



Maths en j'œufs



*Construire les
premiers outils pour
structurer sa pensée*



27 JEUX MATHÉMATIQUES POUR LE CYCLE 1

INTRODUCTION



LAP propose à travers les matériels qu'il crée des fiches d'activités réalisées par des enseignants et destinées à être communiquées à d'autres enseignants et commentées.

Chaque fichier est composé de :

3 modules progressifs de 3 fiches d'activités recto-verso par section d'âge pour le cycle 1, soit 27 fiches au total.

"Maths en j'œufs" aborde le domaine d'apprentissage des mathématiques, particulièrement la numération en s'articulant autour des principaux objectifs fixés par le Ministère de l'Education Nationale.

Pour ce faire, nous avons cherché, à partir d'un objet sensoriel, l'œuf, à créer des **situations à caractère ludique** pour que les enfants prennent du plaisir à agir, découvrent leurs possibilités et mobilisent les comportements que l'on attend et selon les objectifs que l'on s'est fixés :

- stimulantes et variées ;
- progressives et évolutives ;
- permettant dans un premier temps une expérimentation individuelle et autonome.

Elles visent, dans leurs objectifs, et parmi les compétences à acquérir, à : développer les perceptions et les outils pour structurer sa pensée, respecter des règles, vivre avec les autres.

Les activités proposent plusieurs types d'organisation :

- en autonomie, en binôme, en petit groupes ou ateliers tournants, en grand groupe...

Et plusieurs modes opératoires : individuel en autonomie, en collaboration, en coopération, en opposition...

Chaque activité présente une phase de découverte, des réponses personnelles en fonction des niveaux de jeu choisis, des phases d'entraînement, de répétition et de réinvestissement.

Elle propose fondamentalement d'ancrer l'action dans le langage, avant, pendant (à minima pour laisser la place à l'agir) puis après la séance dans ses différentes formes d'évocation ou de représentation (dessins, écrits maquettes...)

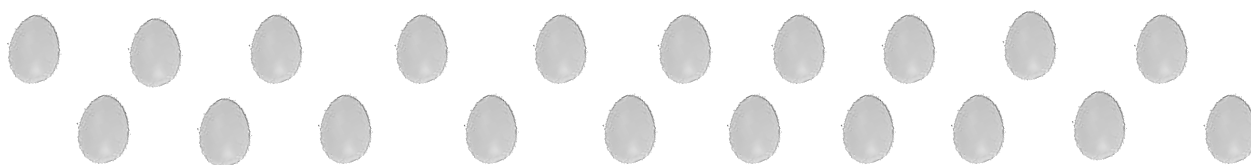


27 FICHES D'ACTIVITE				
NIVEAU	MODULE	TITRE	N°	PAGE
PS	1	Les œufs multicolores	1	3
		le jeu des comptines	2	4
		1,2,3 les œufs	3	5
	2	"Pareil", "pas pareil"	4	6
		La liste des courses	5	7
		Qui manque?	6	8
	3	De plus en plus	7	9
		Le jeu du renard	8	10
		Le tri des œufs	9	11
MS	1	6 à la douzaine	10	12
		J'en ai plus, j'en ai moins	11	13
		Le jeu des 3 poules	12	14
	2	Le jeu du fermier	13	15
		Le tri des poules	14	16
		Qui est le premier?	15	17
	3	Le jeu du poulailler	16	18
		Le jeu de la marchande	17	19
		Couci-couça	18	20
GS	1	J'ai 30 œufs dans mon panier	19	21
		L'omelette	20	22
		La mosaïque	21	23
	2	La poule a perdu ses œufs	22	24
		Mon premier est rouge	23	25
		La poule et les deux renards	24	26
	3	Il est passé par ici	25	27
		Le jeu du panier	26	28
		Le jeu des corbeaux	27	29



OBJECTIFS DES FICHES D'ACTIVITE

LANGAGE	Communiquer avec les autres. Se faire comprendre. Raconter, décrire, évoquer, expliquer, discuter.
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE	Construire le nombre pour exprimer des quantités. Stabiliser les connaissances des petits nombres. Utiliser le nombre pour désigner un rang une position. Construire des premiers savoirs et savoir-faire. Explorer des grandeurs, des formes, des suites organisées.
SE REPERER DANS L'ESPACE ET DANS LE TEMPS	Etablir une chronologie (images séquentielles). Se situer et situer des objets par rapport à des repères. Représenter : maquette, schéma, codification des objets. Découvrir différents espaces.
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES	Construire un lexique de formes, de couleurs, d'outils, de matériaux, de supports. Illustrer, dessiner, représenter, décorer. Exprimer son ressenti.
VIVRE ENSEMBLE	Découvrir le rôle du groupe. Participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer. Partager des tâches, s'entraider.





