

Attendu de fin de cycle :

Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10

Objectif général de la séquence :

Mémoriser l'écriture chiffrée des nombres

Situation d'entrée

Présentation d'un jeu de mémorisation : Pengoloo

L'enseignant présente le matériel et demande aux élèves de nommer ce matériel.

« A votre avis, comment va-t-on jouer ? »

Puis l'enseignant présente la règle du jeu. **Le but du jeu** est de gagner 6 pingouins sur son iceberg en mémorisant les nombres cachés sous les pingouins.

Les joueurs doivent lancer deux dés de couleurs.

Les joueurs lancent les dés et doivent retrouver les œufs de la bonne couleur cachés sous les pingouins.



- Si on ne trouve pas : on passe son tour
- Si on trouve 1 couleur, on prend le pingouin et l'œuf que l'on place sur son iceberg et on passe son tour
- Si on trouve les deux couleurs, on gagne 2 pingouins et on rejoue

La variante permet de complexifier le jeu en donnant le droit aux joueurs de prendre le pingouin des autres joueurs. Les pingouins sont alors amenés à changer de place et les joueurs doivent bien suivre le jeu qui bouge constamment pour mémoriser les différents emplacements des pingouins et de leurs couleurs.

Règle du jeu de base en vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=an9NQejMJGc>

Explicitation : « Que va-t-on apprendre en jouant à ce jeu ? »

Manipulation / Recherche

Détournement du jeu présenté en situation d'entrée

Fabrication de pions numérotés (1 à 3 pour les PS ou un peu plus selon le niveau, 1 à 6 ou 5 à 10 pour les MS, de 5 à 10 ou 11 à 16 pour les GS. Les nombres pourront se représenter de manière chiffrée ou sous forme de constellation (en particulier pour les nombre de 1 à 6) ou avec un mélange des deux écritures.

Les pions peuvent être fabriqués grâce à des bouchons de colle, des patins de chaises, une baguette en bois fine coupée en rondelles...

A la place des dés de couleurs on prend des dés à 6 faces numérotés avec les nombres travaillés sous forme de constellations ou sous forme chiffrée selon ce qu'on veut travailler.

Les icebergs sont retournés pour que l'on ne voie pas les chiffres de 1 à 6 et pour ne pas instaurer de confusion avec les nombres sous les pingouins.

Fabrication du principe du jeu possible avec objets de récupération

> Utiliser des pots de yaourts retournés (de préférence d'une même couleur) pour cacher ce qu'on veut mémoriser (couleurs ou nombre ou constellation) ou des verres en carton, utilisation de bouchons pour remplacer les œufs, utilisation d'une bande de papier cartonnée numérotée ou non avec le dessin de l'emplacement des pots de yaourt à la place de l'iceberg.



Différenciation : bande numérique individuelle ou collective, différenciation pour les enfants avec des problèmes de mémoire (droit à regarder un pingouin de plus que les autres par exemple au bout de tant d'échecs).



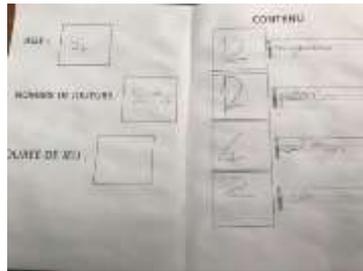
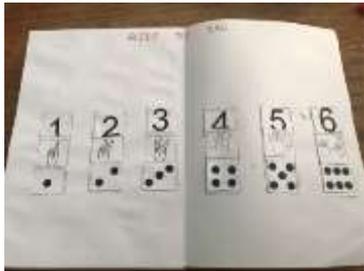
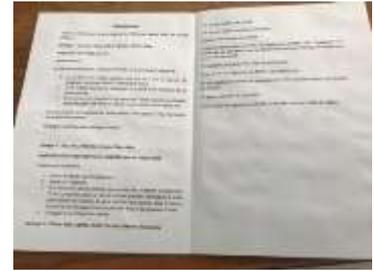
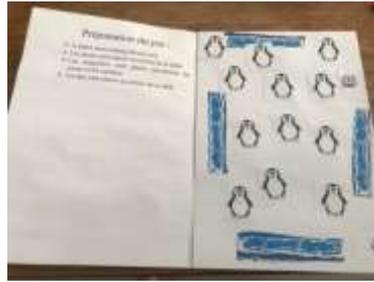
Mise en commun / institutionnalisation

Réalisation du jeu et de la règle du jeu : l'occasion de travailler autour des invariants d'une règle de jeu, **d'écrire les chiffres** pour dire à quel âge correspond le jeu, combien de joueurs, quelle durée, ce que contient la boîte, de créer une aide de jeu, de **verbaliser le déroulement d'une partie en dictée à l'adulte**, de travailler sur une représentation spatiale du jeu pour schématiser la préparation du jeu.

Le jeu fabriqué des élèves :



La règle du jeu :



Les élèves en action :



Réinvestissement

- Possibilité de jouer à la maison en famille, laisser les élèves jouer en autonomie.
- Rejouer à d'autres jeux de mémoire comme le memory, avec différentes représentations des nombres...

Evaluation

Observables :

Participation et compréhension des règles du jeu :

L'élève participe, l'élève participe et respecte les règles de jeu, l'élève participe respecte les règles et est capable de savoir qui doit jouer, L'élève peut suivre le jeu seul.

Mémorisation, stratégies de jeu

L'élève retourne toujours le même pingouin (pas de stratégie de mise en mémoire), l'élève se souvient de ce qu'il a retourné, l'élève se souvient de ce qu'il a retourné et est capable de savoir ce que les autres ont retourné, L'élève retourne les pingouins mémorisés ou à défaut des pingouins inconnus pour les associer à des pingouins qu'il connaît.

Les nombres et constellations verbalisation :

L'élève est capable de dire les nombres chiffrés qui sont en-dessous des pingouins.

L'élève est capable de dire les nombres chiffrés qui sont en-dessous des pingouins avec son aide individuelle.

La maitresse doit aider l'élève à dire le chiffre.

L'élève est capable de dire les nombres sous forme de constellations qui sont en-dessous des pingouins en comptant.

L'élève est capable de dire les nombres sous forme de constellations qui sont en-dessous des pingouins sans compter.

Les nombres et constellations verbalisation association visuelle :

L'élève associe les mêmes chiffres ou les mêmes constellations ensemble.

L'élève associe les mêmes chiffres/constellations ensemble.