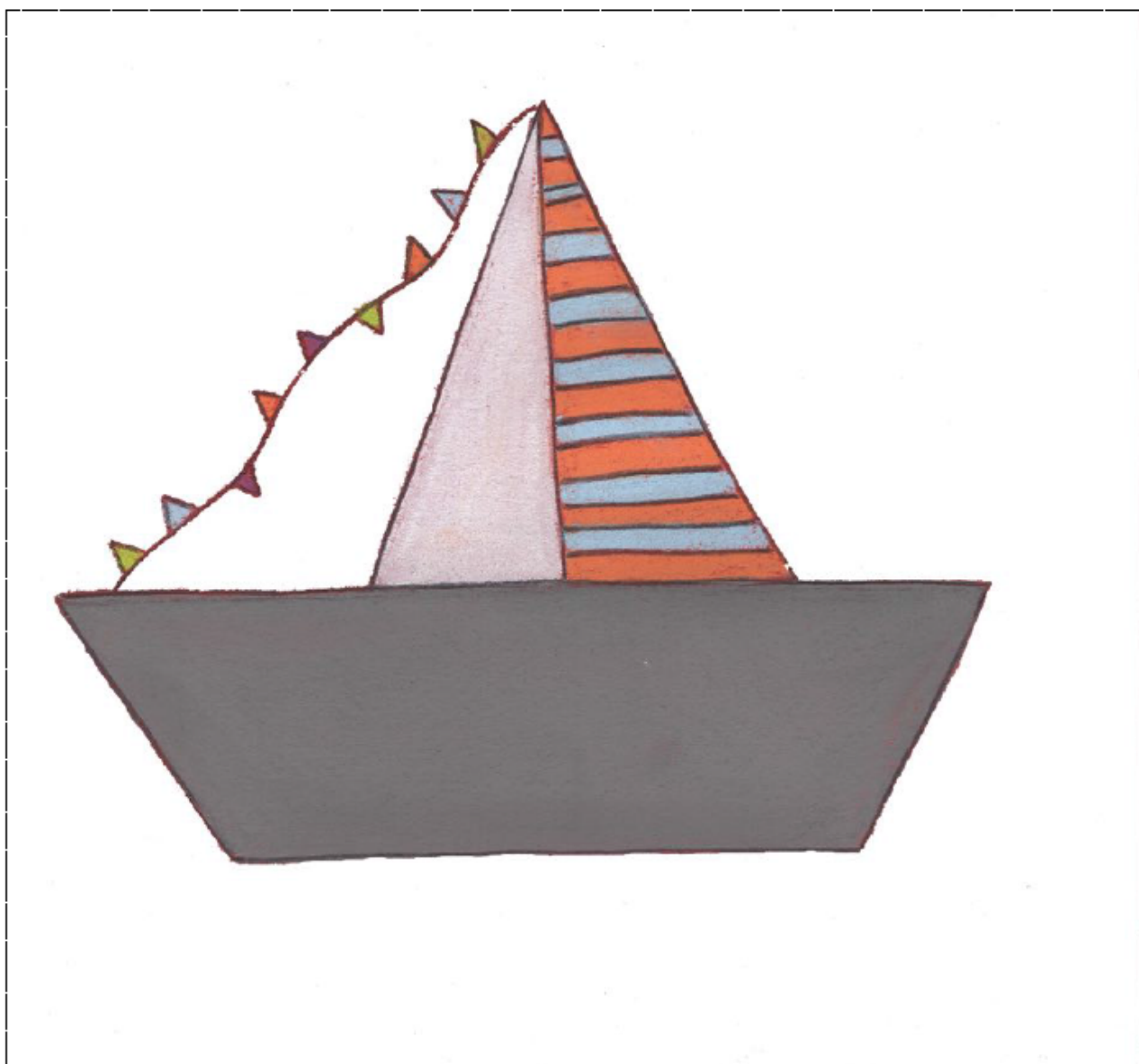
Jeu de carte Bateaux configuration 1

