

Domaine : Explorer des grandeurs (C1), Grandeurs et mesures (C2)

Nombre de joueurs conseillé : 2 à 4 joueurs

Temps de jeu : 10 à 15 min

Mécanisme du jeu : Observation

Cycles 1/2

Compétences mathématiques

- Comparer des longueurs. Ce jeu peut être utilisé pour introduire la notion d'origine pour comparer deux longueurs (cycle 1)
- Comparer des nombres (aspect ordinal pour la suite numérique ; aspect cardinal pour l'unité de longueur pour le cycle 2).
- Calculer mentalement des additions (cycle 2).



But du jeu

Récupérer toutes les cartes du jeu.



Pré-requis

- Travail autour du **lexique** de comparaison (plus/moins grand que, plus petit que, identique, aussi grand que...)
- Ce jeu peut être utilisé pour réactiver (cycle 2) la **notion d'origine** pour comparer deux longueurs.



Règle du jeu

Distribuer toutes les cartes. Chaque joueur forme un paquet avec ses cartes, qu'il pose devant lui face cachée. Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet. Celui qui a la carte avec le chien le plus grand remporte le pli.

Parfois, il arrivera que les joueurs retournent deux cartes avec des chiens de même taille.

Dans ce cas, ils doivent dire "**Bata-Waf**". Ils recouvrent alors leur carte d'une nouvelle, face cachée cette fois-ci, puis de nouveau une autre carte face visible.

Celui qui a mis la dernière carte avec le chien le plus grand remporte toutes les cartes.

Point de vigilance : la règle contenue dans le jeu emploie l'adjectif « gros » au lieu de « grand » chien.

La règle du jeu en vidéo



<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/670802fe68a0d>

Source : *enfants*

Variables

Adaptations du matériel

- Jouer avec moins de cartes (pour les PS : cartes de 1 à 3)
- Ne garder d'abord que les personnages dont la taille est significativement différente, pour favoriser la perception visuelle (ex : 1 et 6, 2 et 5)

Adaptations de la règle

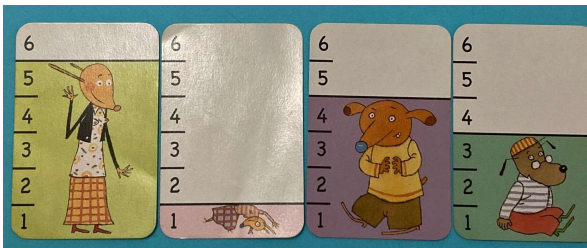
Complexification

- Cycle 2 : Les cartes gagnées ne sont pas remises sous le paquet du joueur. Elles sont mises de côté à chaque tour.
 - o Soit le joueur additionne ses points au fur et à mesure, le premier à 30 points (à ajuster selon les compétences des élèves) a gagné la partie. Une feuille de scores peut être mise à disposition des élèves.
 - o Soit les joueurs additionnent leurs points à la fin de la partie, quand toutes les cartes ont été jouées. Dans ce cas de figure, les cartes peuvent être étalées devant soi et regroupées astucieusement (compléments à 10).

Arrêt sur images

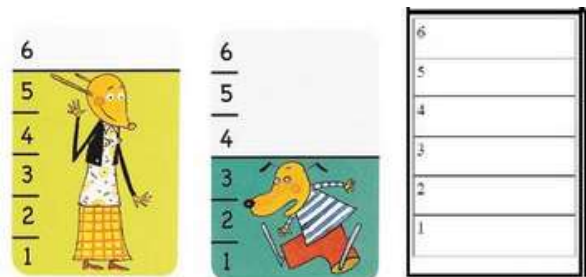
Situation 1

Range les chiens du plus petit au plus grand.



Situation 2

Mon chien est plus petit que sur la carte verte et plus grand que sur la carte bleue. Dessine-le sur cette carte.



Situation 3

Montrer une seule carte. Quelle carte devrais-je retourner pour gagner le tour ? (Parmi un choix de cartes possibles ou non)

Situation 4

Deux chiens jouent les acrobates pour devenir aussi grands que le chien à la casquette jaune.

Trouve d'autres combinaisons de 2 chiens possibles pour obtenir la même taille que le grand chien à la casquette jaune.

Tu peux aussi trouver des combinaisons de 3 chiens.

