

MATHS A LA CARTE SEMAINE 5



Cycle 1



Carte de fidélité / de réduction

Compétences travaillées : décomposer / recomposer – Différencier valeur et quantité – Déduire une quantité – calculer – Comprendre que donner 3 et reprendre 1 c'est pareil que donner 2.— Reconnaître les constellations du dé.

But du jeu : Acheter le plus grand nombre d'œufs possible. Un marchand d'œufs (*l'enseignant.e dans un premier temps*) et des clients (entre 3 et 5). Le marchand offre une **carte de fidélité** à ses clients. (*fiche élève P.11*)

Cette situation fait référence au jeu de la « BEZETTE » qui sera proposée aux élèves de PS pour qui ce jeu d'échange marchand pourrait être trop complexe. (Voir page 2)



Situation de départ : se joue un **UN** tour pour comprendre

Chaque client dispose de 6 jetons. Le marchand jette le dé. Chaque client doit acheter le nombre d'œufs indiqué par le dé en dépensant le moins possible de jetons. Les clients prennent les cartes nécessaires, (*fiche élève*) les donnent au marchand avec le nombre de jetons pour payer. Le marchand vérifie avec le client et rend la monnaie si besoin.

Chaque œuf vaut **UN** jeton. Sauf :

- ◆ Si on achète 3 œufs ensemble (carte de 3) le marchand rend 1 jeton.
- ◆ Si on achète 5 œufs ensemble (carte de 5) le marchand rend 2 jetons.

Dans cette situation, la verbalisation joue un très grand rôle

- * De la part du marchand qui vérifie avec l'élève et qui explique pourquoi il rend de la monnaie
- * De la part du client qui justifie son paiement et qui « réclame » sa monnaie ou explique pourquoi il ne donne que 3 jetons pour 4 œufs (1 carte de 3 et une de 1) contrairement au client qui aura pris une carte de 4 ou deux cartes de 2.

Lorsque les règles sont comprises, on peut

- ⇒ Augmenter le nombre de jetons disponibles au départ et faire plusieurs tours
- ⇒ Augmenter le nombre d'œufs à acheter et utiliser deux dés
 - ◆ Si on achète 3 œufs ensemble (carte de 3) le marchand rend 1 jeton.
 - ◆ Si on achète 5 œufs ensemble (carte de 5) le marchand rend 2 jetons.
 - ◆ Si on achète 9 œufs ensemble (carte de 9) le marchand rend 4 jetons.

Le jeu s'arrête quand un client ne peut plus acheter



Toutes les décompositions sont travaillées : si je tire 4 et 5 aux dés, je ne dois pas obligatoirement prendre une carte de 5 et une carte de 4 œufs. Je calcule que ça fait 9 et je peux prendre une carte de 9 ou 3 cartes de 3 etc...

Si les décompositions de 11 et 12 vous soucient, recouvrez le 5 et le 6 d'un des dés et donnez-lui la valeur 0. Cela aura l'avantage de pouvoir faire 1 avec 2 dés (mais jamais 0) et de constater que quand on ajoute 0 cela ne modifie pas la quantité.

MATHS A LA CARTE SEMAINE 5

Cycle 1



Carte de fidélité / réduction

But du jeu : Se débarrasser de ses pions.

Situation : Se joue avec 3 dés et 2 à 3 joueurs qui ont 4 à 8 pions chacun

Niveau 1 : Reconnaître les constellations et leur impact

Le premier joueur lance les 3 dés ensemble.

- ◆ Chaque fois qu'il fait **1** il **prend** un pion sur la bezette (donc 2 pions si **2 faces 1** sortent...)
- ◆ Chaque fois qu'il fait **3** il **enfile** un pion sur la bezette donc 2 pions si **2 faces 3** sortent...)
- ◆ Chaque fois qu'il fait **6** il **donne** un pion à son voisin de gauche, *celui qui joue après lui* (donc **2 pions si 2 faces 6** sortent...)
- ◆ *Le 2, le 4 et le 5 n'engendrent pas d'action.*

C'est au second joueur de lancer les dés, etc.

On peut donc par exemple :

- **Se débarrasser de 3 pions si on a fait 3-3-6**
- **Récupérer 2 pions parce qu'on a fait 2 fois 1 (peut-être même trois si mon voisin de droite a tiré un 6)**
- **Garder le même nombre parce qu'on a fait un 1 et un 3, ou parce qu'on avait que des 2, 4 ou 5**

Niveau 2 : Reconnaître une « suite »

Lorsque les 3 dés proposent **une suite : 1.2.3 ou 2.3.4 ou 3.4.5 ou 4.5.6** aucun dé n'a de valeur individuelle, c'est la suite qui l'emporte. Dans ce cas le joueur dit « **BEZETTE !** ». Il enfile alors tous ses pions **SAUF UN**.

NB : Ce n'est pas parce qu'on fait « bezette » qu'on gagne à tous les coups

S'il ne me reste qu'un pion... *c'est triste mais c'est la règle*, je ne peux rien faire

La reconnaissance de la suite sera **introduite par l'adulte**. Les enfants ne

la « **voient** » pas spontanément.

Toutes les combinaisons sont possibles et liées au hasard. Ce jeu peut donc être très rapide ou très long. On peut l'arrêter au premier qui n'a plus de pions ou aller jusqu'au dernier à qui il en reste. La première version permet d'avoir **UN gagnant** plutôt que **UN perdant**.

Certains enfants peuvent jouer un très grand nombre de parties avant de comprendre et d'admettre que

- ◆ déposer 2 pions et en reprendre 1 c'est la même chose que d'en déposer 1
- ◆ déposer avant de prendre c'est pareil que de prendre avant de déposer
- ◆ une **suite** c'est trois nombres qui se **suivent**

Heureusement, sur ce jeu ils sont rapidement autonomes.

Spécial PS

LA BEZETTE



La **BEZETTE** est une tige sur laquelle on enfile des pions.

Un abaque fera l'affaire, voire une boîte à œufs... tout support qui permet de **déposer et prendre facilement**.

Il est préférable **d'éviter les récipients** dans lesquels le « vrac » ne permet pas de bien visualiser ce qu'on prend et ce qu'on dépose. Préférer alors un support papier (colonne, ligne, quadrillage) sur lequel chaque pion a **UNE place**.

