

# Cycle 1 : Jeu des décompositions de 5

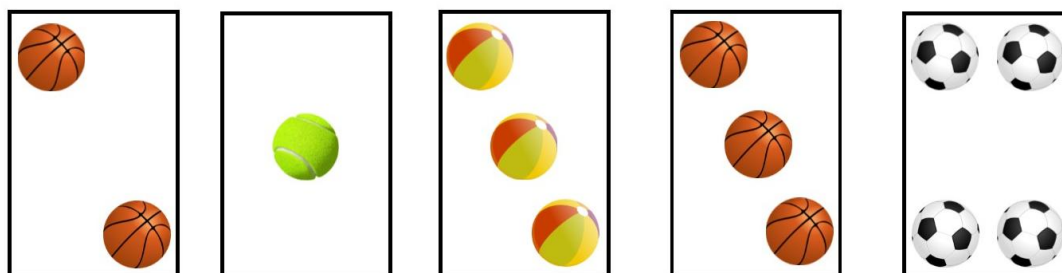
## Compétences des programmes

- Domaine 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
  - Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
  - Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée
  - Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
  - Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Communiquer avec des adultes et avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

## But du jeu :

Récolter un maximum de cartes.

Un élève commence la partie en retournant la première carte de son paquet. Puis son voisin de droite retourne lui aussi la première carte de son paquet et ainsi de suite. Dès que cinq objets identiques apparaissent sur la table, les élèves doivent attraper l'objet « totem ». Le premier qui aura saisi l'objet totem explique pourquoi il l'a fait et si les autres valident son choix, il récupère toutes les cartes en jeu sur la table.



**Organisation :** groupe de 2 à 6 enfants. Chaque enfant reçoit un tas de cartes qu'il place devant lui faces cachées.

## Matériel :

Un jeu de 56 cartes représentant diverses collections de balles et de ballons. (Matériel à imprimer en annexes.)

Un objet totem simple à saisir pour désigner le plus rapide (exemple : un doudou, un chiffon...)

Il existe dans le commerce des jeux basés sur ce principe tels que Halli Galli, Dringo...

## Variables :

Variable 1 : Jouer sans objet totem pour éliminer l'importance de la rapidité : seul l'enfant qui vient de retourner sa carte a le droit de dire s'il a gagné ou perdu.

Variable 2 : On n'utilise que les cartes de ballons jusqu'à 2 en PS et on doit attraper le totem quand on a récolté 3 ballons. En GS, on peut augmenter le nombre cible à décomposer (exemple : Obtenir 6 ballons)

Variable 3 : Le type de ballon n'a pas d'importance.