

DIE MARIENKÄFER <i>Adaptation d'un jeu Goki</i>		Niveau GS selon période avec coccinelles de 2 à 10 (MS en fin d'année avec coccinelles des 2 à 6)	
Objectifs visés Connaître et mémoriser quelques décompositions des nombres de 1 à 10		Compétences Réunir 2 collections par comptage ou sur-comptage Associer plusieurs représentations des nombres de 1 à 10 selon dés choisis (constellations ou chiffres)	
Matériel Les coccinelles de 2 à 10 (ou 2 à 6) Les jetons à placer sur les coccinelles 2 dés de 1 à 5 (ou 1 à 3 pour les MS)		Organisation 2 à 6 élèves	
Règle du jeu <ul style="list-style-type: none">• Distribuer l'ensemble des jetons entre les joueurs• Lancer les deux dés• Indiquer le nombre obtenu• Placer un jeton sur la coccinelle correspondante• /!\ Si pendant le jeu, j'obtiens une somme correspondante à une coccinelle déjà complète, je récupère les jetons de cette coccinelle. Finalité du jeu Le 1 ^{er} joueur qui s'est débarrassé de tous ses jetons a gagné.	Consignes / questionnement du PE <ul style="list-style-type: none">• Werfe die zwei Würfel !• Wie viel hast du hier ? Wie viel hast du da ? Wie viel macht das zusammen ?• Stelle einen Punkt• Vorsicht ! Wenn ein Marienkäfer komplett ist und seine Nummer rauskommt, muss ich alle Punkte nehmen.• Du hast keine Punkte mehr. Du hast gewonnen.		Production orale de l'élève <ul style="list-style-type: none">• Vier und drei ! Das macht 7 !
Variables didactiques Dés avec constellations ou écriture chiffrée			
Lexique Der Marienkäfer Der Würfel Die Punkte (die Spielmarke)		Formulations liées domaine CPOSP Wie viel hast du hier ? Wie viel hast du da ? Wie viel macht das zusammen ?	Formulations liées à la pratique du jeu Würfle Du bist dran Du hast gewonnen