

## Manche 2 - Épreuve 2 : « Tous pour un ! »

### Matériel :

- Cartes-quantités
- 5 à 10 jetons par élève
- 3 boîtes par élève

### Organisation:

Par binôme.

### Déroulement :

Cette activité est proposée après avoir pratiqué le jeu « Tous pour un » en salle de motricité.

Donner à chaque binôme de 5 à 10 jetons et 3 boîtes. Les élèves doivent partager tous les jetons entre les boîtes, il ne doit plus en rester.

Le nombre de jetons contenus dans la 1<sup>ère</sup> boîte est fixé par l'enseignant. Les élèves doivent compléter les deux autres boîtes pour obtenir le total demandé.

Il s'agit pour l'ensemble du groupe de répertorier toutes les solutions possibles.

### Validation :

En collectif, par groupe, par verbalisation, échanges et justifications, comparaison des solutions.

Règle de jeu

# TOUS POUR UN !

## Objectifs :

transversaux	mathématiques
- Coopérer pour atteindre un objectif - Respecter des contraintes de déplacement	- Dénombrer une quantité - Décomposer une quantité - Garder en mémoire une quantité lors d'un déplacement - Constituer une collection d'une quantité donnée

## Organisation :

La classe est séparée en groupes de 2 à 3 élèves (toutes les équipes n'ont pas nécessairement la même composition)

## Matériel :

- Des jetons répartis en deux à trois boîtes éloignées les unes des autres
- Des anneaux
- Des chasubles pour constituer les équipes (facultatif)
- Des « cartes-quantités » représentant des constellations de points

## But du jeu :

L'équipe doit dénombrer une quantité sur une carte puis la décomposer pour que chacun ait au moins un objet à transporter (un seul voyage autorisé). Validation par correspondance terme à terme.

## Installation :

Les joueurs de chaque équipe sont réunis. Les équipes sont espacées les unes des autres. Les boîtes contenant les jetons sont à différents endroits de la pièce.

## Règles du jeu :

- Une carte-quantité est distribuée. Chaque équipe dénombre la quantité sur la carte puis la décompose pour que chacun ait au moins un objet à transporter, un seul voyage est autorisé.
- L'équipe parcourt la distance en respectant les différentes contraintes de déplacement (en marchant à reculons, en sautant à cloche-pied, en sautant à pieds joints, ...).
- Pour valider, les jetons sont placés sur les points de la constellation de la carte. Si la quantité totale est bien reconstituée, l'équipe marque un point (que l'on matérialise en donnant un anneau).
- La carte est changée à chaque partie. Après plusieurs parties, l'équipe gagnante est celle qui a obtenu le plus d'anneaux.

## Variables didactiques :

Choix des cartes (nombre de points, position des points : dispersés ou successifs, certaines décompositions déjà induites par les ailes du papillon...)

## Prolongement :

L'enseignante annonce une quantité à l'oral (la même pour tous). Les différentes décompositions obtenues sont comparées, il est possible d'en garder une trace.











