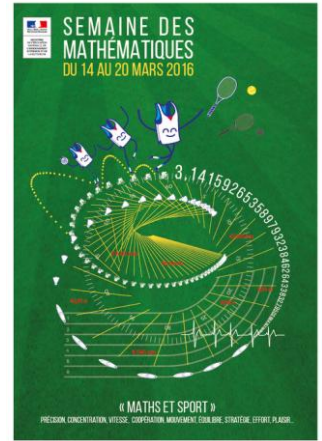




direction des services  
départementaux  
de l'éducation nationale  
Vendée  
éducation  
nationale



## Document d'accompagnement

### Utiliser les nombres

#### Cycle 1

### Des briques et des cubes

#### Compétences des programmes

##### Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Découvrir les nombres et leurs utilisations

- ↗ Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques et non numériques

##### Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

- ↗ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- ↗ Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

#### Situation

**But du jeu :** avoir plus d'objets que les autres équipes dans sa cible (cerceau).

**Matériel et terrain :**

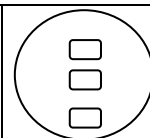
10 m

Terrain d'environ 10m sur 10m à adapter au nombre de joueurs.  
Trois cerceaux reprenant les couleurs des équipes et un cerceau neutre aux quatre coins du terrain.  
Des objets disposés dans les cerceaux.

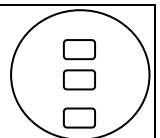
**Durée du jeu : 30 secondes**

**4 équipes :**

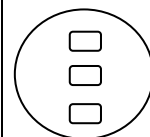
3 équipes différenciées jouent (rouges, bleus, jaunes)  
1 équipe observe.  
Au départ, chaque joueur a un pied dans son cerceau respectif.



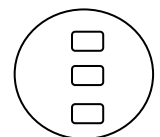
cerceau des rouges



cerceau des bleus



cerceau des jaunes



cerceau neutre

10 m

## Déroulement PS

*Faire passer l'enfant d'une estimation perceptive et globale (plus, moins, pareil, beaucoup, pas beaucoup) à la prise en compte des quantités quelle qu'en soit la nature, la taille, la forme et la couleur des éléments : « cinq » permet indistinctement de désigner cinq briques, cinq cubes, cinq foulards, cinq plots ou cinq coupelles...*

*Dénombrer la collection d'objets rapportés.*

*Comparer des collections.*

***L'enseignant veillera à accompagner les phases de dénombrement en utilisant le comptage dénombrement (1 et encore 1 c'est 2 ; et encore 1 c'est 3...)***

*Chaque situation pourra faire l'objet de plusieurs séances.*

### Situation 1 :

Matériel : Des objets de formes, de tailles, de couleurs différentes disposés dans le cerceau neutre.

Règle(s) : Au signal, rapporter le plus d'objets possibles dans sa cible.

- on ne peut prendre qu'un seul objet à la fois
- au coup de sifflet final, le joueur pose l'objet à l'endroit où il se trouve

Gain de la partie : L'équipe qui a rapporté le plus d'objets a gagné.

### Situation 2 :

Matériel : Des objets de formes, de tailles, de couleurs différentes disposés dans chaque cerceau.

Règle(s) : inchangées

Gain de la partie : inchangé

### Situation 3 :

Matériel : suppression de la zone neutre.

Règle(s) : inchangées

Gain de la partie : inchangé

Critères de réussite : l'élève...

- identifie l'espace de jeu, couleur et orientation des cibles
- identifie et respecte les signaux de début et de fin de jeu
- construit le sens du jeu : rapporte 1 puis 2 objets dans sa cible
- fait des choix : cible la plus proche, cible où il y en a le plus
- compare des quantités

## Déroutement MS

*Faire passer l'enfant d'une estimation perceptive et globale (plus, moins, pareil, beaucoup, pas beaucoup) à la prise en compte des quantités quelle qu'en soit la nature, la taille et la forme des éléments : cinq permet de distinguer indirectement cinq briques ou cinq cubes.*

*Dénombrer et comparer des collections.*

*Associer une valeur en points à chaque objet en fonction de sa couleur.*

*Dénombrer les points de l'équipe.*

**L'enseignant veillera à accompagner les phases de dénombrement en utilisant le comptage dénombrement (1 et encore 1 c'est 2 ; et encore 1 c'est 3...)**

*Chaque situation pourra faire l'objet de plusieurs séances.*

### Situation 1 :

Matériel : Des objets de formes, de tailles, de couleurs différentes disposés dans chaque cerceau.

Règle(s) : Au signal, rapporter le plus d'objets possibles dans sa cible.

