

LE MEILLEUR CHOIX

(d'après « Découvrir le monde à la maternelle avec les mathématiques » de Dominique Valentin)
(activité proposée en Moyenne et Grande section en jouant sur les variables)

Matériel: (pour deux élèves)

2 dés à points

2 corbeilles contenant chacune une trentaine de jetons, chaque corbeille correspondant à une couleur différente

2 petits plateaux (qui serviront à déposer les pions de chaque élève)

une dizaine de cartes à points

On peut viser des buts à atteindre différents, à chaque partie l'enseignant(e) énonce clairement le but visé.

Déroulement d'une partie:

Chaque joueur reçoit une corbeille et un plateau.

Le premier joueur lance les deux dés et en choisit un en fonction du but à atteindre.

Il prend alors une carte à points correspondant au dé choisi et la conserve (en tant que mémoire du jeu), prend dans sa corbeille la même quantité de jetons qu'indiqué par le dé et place ses jetons dans son plateau.

Puis c'est au tour du 2ème joueur et ainsi de suite pendant 3 tours (on pourra aisément contrôler le nombre de tours avec le nombre de cartes à points).

Quand il joue son 3ème coup, le joueur estime s'il a atteint le but:

S'il pense l'avoir atteint, il dit « but »

S'il pense ne pas l'avoir atteint, il essaie d'estimer ce qu'il a pris en trop ou ce qui lui manque.

Le contrôle est effectué collectivement avec l'autre joueur, l'enseignant(e) est là pour gérer les litiges éventuels.

À la fin de chaque partie, l'enseignant fait revenir les enfants sur la façon dont la partie s'est déroulée pour eux, sur les choix réalisés (c'est là que les cartes à points servent de support à la mémoire) et essaie de faire prendre conscience des erreurs de stratégies.

Remarques:

Chacun observera que l'on a rarement l'occasion de n'avoir que deux élèves à gérer en classe... comment adapter le déroulement à la réalité de votre classe?

Le retour sur stratégie est un temps de formalisation essentiel, mais à mon avis difficile à mettre en oeuvre tel quel (perte de la mémoire des parties) comment améliorer?

Quelles compétences numériques sont travaillées par cette situation?

Plusieurs buts possibles: (à tester)

Être le premier à:

- avoir le plus de jetons au bout de trois coups*
- avoir le moins de jetons au bout de trois coups*
- avoir exactement six jetons au bout de trois coups*
- avoir entre six et dix jetons au bout de trois coups*

Comparer les stratégies employées.

Revenir aux 8 compétences: C1 (comparaison au but) , C2 (prendre autant de jetons que), C3 (augmentation raisonnée d'une collection) , C5 (reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues) , C7 (une possibilité de contrôle) , C8 (si variante en remplaçant les cartes à points par des cartes chiffrées).

Sur quelles variables jouer pour différencier? On pourrait imaginer une variante: conserver les deux cartes à points les disposer en 3 rangées, puis choisir d'éliminer une carte par rangée en fonction du but fixé.