

Die Raupe / Die Schlange

PS/MS/GS



Objectif visé

Reconnaître les constellations du dé, les configurations de doigts et l'écriture chiffrée de 1 à 10

Compétences

Nommer les quantités de 1 à 10
Dénombrer de 1 à 10

Matériel

Planches de jeu, jetons de couleurs, différents dés, bande numérique

Organisation

Groupes de 4 ou 5 élèves selon configuration de classe et niveau des élèves

Finalité

Compétences mathématiques
Jouer ensemble, respecter une règle du jeu, attendre son tour.

Règle du jeu

Il s'agit de lancer le dé et de nommer la quantité. Il faut prendre le nombre de jetons correspondant d'une même couleur. A chaque tour, on change de couleur. Visuellement, c'est plus simple et rapide de repérer les quantités et de vérifier l'exactitude de la quantité. Quand on arrive en fin de jeu, il s'agit d'anticiper et de dire de combien de jetons on a encore besoin. De cette façon, quand le dé est lancé, l'enfant peut dire si oui ou non il peut jouer. Le jeu est poursuivi jusqu'à ce que le premier gagne ou jusqu'à ce que chacun ait complété son serpent ou sa chenille.

Consignes

Werfe den Würfel.
Nehme die Marken.
Lege sie auf die Schlange/die Raupe.
Du musst an dem Kopf anfangen.
Du hast gewonnen wenn du an dem Schwanz ankommst.

Variables didactiques

En ce qui concerne les dés, il faudra adapter selon les besoins. Il est possible de cacher certaines faces avec des gommettes et de fabriquer des dés divers et variés avec constellations du dé, configurations de doigts ou écriture chiffrée de 1 à 10. Une bande numérique plus ou moins longue peut être utilisée en guise d'aide.

Lexique

Formulations PE et productions langagières attendues E

Les couleurs
Les quantités

« Du bist dran »
« Du hast gewonnen »

« Ich habe zwei bekommen »
« Ich möchte die Farbe rot »
« Ich nehme zwei rote Marken »