

FICHE PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

# Apprendre par le jeu

## ADDITIONS

N° 49 – mai 2021



Julie Mercier édité par Djeco  
© Djeco

<b>NIVEAU</b>	Cycles 1 et 2
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 joueur ou petits groupes
<b>MISE EN PLACE</b>	5 minutes
<b>DURÉE</b>	5 minutes
<b>THÈME</b>	Animaux

### BUT DU JEU

Les joueurs sont amenés à dénombrer des petites quantités (inférieures à 10) et effectuer des additions simples. L'enfant tire une carte représentant un nombre d'animaux à déposer sur la tuile « Mare » (2 ou 3 types d'animaux différents). Il doit alors compter le nombre total d'animaux sur la mare. Une seule solution possible pour chacune des 30 cartes défi (avec la solution au dos des cartes).

LOGIQUE

OBSERVATION

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE



NIVEAU SONORE



# ADDITIONS

## APPRENTISSAGES VISÉS

<b>CYCLE 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construire le nombre pour exprimer les quantités.</li> <li>- Stabiliser la connaissance des petits nombres.</li> <li>- Découvrir les nombres et leurs utilisations.</li> </ul>
<b>CYCLE 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calculer avec des nombres entiers.</li> <li>- Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer.</li> <li>- Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.</li> </ul>

## POINTS DE VIGILANCE

L'enfant ajoute des canards, des poissons et des abeilles. Il faut comprendre le principe du jeu qui repose sur la recherche du nombre total d'animaux et non sur la discrimination des catégories d'animaux. Mettre en place des stratégies pour ne pas recompter deux fois le même animal.

## ADAPTATIONS POSSIBLES

### Variables didactiques et pédagogiques

Pour les plus jeunes, ne sélectionner que les cartes avec 2 types d'animaux seulement. Il peut aussi être intéressant de demander aux élèves d'écrire l'opération réalisée et de garder ainsi une trace écrite.

### Adaptations du matériel

Tirer deux ou plusieurs cartes : le principe de l'autocorrection au dos de la carte n'étant plus valable, l'enseignant ou des camarades vérifieront le résultat au fur et à mesure.

### Adaptations des règles

Jouer à plusieurs : l'un peut verbaliser la consigne et l'autre effectue le décompte ; l'un peut valider ou invalider le résultat avant la vérification.

Ajout d'un chronomètre.

Ajout d'un comptage de points.

Demander aux élèves d'inverser le principe du jeu en retrouvant la carte-défi correspondant aux animaux déjà placés dans la mare par leurs camarades.

### Prolongements

Augmenter les valeurs numériques.

Travail autour du lexique de dénombrement et comparaison (plus de, beaucoup de, autant que, aucun, égale, etc) qui peut être complété par un travail autour des grandeurs.

En cycle 2, les élèves pourront traduire à l'écrit les opérations réalisées en recourant aux symboles mathématiques.

## JEUX SIMILAIRES

Sur le principe de l'addition

*Cartatoto Additions ; Jeu de pêche Sardines (Scratch Europe) ; Tamtam superplus (ABLudis).*

Sur le principe de l'addition et de la soustraction

*Calculodingo ; TamTam supermax (ABLudis).*

Toutes les opérations

*Mathador ; Tamtam multimax (ABLudis).*