

Le jeu du lapin : Objectifs visés et indications pédagogiques - règle du jeu

Etre			<p><i>Comprendre et appliquer une règle de jeu</i> <i>Mobiliser et appliquer ses connaissances</i> <i>Apprendre à fixer son attention</i> <i>Se comporter comme le membre d'un groupe :</i> <i>-être calme, ranger le matériel, ne pas détruire, ne pas dérober</i> <i>-respecter l'autre, l'écouter</i> <i>Accepter de perdre</i> <i>Accepter d'être seul face à un autre enfant ou à un groupe</i></p>
1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	L'oral	Échanger et réfléchir avec les autres	<p><i>Communiquer.</i> <i>Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer</i></p>
4 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Découvrir les nombres et leurs utilisations	<p>Stabiliser la connaissance des petits nombres</p> <p>Dénombrer</p> <p>Calculer</p>	<p><i>Réaliser une collection dont le cardinal est donné.</i> <i>Utiliser le dénombrement. Comparer deux quantités.</i> <i>Quantifier des collections</i> <i>Aborder la dizaine et compter au-delà</i> <i>Identifier oralement plusieurs dizaines (10,20...)</i> <i>Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à neuf.</i> <i>Lire les symboles + et –</i> <i>Ajouter, soustraire</i> <i>Réaliser qu'on ne peut pas soustraire une quantité à une quantité moins importante</i> <i>zéro</i></p>
	Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées		<p><i>Se repérer dans un espace plan</i> <i>Mettre en relation logique.</i> <i>Se déplacer sur un parcours élaboré en relation avec l'histoire</i> <i>Suivre une direction donnée par un symbole</i></p>

Le jeu du lapin : Objectifs visés et indications pédagogiques - règle du jeu

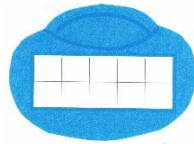
Matériel

Une planche de jeu

Un pion par enfant

Un dé présentant deux faces rouges, deux bleues, une jaune, une verte

Un « panier » de dix cases pour ranger ses fraises.



ou



Des fraises individuelles cartonnées en vrac dans une soucoupe

Le jeu du lapin : Objectifs visés et indications pédagogiques - règle du jeu

La règle du jeu du lapin

Gagne celui qui a le plus grand nombre de fraises dans son panier.au terme d'une partie de 15 minutes.

Les joueurs parcourent les chemins du parc pendant un temps défini (on dira « pendant les heures d'ouverture du parc ») en tenant compte des indications données par le dé de couleurs qu'ils lancent tour à tour selon un ordre défini au début de la partie.

Chaque enfant a un panier vide. Il a d'autres paniers vierges à disposition si le panier est plein.

Déroulement

Les enfants choisissent chacun un pion de couleur et se placent sur les ronds de départ .Ils définissent l'ordre dans lequel ils vont jouer.

Quand le dé est lancé, l'enfant énonce la couleur puis avance dans la direction correspondante. S'il ne peut pas avancer, il passe son tour.

Si l'enfant atteint une barrière, il revient aux ronds de départ.

Si l'enfant croise des fraises, il récupère le nombre de fraises correspondant et les range dans son panier.

Si l'enfant croise le lapin, il lui offre la quantité de fraises notée .L'enfant soustrait des fraises à son panier. Si le nombre de fraises contenues dans le panier est inférieur à ce que demande le lapin, l'enfant ne donne rien.

Consignes pour l'exploitation pédagogique :

- Demander à l'enfant de dénombrer les fraises de son ou de ses panier(s) quand il a joué.
- Installer la notion de complément : Combien t'en manque-t 'il pour atteindre 10 et demander un autre panier ?
- Comparer des collections (par correspondance terme à terme si besoin) pour identifier le gagnant.
- Noter le nombre de fraises de chaque joueur à la fin de la partie pour que les enfants visualisent les nombres.

Toute règle de jeu est modifiable. Elle peut être simplifiée ou complexifiée...

Le jeu du lapin : Objectifs visés et indications pédagogiques - règle du jeu