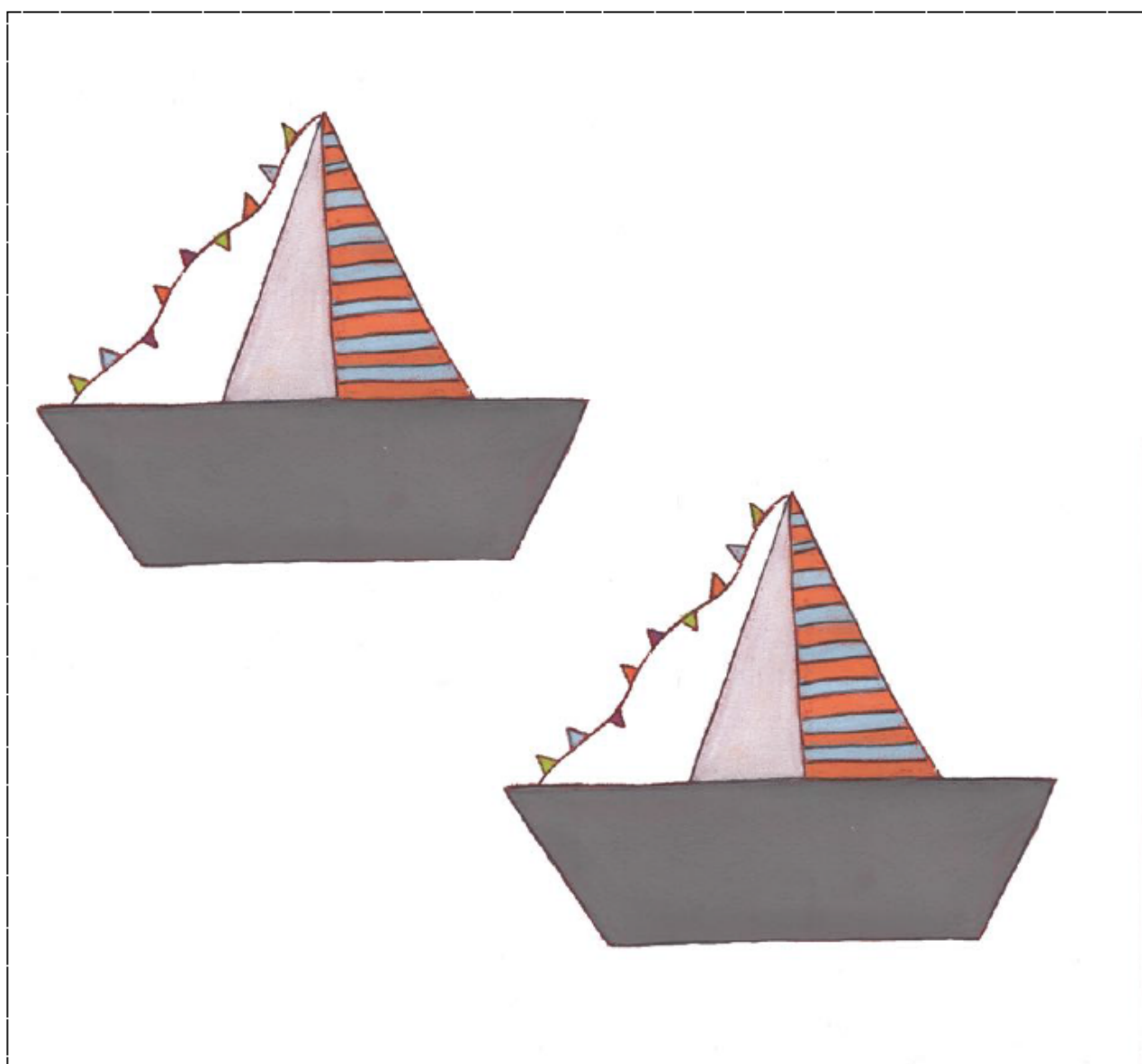


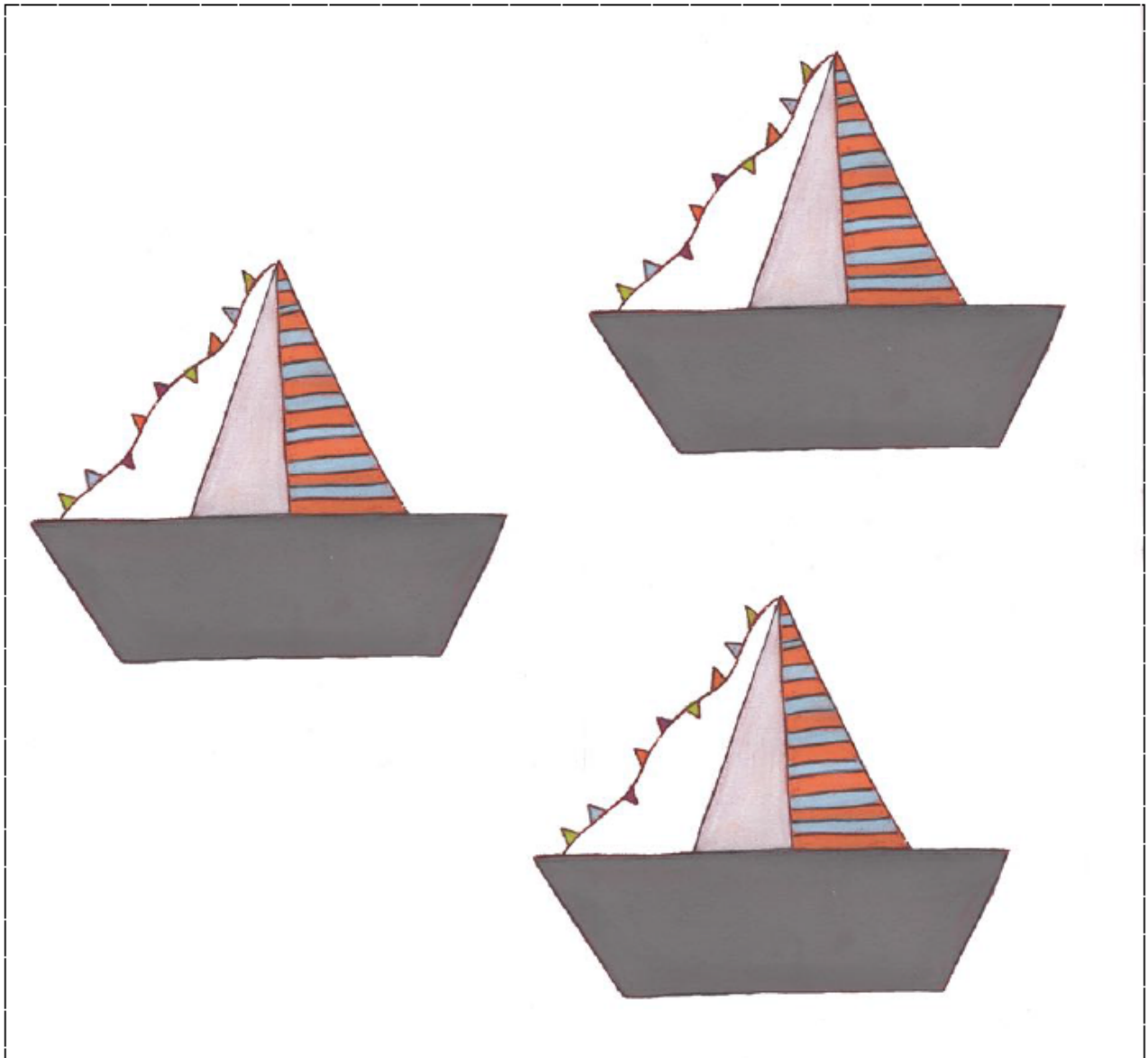




