

COMPETENCES VISEES : - connaître la suite numérique, connaître la valeur des nombres,
 - connaître l'ordre des nombres en tant que signe pour pouvoir compter ses points,
 - repérer le total des points sur un tableau ou une bande numérique,
 - comparer et ranger des nombres entiers afin de savoir qui a gagné la partie qui est 2^{ème} etc..
 - connaître l'ordre des grands nombres,
 - lire et écrire les grands nombres,
 - calculer le score final en utilisant une calculatrice puis, progressivement en fonction des possibilités des élèves en comptant de 5 en 5, de 10 en 10 pour les GS à l'aide des tableaux numériques appropriés,
 - S'approprier progressivement les signes opératoires mathématiques + et =.

NOM DU JEU : **Le jeu de cochons**

NIVEAUX DE CLASSE : MS ET GS

BUT DU JEU : Jeter les deux petits cochons et marquer autant de points que possible en un tour. Le joueur qui a marqué le plus de points en six lancers (le nombre de lancers est choisi arbitrairement) est le vainqueur.

MATERIEL :

- Deux petits cochons à lancer,
- Un tableau récapitulatif des scores au format A3 (un tableau pour les MS et un tableau pour les GS),
- Une bande ou un tableau numérique (de 1 à 100 ce score étant très rarement atteint),
- Une feuille de marque par élèves :

<u>Prénom</u> :						
1	2	3	4	5	6	TOTAL

REGLES : Ce jeu se joue de 2 à 6 joueurs. Le nombre de points obtenus pour un lancer dépend de la position dans laquelle retombent les petits cochons , plus elle est acrobatique et donc rare et plus le score est important. Pour connaître le nombre de points obtenus lors de chaque lancer on doit se référer au tableau récapitulatif des scores.

DEROULEMENT :

Les joueurs lancent les cochons à tour de rôle et notent au fur et à mesure les résultats sur leur feuille de marque dans la case correspondant à leur lancer (cf. ci-dessus).

ELEMENTS DE DIFFERENCIATION :

- Utilisation d'un tableau ou d'une bande numérique que l'on colorie pour mieux visualiser son score ou placement d'une pince à linge personnalisée sur la bande numérique (qui peut être un mètre de couturière) de façon à bien différencier le premier, le deuxième...
- Utilisation de tableaux récapitulatifs des scores différents suivant les possibilités des élèves et différents notamment pour les GS et pour les MS.
- Utilisation de la calculatrice ou non pour compter le score final après les 6 lancers.