- on ne peut prendre qu'un seul objet à la fois
- au coup de sifflet final, le joueur pose l'objet à l'endroit où il se trouve
- chaque brique vaut 1 point ;

**L'équipe des observateurs :**

1 élève observe 1 équipe, il a une **boîte « pioche »** pleine de cubes et une **boîte « cible »** vide.

- pour chaque objet rapporté dans sa cible par l'équipe observée, il prend un cube dans la boîte « pioche » et le pose dans la boîte « cible » ;
- pour chaque objet retiré de la cible, il retire un cube de la boîte « cible » et le remet dans la boîte « pioche »

Gain de la partie :

- pour l'observateur, dénombrer les cubes dans la boîte « cible » de l'équipe observée ;
- pour les joueurs, dénombrer les objets rapportés ;
- comparer le nombre de points comptabilisés avec la collection témoin pour exprimer la quantité.

L'équipe qui a rapporté le plus d'objets/de points a gagné.

Critères de réussite : l'élève...

- identifie l'espace de jeu, couleur et orientation des cibles
- identifie et respecte les signaux de début et de fin de jeu
- construit le sens du jeu : rapporte 1 puis 2 objets dans sa cible
- fait des choix : cible la plus proche, cible où il y en a le plus, en fonction des actions des joueurs de son équipe (attaquants), en fonction des actions des joueurs des autres équipes (défenseurs)
- dénombre des collections, compare des quantités

### Situation 2 :

Matériel : Briques de 3 couleurs différentes disposées dans chaque cerceau.

Règle(s) : Au signal, rapporter le plus d'objets possibles de la couleur de son équipe dans sa cible.

- on ne peut prendre qu'un seul objet à la fois ;
- au coup de sifflet final, le joueur pose l'objet à l'endroit où il se trouve ;
- chaque brique de la couleur de son équipe vaut 1 point.

**L'équipe des observateurs :**

1 élève observe 1 équipe, il a une **boîte « pioche »** pleine de cubes des 3 couleurs et une **boîte « cible »** vide.

- pour chaque brique rapportée dans sa cible par l'équipe observée, il prend un cube de la même couleur dans la boîte « pioche » et le pose dans la boîte « cible » ;

- pour chaque objet retiré de la cible, il retire un cube de la même couleur de la boîte « cible » et le remet dans la boîte « pioche ».

Gain de la partie :

- pour l'observateur, dénombrer les cubes de **la bonne couleur** dans la boîte « cible » de l'équipe observée ; chaque cube de **la bonne couleur** vaut un point (les autres n'en rapportant aucun);
- pour les joueurs, dénombrer les briques rapportées de la bonne couleur pour vérifier.

L'équipe qui a obtenu le plus de points a gagné.

Critères de réussite : l'élève...

- identifie l'espace de jeu, couleur et orientation des cibles
- identifie et respecte les signaux de début et de fin de jeu
- construit le sens du jeu : rapporte 1 puis 2 objets de la couleur de son équipe dans sa cible
- fait des choix : cible la plus proche, cible où il y a une brique de la bonne couleur, en fonction des actions des joueurs de son équipe (attaquants), en fonction des actions des joueurs des autres équipes (défenseurs)
- s'autorise à jouer « *contre* » en reprenant un objet de la couleur de ses adversaires pour le redéposer dans le cerceau neutre
- dénombre des collections, compare des quantités

## Déroulement GS

*Faire passer l'enfant d'une estimation perceptive et globale (plus, moins, pareil, beaucoup, pas beaucoup) à la prise en compte des quantités quelle qu'en soit la nature, la taille et la forme des éléments : cinq permet de distinguer indirectement cinq briques ou cinq cubes.*

*Dénombrer et comparer des collections.*

*Associer une valeur en points à chaque objet en fonction de sa couleur.*

*Dénombrer les points de l'équipe.*

*Faire prendre conscience aux élèves que le score obtenu ne correspond pas au nombre de briques rapportées.*

*Utiliser le nombre pour exprimer la position d'une équipe dans un jeu, pour comparer des positions.*

**L'enseignant veillera à accompagner les phases de dénombrement en utilisant le comptage dénombrement (1 et encore 1 c'est 2 ; et encore 1 c'est 3...)**

*Chaque situation pourra faire l'objet de plusieurs séances.*

### Situation 1 :

Matériel : 12 briques de 3 couleurs différentes disposées dans chaque cerceau.

Règle(s) : Au signal, rapporter le plus de briques possibles dans sa cible.

