

Séance : Course du PCR
contre le loup

Date: Mars Avril
2012

Projet : Petit
Chaperon
Rouge

Niveau: MS

Domaines :
DM se repérer dans l'espace
Progresser vers la maîtrise de la
langue
Vivre ensemble
DM quantités et nombres

Compétence(s) visée(s) :

S'orienter dans l'espace graphique

Coopérer, respecter une règle

Reconnaître différentes représentations des nombres (constellations du
dé , chiffres de 1 à 6)

Comparer des quantités, dénombrer en utilisant la suite des nombres
connus

Reformuler une règle du jeu

Expliquer en situation; utiliser des phrases complexes (parce que,
quand)

Comprendre et utiliser un vocabulaire spécifique (autant que, moins
que, plus que

Objectifs :

Comparer les constellations du dé .

Comprendre plus que, moins que ou autant que si les dés sont
identiques.

Jouer en plaçant des jetons sur une piste orientée .

Comparer les quantités de jetons gagnées en utilisant les termes
appropriés (plus que, moins que , autant que)

Expliquer comment on a fait pour comparer les collections de jetons

Participer à un échange , rester attentif , respecter la règle de jeu, jouer cha-
cun son tour

Critères de réussite :

Reconnaît les constellations de 1 à 6 du dé

Reconnaît l'écriture chiffrée de 1 à 6

**Sait comparer des quantités par reconnaissance globale des petites
quantités, par reconnaissance terme à terme ou par comptage.**

**Sait exprimer le résultat d'une comparaison (autant que, plus que,
moins que)**

Organisation matérielle :

-Piste A3 + 6 chemins de couleur pour les PCR

-1 pion de de la couleur du chemin/E

-1 dé (chiffre ou constellations)/ E+

-12 jetons pierres de la couleur du chemin
(jaune+violet, vert, rouge, orange, bleu)

-12 cartes noires/pierres pour le -chemin du loup

-1 panier/E

-Grille d'observation des élèves



-1 roulette de 1 à 7
à la place du dé

Dispositif pédagogique:

atelier de 6/7 enfants + Adulte



Déroulement:

But du jeu: arriver le premier en posant tous ses jetons sur son par-
cours.

Si le loup arrive avant un chaperon : il mange la grand-mère.

Déroulement:

6 joueurs : 1 loup, 5 chaperons ou 6 chaperons (si groupe de 7), 6 dés.
Les joueurs lancent leur dé simultanément: celui qui a le dé le plus pe-
tit (ou le plus grand) pose un jeton de la couleur de son parcours.

Si les dés les plus petits sont identiques (autant que) les E relancent
leur dé.

À la fin , l'enseignant fait expliciter les procédures utilisées pour
comparer le nombre de jetons et complète la grille d'observation.

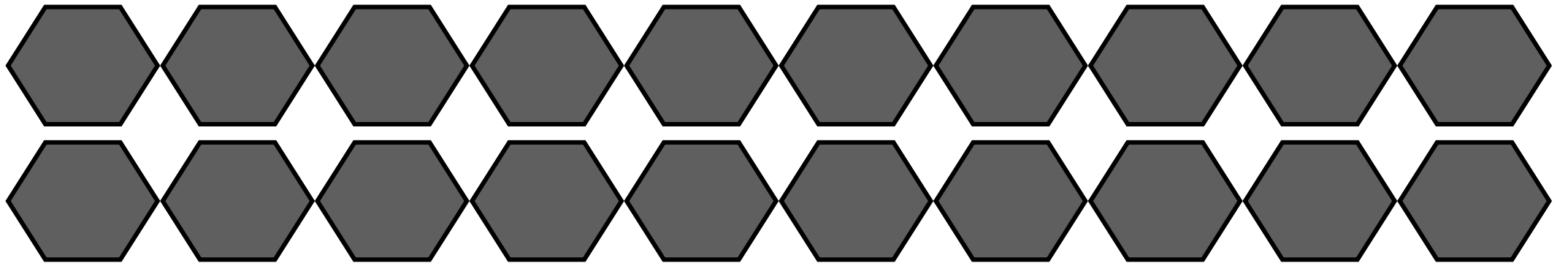
variante : avec la roulette, à la place du dé

Différenciation:

limiter le nombre du dé aux élèves en difficulté.

Jouer en déplaçant son pion selon les indications du dé soit
en posant les pierres sur le parcours selon le dé (pour éviter
le piétinement) ou faire avancer directement le pion selon le
dé





Les observations sont menées à la fin d'une séance de jeu.
Une trace écrite est conservée dans le cahier de progrès de l'élève.

[illegible]

Les observations sont menées à la fin d'une séance de jeu.
Une trace écrite est conservée dans le cahier de progrès de l'élève.

[illegible]