

# FAIRE 5

## GS-CP

<p><b>Compétences :</b></p> <p><b>Cycle 1(GS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- résoudre des problèmes portant sur les quantités</li> <li>- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus</li> </ul> <p><b>Cycle 2 (CP)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- calculer : addition</li> <li>- restituer et utiliser les tables d'addition</li> <li>- calculer mentalement en utilisant des additions</li> </ul>	
<p><b>Matériel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">plateau de jeu</a></li> <li>• 3 anneaux par joueur (1 couleur différente par joueur)</li> </ul>	<p><b>Organisation:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 joueurs ( ou 2 équipes) : 1 contre 1</li> <li>• possibilité d'observateurs</li> </ul>
<p><b>Règle du jeu :</b></p> <p><i>But du jeu : totaliser 5 en posant ses 3 anneaux sur 3 couleurs différentes. Les joueurs posent leurs anneaux chacun leur tour.</i></p> <p>Une fois les 3 anneaux posés, s'il n'a pas gagné, le joueur doit déplacer un de ses anneaux en le faisant glisser d'une case à l'autre. Il s'agit pour chaque joueur d'être le premier à totaliser 5.</p>	<p><b>Observations:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficultés à gérer tous les paramètres du jeu : faire 5, trois couleurs différentes, bloquer l'autre, déplacer les anneaux d'une case.</li> <li>• Il est donc nécessaire d'apporter une aide sur l'un de ces paramètres.</li> <li>• Les élèves recherchent des stratégies de calcul : leurs doigts, des jetons...</li> </ul>
<p><b>Variantes possibles:</b></p> <p>Jeu par équipes</p>	<p><b>Pourquoi:</b></p> <p>Pour verbaliser les stratégies : comment gagner ? (réaliser 5 et empêcher l'autre de faire 5).</p>
<p><b>Aides possibles :</b></p> <p>Création d'une affiche pour répertorier les différentes « façons de faire 5 » avec trois termes : chaque élève dispose de jetons de trois couleurs et doit prendre 5 jetons (en prenant 2 ou 3 couleurs). Lors de la mise en commun, on dessine les jetons, l'absence d'une couleur est traduit par 0 (présent sur le plateau).</p>	<p><b>Pourquoi:</b></p> <p>Pour que les élèves arrivent mieux à gérer la double contrainte : faire 5 soi-même et empêcher l'adversaire de faire 5 avant soi.</p>