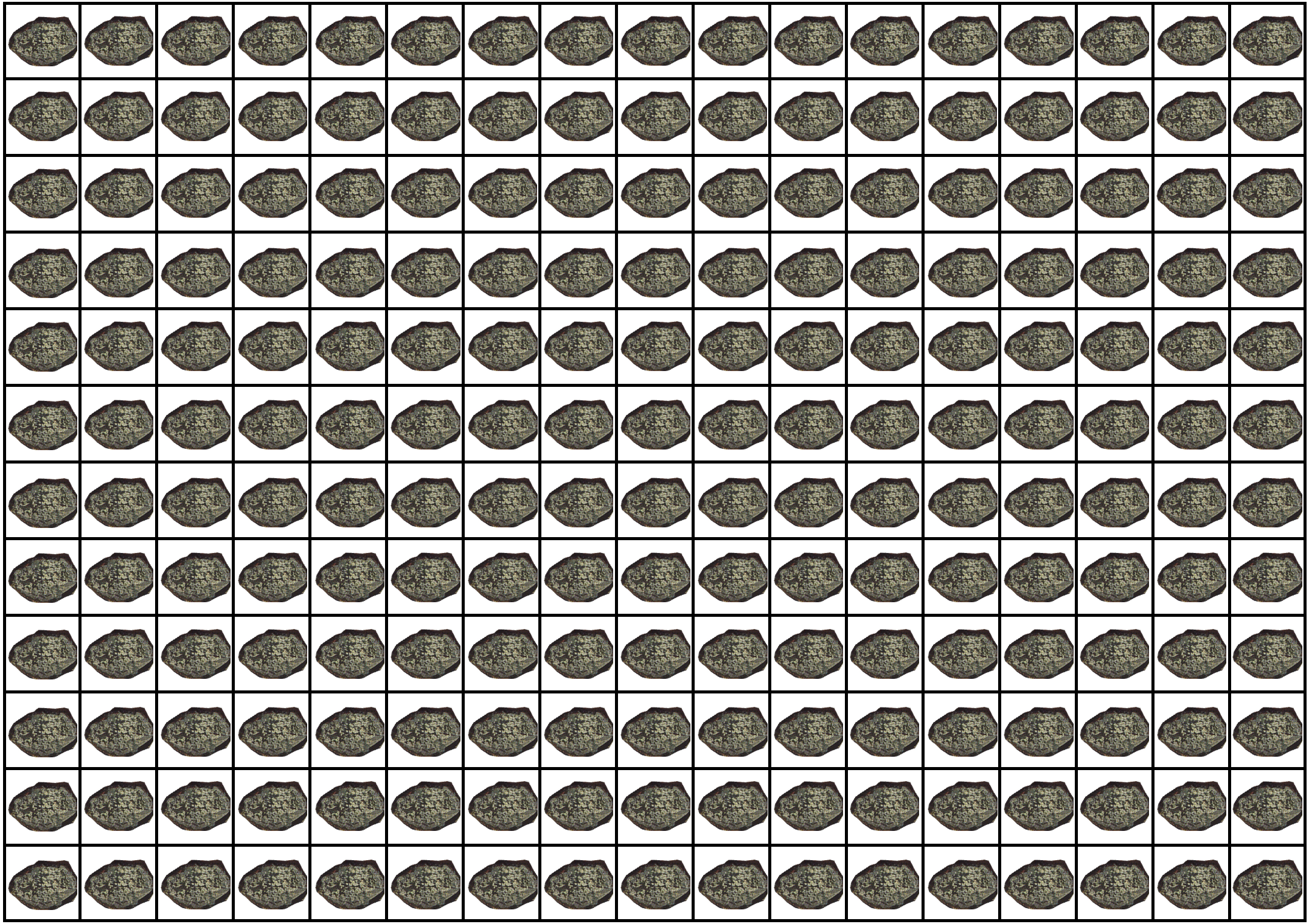
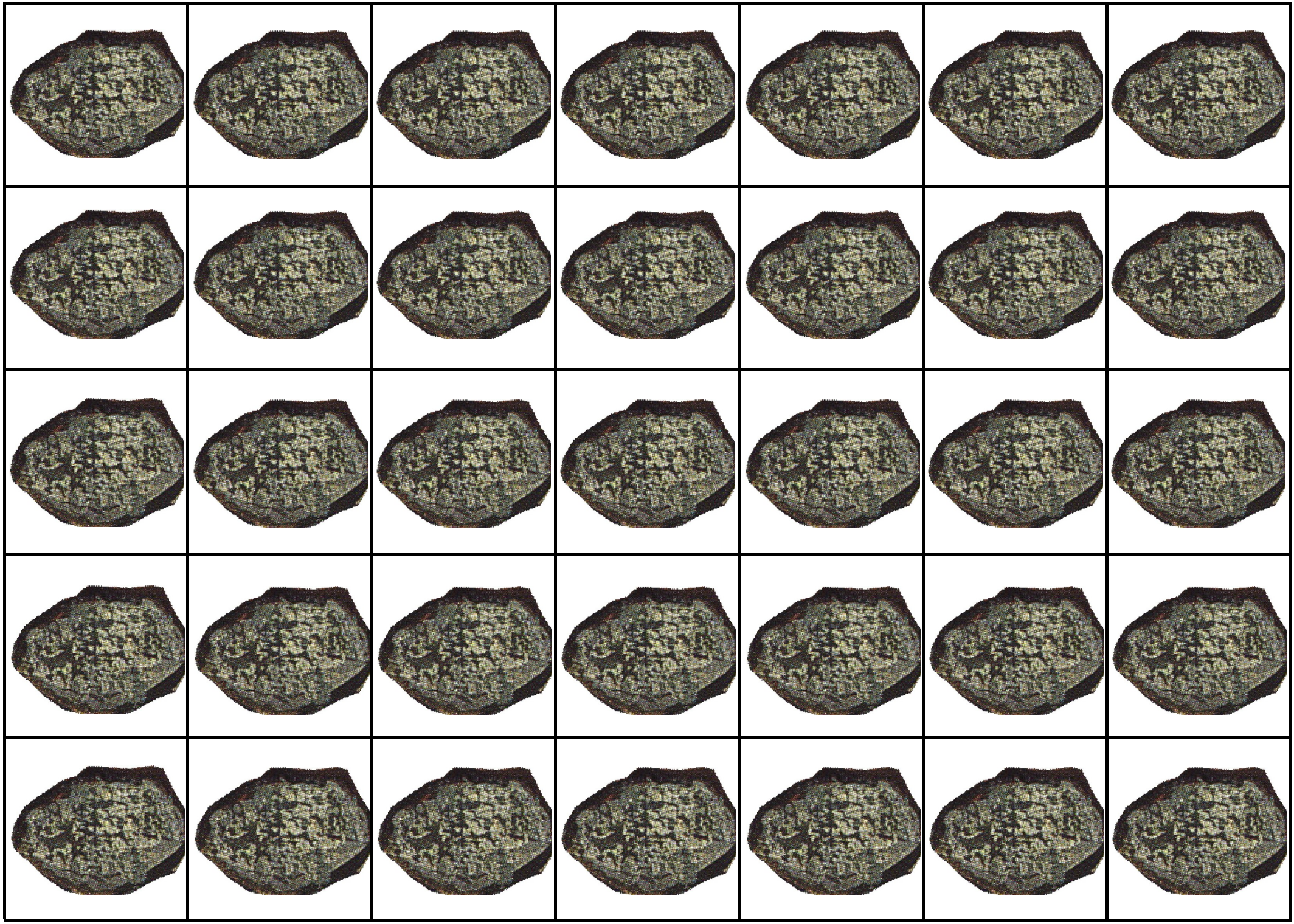
Objectifs : comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités

But du jeu : chercher, **en une seule fois**, le nombre de pierres nécessaires pour remplir les cases vides du tableau

Déroulement : chaque joueur (6 au maximum) dispose d'un tableau (l'Enseignant remplit une partie du tableau en fonction du niveau des élèves), puis le Maître donne la consigne suivante : *« Vous devez chercher **autant de pierres** qu'il faut pour occuper les cases vides du tableau afin d'empêcher Trimobe d'attraper Rafara. Vous poserez les pierres devant le tableau.* » Des boîtes remplies de pierres sont réparties dans la classe et dédiées à un élève afin qu'il puisse réfléchir seul et calmement au problème. Une fois les étiquettes posées devant les tableaux, chaque joueur, à tour de rôle pose ses pierres dans les cases vides de son tableau. L'Enseignant gère les réactions des élèves. En fonction des réussites des élèves, il renouvelle le jeu en changeant les tableaux. A terme, un (ou plusieurs) élève mettra en place une stratégie et, avant d'aller chercher des pierres, comptera les cases vides ! Il ne s'agit surtout pas d'induire cette stratégie gagnante avant. D'où l'importance des mots employés dans la consigne.

Remarques : ce jeu, tiré de l'ouvrage « Apprentissages numériques et résolution de problèmes » éd. HATIER ERMEL, est vraiment riche d'enseignements. Plutôt que de longs discours, achetez le livre !
Tout l'intérêt de ce jeu réside dans la consigne : **ne dites pas** de chercher « le même nombre que » **mais dites** « **autant que** » ou encore « **juste ce qu'il faut, pas plus, pas moins** ». On peut, dans un premier temps, demander d'aller chercher des pierres sans limiter le nombre de voyages.
Il vaut mieux poser du Velcro pour une bonne tenue du jeu. Les pages 4 et 5 sont adaptées aux MS.
On peut, à la place d'imprimer les pierres, utiliser des jetons ou tout autre objet.

ALABI



ALABI