Jeu de carte Bateaux configuration 2

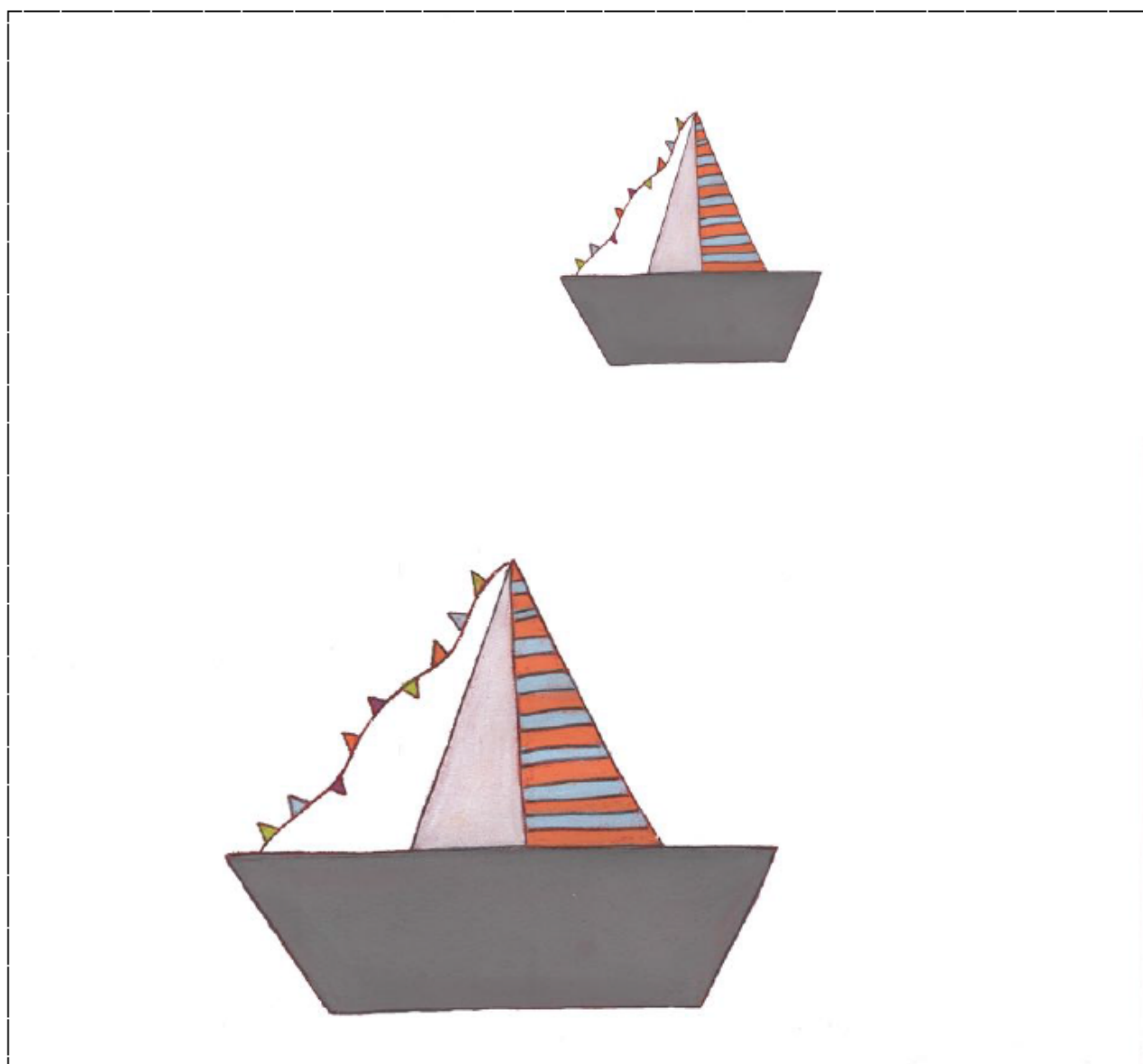


