

LA BATAILLE DES DÉS.

<p><u>Domaines d'apprentissage:</u> Approcher les quantités et les nombres. Accepter de jouer avec autrui.</p> <p><u>Compétences:</u> Réaliser des calculs en utilisant des décompositions des nombres. Comparer deux nombres.</p>	<p><u>Objectifs:</u> calculer la somme de deux nombres, en s'aidant des cartes numériques. Comparer deux résultats.</p>	<p><u>Déroulement de la séquence:</u> 1 séance dirigée par l'enseignante au départ (pour remédier aux premières difficultés.) 3 séances en autonomie. (ou+) 1 séance évaluative sur fiche: entourer le gagnant de chaque lancer de dés.</p>
--	--	--

Séance 1	En atelier semi dirigé.	25 minutes.
<p style="text-align: center;">MATÉRIEL :</p> <p>1 support de jeu par élève. 2 dés par joueur. Cartes nombres/constellations par groupe.</p>	<p style="text-align: center;">Pré requis:</p> <p>Boites à compter sur le calcul. Bataille classique pour la comparaison de nombres.</p>	<p>But du jeu: être le premier à amener le chasseur vers ses lunettes.</p>

Consigne :

Collectif:

On va faire un jeu pour aider le chasseur à retrouver ce qu'il a perdu; ses lunettes! Mais pour gagner, il va falloir réfléchir et compter! Je vous expliquerai quand on sera à table.

Individuel: (5 minutes.)

Vous allez jouer par deux, et **vous allez lancer deux dés à chaque fois**. Par exemple, je lance 2 dés, sur le premier il y a écrit 1 et sur le second il y a écrit 3. $3+1$ ça fait combien? 4.

Pendant ce temps, l'autre joueur a lancé ses dés aussi, et il a $2 + 3$. ça fait combien?

Si je ne sais pas, si je ne suis pas sûr **je regarde les petites cartes**. Je retourne la carte 3 et la carte 2 et je compte le nombre de points. ça fait donc 5.

Qui a le plus grand score? C'est le joueur B.

Au lieu de prendre les cartes comme on faisait à la bataille, celui qui gagne a le droit **d'avancer son pion** du chasseur vers ses lunettes. Une seule case à la fois !

Et ensuite, on recommence. En cas de bataille, il ne se passe rien, simplement, on relance les deux dés.

Le grand gagnant est celui qui aura réussi à avancer le pion sur la case des lunettes, ou qui s'en sera le plus rapproché à la fin du jeu.

Surveillance pendant 10 minutes pour aider et pallier les difficultés.

Retour à la fin pour en discuter, voir comment ça se passe.

