

Niveau	Cycle 1	<b>LE JEU DE LA CHENILLE</b>		
Domaine d'activité	Mathématiques	Discipline	Numération	
<b>OBJECTIF GÉNÉRAL / COMPÉTENCE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités.</li> <li>▪ Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30.</li> <li>▪ Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.</li> <li>▪ Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée.</li> </ul>			
<b>OBJECTIF INTERMÉDIAIRE / SPÉCIFIQUE / CAPACITÉ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dénombrer des collections</li> <li>▪ Mémoriser les constellations du dé</li> <li>▪ Réaliser une collection</li> <li>▪ Réaliser une correspondance terme à terme</li> </ul>			
<b>RÉFÉRENCES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪</li> </ul>			
<b>SUPPORT</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Autant de chenilles que de joueurs (la longueur des chenilles est à adapter à l'âge des enfants et à l'objectif poursuivi)</li> <li>▪ Des jetons</li> <li>▪ 1 dé (faces 1-2-3, normal, + ou - 1-2-3 selon l'objectif poursuivi)</li> </ul>				
<b>RÈGLE DU JEU 1</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ A tour de rôle, chaque joueur lance un dé et prend le nombre d'anneaux (jetons) correspondant aux points indiqués et les place sur sa chenille.</li> </ul>				
<b>CRITÈRES D'ACHÈVEMENT DU JEU 1</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a terminé sa chenille.</li> </ul>				
<b>RÈGLE DU JEU 2</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Idem mais on arrête le jeu après X lancers de dés et on compare la longueur des chenilles</li> </ul>				
<b>CRITÈRES D'ACHÈVEMENT DU JEU 2</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Celui qui a la chenille la plus longue a gagné</li> </ul>				
<b>RÈGLE DU JEU 3</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utiliser des dés +3 +2 +1 -1 -2 -3 : l'enfant ajoute ou retire des anneaux à sa chenille.</li> <li>▪ On peut demander à l'élève de prévoir le résultat de l'ajout ou du retrait</li> </ul>				
<b>CRITÈRES D'ACHÈVEMENT DU JEU 3</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Le premier qui termine sa chenille a gagné</li> <li>▪ OU celui qui a la chenille la plus longue après X tours de dé</li> </ul>				

**RÈGLE DU JEU 4**

- Numérotter les anneaux pour les placer dans l'ordre numérique.

**CRITÈRES D'ACHÈVEMENT DU JEU 4**

- Le premier qui termine sa chenille a gagné
- OU celui qui a la chenille la plus longue après X tours de dé

**RÈGLE DU JEU 5**

- Compléments à 10 : avec une chenille de 10 anneaux : à chaque tour de jeu, l'élève annonce le nombre de jetons qu'il lui faut encore gagner pour terminer sa chenille

**CRITÈRES D'ACHÈVEMENT DU JEU 5**

- Le premier qui termine sa chenille a gagné

**CRITÈRES DE RÉUSSITE**

- L'élève est capable de prendre le nombre de jetons équivalent à la quantité indiquée sur le dé (correspondance terme à terme)
- L'élève est capable de prendre le nombre de jetons équivalent à la quantité indiquée sur le dé (reconnaissance de l'écriture chiffrée)
- L'élève est capable de reconnaître les constellations du dé sans comptage
- L'élève est capable de développer des stratégies de comparaison
- L'élève est capable d'effectuer un ajout ou un retrait et d'en prévoir le résultat

**PROCÉDURES POUR ATTEINDRE L'OBJECTIF**

- Prendre autant de jetons