- on ne peut prendre qu'une brique à la fois ;
- au coup de sifflet final, le joueur pose la brique à l'endroit où il se trouve ;
- chaque brique vaut 1 point.

#### L'équipe des observateurs :

1 élève observe 1 équipe, il a une **boîte « pioche »** pleine de cubes et une **boîte « cible »** vide.

- pour chaque brique rapportée dans sa cible par l'équipe observée, il prend un cube dans la boîte « pioche » et le pose dans la boîte « cible » ;
- pour chaque brique retirée de la cible, il retire un cube de la boîte « cible » et le remet dans la boîte « pioche »

#### Gain de la partie :

- pour l'observateur, dénombrer les cubes dans la boîte « cible » de l'équipe observée ; chaque cube vaut un point ;
- pour les joueurs, dénombrer les briques rapportées dans leur cible pour vérifier.

L'équipe qui a obtenu le plus de points a gagné.

#### Critères de réussite : l'élève...

- identifie l'espace de jeu, couleur et orientation des cibles
- identifie et respecte les signaux de début et de fin de jeu
- construit le sens du jeu : rapporte 1 puis 2 briques dans sa cible
- fait des choix : cible la plus proche, cible où il y en a le plus, en fonction des actions des joueurs de son équipe (attaquants), en fonction des actions des joueurs des autres équipes (défenseurs)
- s'autorise à jouer « contre » en reprenant un objet de la couleur de ses adversaires pour le redéposer dans le cerceau neutre
- dénombre des collections, compare des quantités
- utilise le nombre pour exprimer un rang

## Situation 2 :

Matériel : 12 briques de 3 couleurs différentes disposées dans chaque cerceau.

Règle(s) : Au signal, rapporter le plus de briques possibles dans sa cible sachant que :  
les briques jaunes valent 1 point  
les bleues valent 2 points  
les rouges valent 3 points.

Autres règles inchangées

### L'équipe des observateurs :

1 élève observe 1 équipe, il a une **boite « pioche »** pleine de cubes des 3 couleurs et une **boite « cible »** vide.

- pour chaque brique rapportée dans sa cible par l'équipe observée, il prend un cube de la même couleur dans la boite « pioche » et le pose dans la boite « cible » ;
- pour chaque objet retiré de la cible, il retire un cube de la même couleur de la boite « cible » et le remet dans la boite « pioche »

### Gain de la partie :

Pour l'observateur :

- dénombrer les cubes de chaque couleur dans la boite « cible » de l'équipe observée ;
- échanger les cubes de couleur contre des cartes numériques (avec des constellations de points) associées à la valeur des cubes  
1cube jaune = 1 point / 1 cube bleu = 2 points / 1 cube rouge = 3 points
- comptabiliser le nombre total de points.

A l'issue du décompte, compléter la fiche d'équipe :

- colorier les briques rapportées en respectant les couleurs ;
- compléter le total des points obtenus ;
- classer les fiches d'équipe dans l'ordre croissant des points obtenus.

L'équipe qui a obtenu le plus de points a gagné.













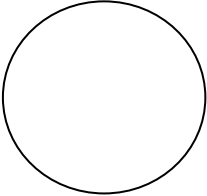
### Critères de réussite : l'élève...

- identifie l'espace de jeu, couleur et orientation des cibles
- identifie et respecte les signaux de début et de fin de jeu
- construit le sens du jeu : rapporte 1 puis 2 briques dans sa cible
- fait des choix : cible la plus proche, cible où il y en a le plus, en fonction de la couleur de la brique, en fonction des actions des joueurs de son équipe (attaquants), en fonction des actions des joueurs des autres équipes(défenseurs)
- s'autorise à jouer « *contre* » en reprenant un objet de la couleur de ses adversaires pour le redéposer dans le cerceau neutre
- dénombre des collections, compare des quantités
- utilise le nombre pour exprimer un rang

## Situation(s) décrochée(s) en classe

Dans la classe, un temps de réflexion est à mener pour :

- faire prendre conscience aux élèves que le score obtenu ne correspond pas au nombre de briques rapportées ;
- illustrer les stratégies à mettre en œuvre pour gagner, relatives aux déplacements, aux choix des objets « en fonction de leur valeur », aux actions des joueurs de son équipe (partenaires),aux actions des joueurs des équipes adverses ;
- poursuivre la réflexion en proposant des fiches d'équipes fictives sur lesquelles seules les briques rapportées sont coloriées et à partir desquelles les élèves doivent trouver le score obtenu puis faire le classement des équipes.

couleur	FICHE D'EQUIPE			classement : ....
				
				
				
				

couleur	FICHE D'EQUIPE			classement : ....
