



## Cycle 1- G.S. : « En haut de la Tour »

### Compétences travaillées :

- Dénombrer une quantité et ajouter des quantités (surcompter)
- Comparer des quantités
- Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes de réunion (calculer)
- Ecrire les chiffres pour pointer et anticiper les résultats
- Trouver une stratégie pour gagner

**Objectifs des programmes :** *Découvrir les nombres et leurs utilisations* Depuis leur naissance, les enfants ont une intuition des grandeurs qui leur permet de comparer et d'évaluer de manière approximative les longueurs, les volumes, mais aussi les collections d'objets divers ("il y en a beaucoup", "pas beaucoup"...).

À leur arrivée à l'école maternelle, ils distinguent les petites quantités (un, deux et trois) notamment dans des formes connues (dominos, dés). S'ils savent énoncer les débuts de la suite numérique, cette récitation ne traduit pas une véritable compréhension des quantités et des nombres.

L'école maternelle doit conduire progressivement l'enfant à comprendre que les nombres permettent à la fois d'exprimer des quantités et un rang ou un positionnement dans une liste. Cet apprentissage demande du temps et la confrontation à de nombreuses situations impliquant des activités pré-numériques puis numériques.

### Matériel

- Des cubes ou des briques pour représenter les quantités (pour faciliter les manipulations dans un premier temps)
- Une feuille de match (pour garder trace de la partie et pouvoir étudier les coups joués durant la partie) ou même jouer sur feuille sans utiliser les briques.

### Règle du jeu :

A tour de rôle, chaque joueur ajoute 1 brique ou 2 briques à la pile pour fabriquer une tour.

Par exemple, si le joueur A pose 1 brique, il constitue le niveau 1. Si le joueur B ajoute 2 briques qu'il pose sur le niveau 1, il constitue lui le niveau 2 et 3. Puis le joueur A rejoue et peut constituer le niveau 4 (en ajoutant 1 brique) ou les niveaux 4 et 5 (en ajoutant 2 briques)....

Pour gagner, il faut être le joueur qui atteint avec son ajout de 1 ou 2 briques le niveau 10 de la tour.

On peut faire jouer plusieurs parties. Les parties suivantes peuvent être prises en notes pour amener les élèves à faire des observations et définir des stratégies pour gagner.

*Variables :*

*On peut augmenter le nombre de niveaux de la tour et placer l'arrivée au niveau 12 ou au niveau 16.*