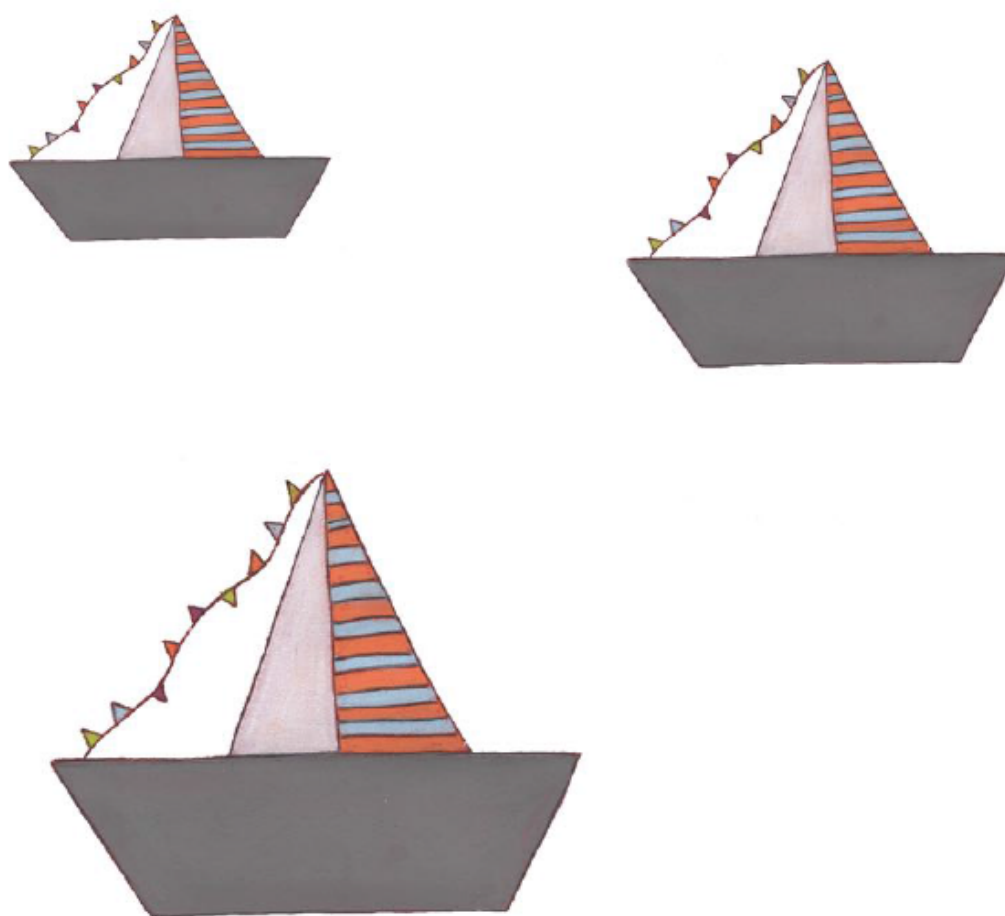




