

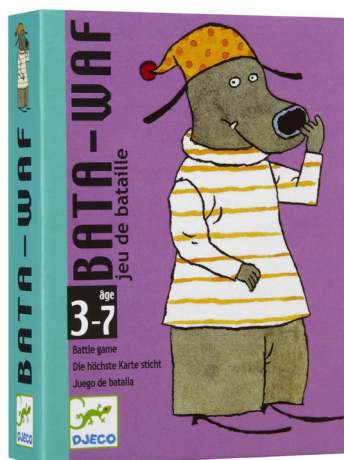
FICHE PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

Apprendre par le jeu

BATA-WAF

N° 59 – octobre 2021



Éric Héliot

 Édité par Djeco

 © Djeco

NIVEAU	Cycles 1 et 2
NOMBRE DE JOUEURS	2 à 4 joueurs
MISE EN PLACE	5 minutes
DURÉE	15 minutes
THÈME	Les animaux

BUT DU JEU

Bata-waf est un jeu de bataille qui met en scène des chiens de différentes tailles présentés graduellement de 1 à 6. Le joueur qui pose une carte avec le chien le plus grand remporte le pli. Attention, si deux chiens sont de mêmes tailles, il y a « bata waf » : les joueurs retournent deux autres cartes pour départager le gagnant. Le vainqueur est celui qui remporte toutes les cartes.

APPARIEMENT

OBSERVATION

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE



NIVEAU SONORE



Bata-waf

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 1	Comparer des grandeurs : longueurs, tailles, contenances, masses / Utiliser le nombre pour désigner un rang et une position / explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.
CYCLE 2	Comparer des longueurs, des masses et des contenances, des durées, utiliser le lexique, les unités / Utiliser le nombre pour désigner un rang et une position / résolution de problèmes impliquant des grandeurs et mesures.

POINTS DE VIGILANCE

Ne pas associer masse et taille. Ce n'est pas parce que le chien est plus « gros » qu'il est plus grand.

ADAPTATIONS POSSIBLES

Variables didactiques et pédagogiques

Il est nécessaire de travailler autour du lexique de comparaison (plus grand que, plus petit que, identique, aussi grand que) qui peut être complété par un travail autour des grandeurs.

Adaptations du matériel

Pour les plus jeunes (petite section), ne sélectionner que les cartes allant jusqu'à 3.

Adaptations des règles

Ajouter un joueur qui aura le rôle de verbaliser les actions réalisées lors du pli (ce chien est « plus petit » ou « plus grand » ou de même taille que l'autre).

En cycle 2, modifier le comptage des points : le joueur qui l'emporte est celui dont la somme des chiens collectés est la plus petite ou plus grande.

En petite section : demander aux élèves de réaliser des groupements de cartes en fonction d'un critère ou d'une caractéristique (taille, genre, etc.).

Prolongements

En cycle 1, la notion de temporalité peut être abordée pour découvrir le cycle de vie que constitue la naissance, la croissance et l'âge adulte.

En cycle 2, les élèves peuvent travailler le calcul réfléchi (décomposition du 10). Le jeu peut :

- être utilisé en complément des livres jeunesse évoquant les notions de grandeurs et mesures (*Combien mesure une baleine et/ou Combien pèse une coccinelle ?* d'Alison Limentani);
- être l'occasion de créer son propre jeu de cartes sur une grandeur choisie par la classe (à partir de photographies des élèves ou de personnages de fiction).

JEUX SIMILAIRES

Bata-Miaou (Djeco), *La bataille des animaux* (Nathan), *Le zoo des nombres* (Wesco).