

Objectif : résoudre des problèmes portant sur les quantités











But du jeu : remplir son tableau avec juste 10 grenouilles











Déroulement : dans un premier temps, il s'agit de remplir de grenouilles 6 boîtes. Pour cela, chaque enfant (2 maximum) à tour de rôle lance le dé (constellations 1 à 6), et place dans une des 6 boîtes le nombre de grenouilles indiqué par le dé. Après 6 coups chacun, les boîtes sont remplies avec un nombre de grenouilles variable de 1 à 6 et qui peut être le même pour plusieurs boîtes.











Dans un second temps, on n'utilise plus le dé. Chaque joueur va essayer d'être le premier à prendre juste 10 grenouilles. Pour cela, chacun, à son tour, prend le contenu entier d'une boîte et le verse sur la table. Le rôle de l'Enseignant est ici d'aider les enfants à prévoir, à anticiper pour atteindre le but (prendre 10 grenouilles), ainsi qu'à expliciter les difficultés rencontrées.











Remarques : ce jeu est tiré de l'ouvrage : « Apprentissages numériques et résolution de problèmes en GS » éd. HATIER ERMEL.

Les variables didactiques proposées sont : le nombre de boîtes, le dé (constellations 1,2,3 ou écriture chiffrée), le nombre de grenouilles à prendre...

 1	 2	 3	 4	 5	 6	 7	 8	 9	 10
--	---	---	---	--	---	---	---	---	--

 1	 2	 3	 4	 5	 6	 7	 8	 9	 10
--	---	---	---	--	---	---	---	---	--

 1	 2	 3	 4	 5	 6	 7	 8	 9	 10
---	--	--	--	---	--	--	--	--	---

 1	 2	 3	 4	 5	 6	 7	 8	 9	 10
--	---	---	---	--	---	---	---	---	--