MODULE 2	FICHE N°24	LA POULE ET LES DEUX RENARDS
-----------------	-------------------	-------------------------------------

NIVEAU GS	ORGANISATION Binômes ou trinômes tournants	MODE D'ACTION Opposition	DUREE DE L'ACTIVITE 20 minutes
---------------------	--	------------------------------------	--

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE Appréhender les différentes représentations du nombre. Établir les correspondances terme à terme. Dénombrer les quantités jusqu'à 25. Associer deux critères de lecture des dés. Repérer les couleurs, lire un dé en dénombrant les constellations. Notions d'ajout et de soustraction. Comprendre et respecter les règles. Prendre plaisir à jouer ensemble.	MATERIEL 25 œufs de 4 couleurs différentes. 2 ou 3 plateaux de rangement alvéolé selon le niveau de jeu choisi. 1 dé de 1 à 6. 1 dé de couleurs.	PREPARATION INSTALLATION Les enfants choisissent leur rôle : poule ou renard. Ils disposent chacun d'un plateau. Celui de la poule est rempli de 25 œufs.	VIDEO
--	---	---	--------------

SCHEMA D'INSTALLATION



LE JEU

Le jeu consiste pour chacun des joueurs à compléter le premier son plateau de 25 œufs .

Niveau 1 : 2 joueurs : un renard et une poule. Avec 1 dé constellations.

Niveau 2 : 2 joueurs : un renard et une poule Avec les deux dés constellations et couleurs.

Niveau 3 : 3 joueurs : **deux** renards et une poule. Avec les deux dés constellations et couleurs.

DEROULEMENT DU JEU

Niveau 1

Un enfant choisit d'être la poule, un autre le renard.

Le renard lance le dé constellations et prend le nombre œufs désignés par le dé et les place sur son plateau.

La poule lance le dé à son tour pour récupérer les œufs et les remettre sur son plateau.

Si on ne peut pas prendre autant d'œufs qu'il n'en existe sur le plateau de la poule ou celle du renard, le joueur passe son tour.

Celui qui a complété son plateau le premier a gagné.

Niveau 2

Un enfant choisit d'être la poule, un autre le renard.

Le renard lance les deux dés et prend le nombre et la couleur des œufs désignés par les dés et les place sur son plateau.

La poule lance les dés à son tour pour récupérer les œufs et les remettre sur son plateau.

Si on ne peut pas prendre autant d'œufs de la bonne couleur qu'il n'en existe sur le plateau de la poule ou celle du renard, le joueur passe son tour.

Celui qui a complété son plateau le premier a gagné.

Niveau 3

Un enfant choisit d'être la poule, deux autres les renards.

Chacun leur tour les renards lancent les deux dés et prennent le nombre et la couleur des œufs désignés par les dés et les placent sur leur plateau.

La poule lance à son tour le dé constellations pour récupérer les œufs aux deux renards, quelles que soient leurs couleurs et les remettre sur son plateau.

Si on ne peut pas prendre autant d'œufs de la bonne couleur qu'il n'en existe sur le plateau de la poule ou celui des renards, le joueur passe son tour.

Celui qui a complété son plateau le premier a gagné.

DU VECU A L'EVOCACTION ET A LA REPRESENTATION

Les enfants racontent ce qu'ils ont vu, ce qu'ils ont vécu ou ce dont ils se souviennent lors de la séance.

Ils dessinent l'histoire de la poule et du renard.

PROLONGEMENT

Un tournoi peut être organisé dans la classe par équipe de 2 ou 3 selon le niveau de jeu choisi.

Ils créent un petit carnet pour noter les scores.