

Comptez...sur œufs

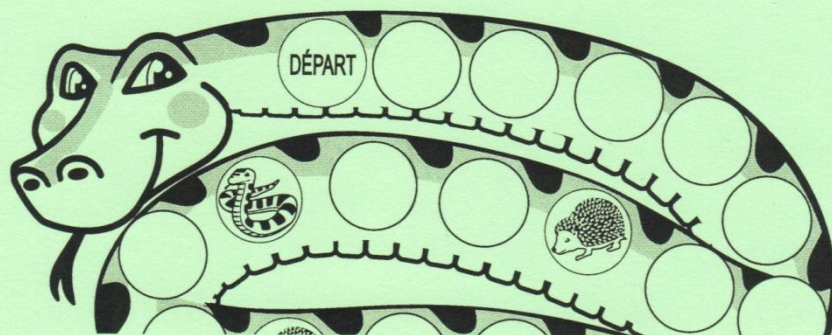
CP - CE1 - CE2

De la construction à la représentation du nombre



COMPTEZ... SUR OEUFS!

• Conception : Carole Auger • Illustration : P. Le Querré & Dirou



DE LA CONSTRUCTION A LA REPRESENTATION DU NOMBRE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Construire le nombre. A partir de manipulations, accéder progressivement à la représentation des notions d'unité, dizaine et centaine.
Construire le sens des opérations : addition et soustraction.
Calcul mental, complément à 10, 20, 30, ...100, ...
Construire et organiser des collections. Grouper par 10, 100. Compter de 10 en 10. Lire, écrire et comparer des nombres.

Editions Pédagogiques



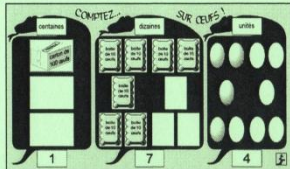
du GRAND CERF

3, avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY
Tél. 01 64 21 70 85
email : grand-cerf@wanadoo.fr

www.grand-cerf.com

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu de 40 cases, 1 dé et 6 pions joueurs.
- 46 jetons ronds à positionner sur le plateau :
41 jetons « animaux ovipares » et 5 jetons « mammifères »
Pour les animaux ovipares, une quantité d'œufs est indiquée au dos des jetons, soit : 26 jetons, identifiés par un contour qui indique des petites quantités de 1 à 9 œufs et 15 autres jetons, sans contour, pour des quantités plus importantes de 10 à 39 œufs.
- 1 grand collecteur collectif divisé en trois parties :



- « unités » à droite avec emplacements pour dix d'œufs
 - « dizaines » au milieu avec emplacements pour dix boîtes d'œufs (1 boîte = dix œufs)
 - « centaines » à gauche avec emplacements pour 3 cartons de 10 boîtes d'œufs (1 carton = cent œufs).
- 82 éléments à positionner sur le collecteur. Détail ci-dessous :
 - 20 jetons œufs
 - 20 boîtes de dix œufs
 - 10 cartons de dix boîtes soit cent œufs.
 - 29 étiquettes chiffre (pour construire en numéraire les quantités disposées sur le collecteur)
 - 3 étiquettes « unités », « dizaines », « centaines ».
 - 22 cartes de jeu
 - 14 cartes « serpent » (il mange les œufs, ce qui permet d'aborder la soustraction). Lire au dos de la carte le nombre d'œufs mangés.
 - 8 cartes « hérisson » (il mange le serpent, ce qui annule l'action du serpent.)
 - 6 « ardoises collecteurs » individuelles à utiliser avec les 2 feutres à eau fournis ou similaires. Nettoyage des collecteurs à l'eau uniquement. (Attention : **ne pas utiliser** sur ce support de feutres, pour tableau blanc ou ardoise, effaçables à sec).

MODE OPÉRATOIRE

Jeu avec le grand collecteur. Réaliser le plus grand score ensemble.

Prendre, le plateau de jeu et les jetons animaux, un seul pion joueur, le dé, le grand collecteur avec ses éléments et les cartes de jeu « serpent » et « hérisson ».

Disposer aléatoirement sur le plateau de jeu une sélection de 30 jetons « animaux » (par exemple, ceux avec les petites quantités).

Au lancer du dé, le premier joueur déplace le pion sur la piste, retourne le jeton de l'animal sur lequel il se trouve et prend la quantité d'œufs inscrite. Le joueur positionne ensuite les œufs dans le collecteur en commençant par remplir les unités. C'est maintenant au joueur suivant de procéder de même.

Au fur et à mesure de la partie, chaque joueur ajoute et range les œufs qu'il a obtenus dans le collecteur. La quantité d'œufs obtenus augmentant, oblige les joueurs à passer de la partie « unités » du collecteur à la partie « dizaines » voire « centaines ».

