



## Cycle 1- G.S. : « La Bataille des Pirates ! »

### Compétences travaillées :

- Discriminer et utiliser dans des calculs les nombres figurés (constellations du dé)
- Dénombrer une quantité (surcompter)
- Comparer des quantités
- Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes de réunion (calculer)
- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité

### Objectifs des programmes : Découvrir les nombres et leurs utilisations

Depuis leur naissance, les enfants ont une intuition des grandeurs qui leur permet de comparer et d'évaluer de manière approximative les longueurs, les volumes, mais aussi les collections d'objets divers ("il y en a beaucoup", "pas beaucoup"...).

À leur arrivée à l'école maternelle, ils distinguent les petites quantités (un, deux et trois) notamment dans des formes connues (dominos, dés). S'ils savent énoncer les débuts de la suite numérique, cette récitation ne traduit pas une véritable compréhension des quantités et des nombres.

L'école maternelle doit conduire progressivement l'enfant à comprendre que les nombres permettent à la fois d'exprimer des quantités et un rang ou un positionnement dans une liste. Cet apprentissage demande du temps et la confrontation à de nombreuses situations impliquant des activités pré-numériques puis numériques.

### Matériel

- **3 dés** identiques marqués par des constellations ou des chiffres **de 1 à 4** (placer 1 gommette sur le 5 et le 6, avec ou sans constellation de points)
- **Briques, cubes ou jetons**
- Une **feuille de match** (pour garder trace de la partie et pouvoir valider les sommes qui « gagnent »)

## Règle du jeu :

### Cas n°1 : La bataille des 2 pirates

Chaque joueur lance 3 dés. Pour gagner, il faut que la somme des 3 nombres indiqués sur les trois dés soit plus élevée que celle de l'adversaire. Le pirate gagne alors la bataille et obtient ainsi une pièce du trésor (jeton...). Une partie comporte 10 batailles.

Pour suivre la partie, chaque joueur écrit sur la feuille de marque, pour chaque bataille :

- le nombre correspondant à chaque dé ;
- la somme correspondant au lancer des 3 dés ;
- le résultat de la partie : point vert si le tour est gagnant / point rouge si elle est perdante.

En cas d'égalité, chacun gagne une pièce du trésor.

Le pirate vainqueur de la partie est celui qui au bout de 10 batailles a gagné le plus de pièces de trésor.

### Cas n°2 : La bataille de plusieurs pirates (>2)

En cas d'égalité de la plus grande quantité, chaque joueur concerné gagne une pièce du trésor.

Le pirate vainqueur de la partie est celui qui au bout de 10 parties a gagné le plus de pièces de trésor.

VARIABLES :

- *On peut jouer sur les représentations des quantités à la fois sur les dés et à la fois dans les écrits des élèves (dés avec constellations ou chiffres / écritures de « points », de traits comme les doigts ou écritures chiffrées...)*

*Situation de jeu ritualisée dans la classe G.S. de O. DORY - Ecole B. Rabier à Brétignolles sur mer (85)*