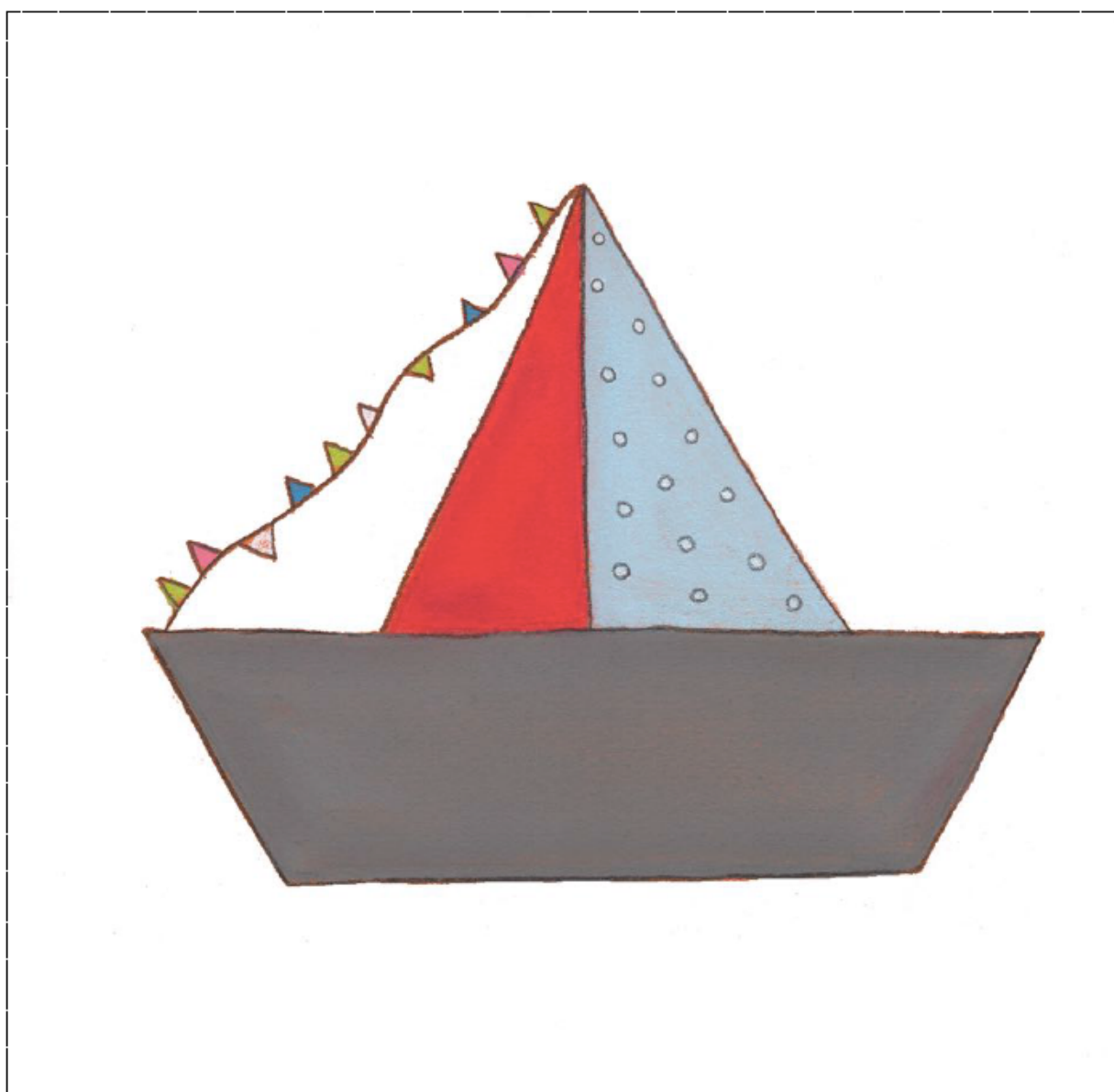
Jeu de carte Bateaux tailles différentes