Exemple : Le premier joueur a obtenu 6 œufs. Il range les 6 œufs dans la partie « unités » du collecteur. Le deuxième joueur obtient 5 œufs. Il range 4 œufs dans la partie « unités » du collecteur qui se retrouve à ce stade remplie.

Il doit alors prendre une boîte (de dix œufs), vider la partie « unités » et déposer la boîte (de dix œufs) dans la partie « dizaines » du collecteur et ranger l'œuf qui lui reste (puisque'il avait 5 œufs) dans la partie « unités » et ainsi de suite. Il en serait de même entre les dizaines et les centaines.

Dans cet exemple on peut donc lire : une dizaine et une unité, ce qui se traduit par « onze » et « l'écrire » avec les étiquettes « chiffres » que l'on place dans les cases en bas du collecteur.

Particularités : si le joueur s'arrête sur une case « serpent » il pioche une carte correspondante et lit le nombre d'œufs mangés par le serpent, qu'il doit ensuite soustraire du nombre d'œufs du collecteur.

Si le joueur s'arrête sur une case « hérisson » il pioche une carte correspondante et la garde. Elle annulera l'opération de soustraction dans le cas où le joueur s'arrêterait sur une case « serpent ».

Tout au long de la partie, les enfants ajouteront ou enlèveront sur ce principe, les œufs dans le collecteur. On peut avoir pour objectif, d'obtenir le plus grand nombre d'œufs à la fin de partie.

En fonction des jetons « animaux » utilisés (plus ou moins de grandes quantités), les joueurs atteindront ou non les centaines.

Jeu collectif avec le grand collecteur et les « ardoises collecteurs » individuelles : passage à l'écrit des quantités obtenues.

Prendre, le plateau de jeu et les jetons animaux, le grand collecteur et ses éléments, le dé, un pion, les cartes de jeu « serpent » et « hérisson », les ardoises collecteurs individuelles et les feutres à eau.

Même protocole que précédemment, mais, dans cette configuration, tous les joueurs, à la fin de chaque manipulation sur le grand collecteur, inscrivent sur leur ardoise le nouveau total d'œufs récoltés.

Rappel des variantes de jeu :

- Pour une partie plus rapide et une approche de la notion de dizaines : utiliser un seul pion pour le groupe de joueurs et les jetons animaux de 1 à 9 (avec ou sans introduction des cartes serpents et hérissons).
- Pour une partie plus rapide et une approche de la notion de dizaines et de centaines : utiliser un seul pion et les jetons animaux avec de plus grandes quantités d'œufs (avec ou sans introduction des cartes serpents et hérissons).
- Pour une partie plus longue et un plus grand score : chaque joueur fait avancer son propre pion, donc plus de manipulations et au total une quantité d'œufs obtenue plus importante.

Prolongements possibles :

- A l'issue de la partie, le nombre total est proposé comme «score à battre».
- Les joueurs peuvent élaborer mentalement les opérations et écrire directement le résultat sur l'ardoise individuelle, le matériel manipulable restant toujours à la disposition des joueurs pour vérifier un résultat.

Option au jeu (réf GS0905-2). Lot d'éléments supplémentaires :

« 40 œufs, 40 boîtes d'œufs et 4 cartons d'œufs » pour individualiser, lors d'ateliers en groupe, la manipulation et la gestion des œufs obtenus ainsi que le passage à l'écrit sur les « ardoises collecteurs ».

Jeu avec les « ardoises collecteurs » individuelles : passage à l'écrit des quantités obtenues. Obtenir le plus grand score.

Prendre, le plateau de jeu et les jetons animaux, tous les éléments, œufs, boîtes d'œufs et cartons d'œufs, le dé, les pions joueurs, les cartes « serpent » et « hérisson », les « ardoises collecteurs » individuelles et les feutres à eau.

A tour de rôle chaque joueur déplace son pion sur la piste, retourne le jeton de l'animal sur lequel il se trouve et prend la quantité d'œufs inscrite. Le joueur manipule ensuite les œufs devant lui et marque sur son ardoise collecteur le résultat obtenu. C'est alors au joueur suivant de procéder de même. Au fur et à mesure de la partie, chaque joueur ajoute et comptabilise les œufs obtenus, en passant naturellement des « unités » aux « dizaines » voire aux « centaines ».

Prolongements possibles :

A l'issue de la partie, on pourra comparer et classer les résultats pour déterminer comme gagnant celui ayant collecté le plus d'œufs.



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.
Petites pièces, risques de suffocation. Veuillez conserver ces informations.

FABRIQUÉ EN FRANCE

Nov. 2011