

TD 2 Nombres

Exercices

On propose deux jeux en grande section de maternelle :

a) Le jeu de bataille avec un jeu de 52 cartes auquel on a retiré les figures.

Rappel : Le jeu de bataille classique se joue à deux. Les valeurs des cartes sont, dans l'ordre croissant : As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Chaque joueur reçoit un paquet contenant le même nombre de cartes (faces non visibles).

Les joueurs retournent simultanément la carte supérieure de leur paquet. Si les valeurs des deux cartes sont différentes, celui qui a retourné la plus forte prend les deux cartes. Si leurs valeurs sont égales, chacun retourne la carte suivante de son paquet, et on applique la même règle que ci-dessus, le gagnant remportant toutes les cartes retournées.

b) Le jeu suivant, inspiré du manuel « Math en herbe », collection Diagonale, éditions Nathan.

Matériel

- Un jeu de 52 cartes auquel on a retiré les figures (valet, dame, roi, joker).

Règle du jeu

- On joue à 2, 3 ou 4 joueurs.

- On distribue 5 cartes par enfant et le reste constitue la « pioche ».

On retourne la première carte de la pioche et on la pose sur la table.

• Le but du jeu est d'aligner, dans l'ordre des nombres, sans nombre « sauté », le plus possible de cartes de la même famille. Le premier joueur qui n'a plus de cartes a gagné.

• Chaque joueur, à son tour, essaie de compléter la suite des cartes jouées en plaçant des cartes de son jeu, dans l'ordre, à droite ou à gauche.

Il pose toutes les cartes possibles qu'il a dans son jeu.

S'il ne peut pas poser de carte, il a le droit de prendre une seule carte dans la pioche pour essayer de poser une carte.

• Lorsqu'une famille est complète (de 1 à 10), on la retire et on retourne une nouvelle carte de la pioche.

Les aspects strictement ludiques de la connaissance des règles des deux jeux sont supposés acquis par les élèves. Seuls les aspects numériques et logiques seront objet

d'analyse.

1) Quel aspect fondamental du nombre chacun des jeux met-il respectivement en relief ?

Justifiez votre réponse.

2) Pour le jeu a), deux cartes étant jouées, présentez deux procédures permettant à l'enfant de désigner le gagnant.

Pour le jeu b), citez deux procédures permettant à un joueur de choisir et de placer correctement une carte.

Les quatre procédures proposées devront être différentes et applicables à toutes les situations de jeu possibles.

3) Pour l'une des procédures que vous avez décrites ci-dessus, énoncez les compétences élémentaires qui sont indispensables à la mise en oeuvre correcte de cette procédure.

4) Citez trois erreurs qu'un élève peut commettre en comptant les éléments qui figurent sur une carte des jeux précédents.

5) Identifiez deux difficultés que les élèves peuvent éprouver au cours de ces jeux.

a) Décrivez et analysez chacune de ces difficultés.

b) Pour chacune de ces difficultés, citez une aide matérielle que l'enseignant peut proposer à l'élève. Précisez et justifiez l'utilisation de cette aide.

6) Identifiez une variable didactique du jeu de bataille.

Montrez comment, en agissant sur cette variable, l'enseignant peut développer des apprentissages que vous préciserez.

7) Formulez un objectif principal que l'enseignant pourrait viser au cours du deuxième jeu.

Proposez une situation différente permettant de développer ce même objectif.