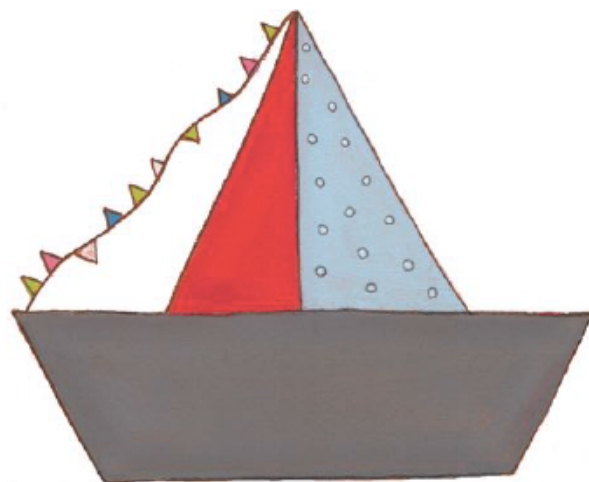


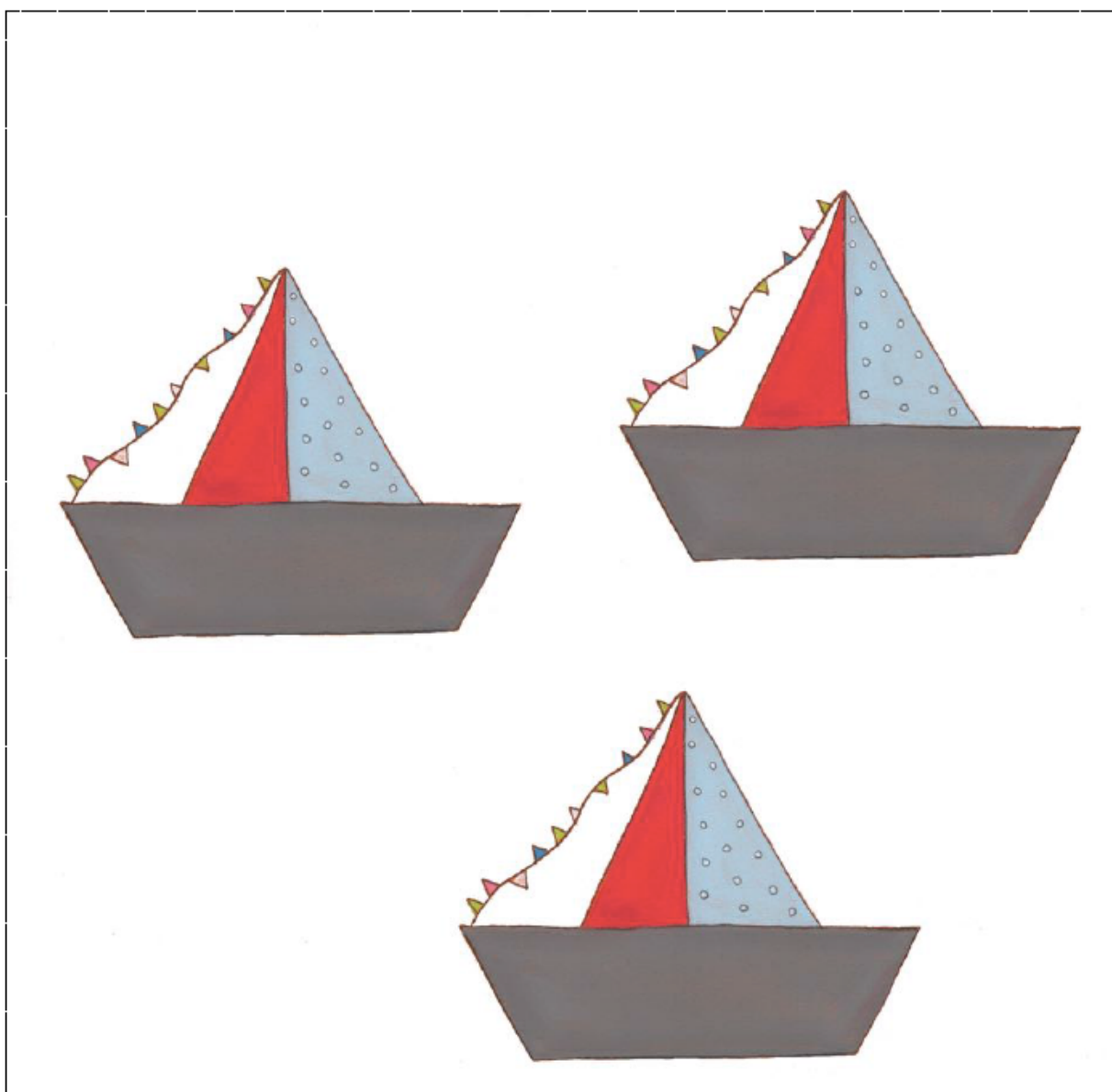




Jeu de carte Bateaux différents 1







Jeu de carte Bateaux différents 2

