

Les coccinelles



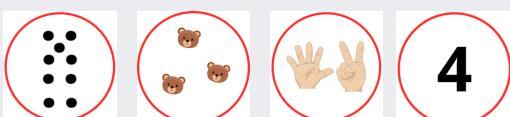
OBJECTIFS

- Lire les nombres ou dénombrer des quantités pour reconstituer collectivement une collection de points afin d'obtenir le cardinal attendu.
- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives et mentales.
- Négocier ensemble l'orientation des cartes pour obtenir la somme de points imposée par le jeton « défi ».

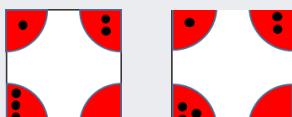
Dimension coopérative : apprendre à jouer ensemble, à s'exprimer, à prendre en compte le point de vue d'autrui, se concerter pour élaborer collectivement des stratégies.

MATÉRIEL

- Les jetons « défi » représentant l'écriture d'un cardinal. *Différentes écritures peuvent être proposées selon l'âge des joueurs ou la compétence travaillée. Ces jetons constitueront la pioche.*



- 4 cartes coccinelles à poser sur la table et à faire pivoter



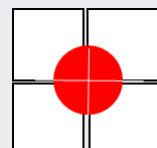
BUT DU JEU

Chaque joueur reçoit une carte coccinelle. Un joueur pioche un jeton « défi » et le dévoile. **Tous les joueurs doivent ensemble faire pivoter leur carte coccinelle pour que les 4 cartes réunies forment au centre, une coccinelle ayant le nombre de points demandé sur le jeton « défi ».**

Remarque : seul le nombre est demandé, pas la disposition des points.

Les actions des joueurs sont effectuées librement. Ils peuvent :

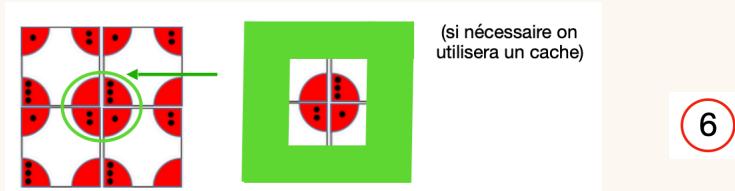
- faire pivoter leur carte
- donner un avis aux autres joueurs
- compter les points



Pour réussir les joueurs devront forcément échanger, se concerter.

Quelques conseils tirés des expérimentations en classe

- **Le zéro :** faire remarquer les points aux quatre coins de chaque carte avec un nombre de points allant de 0 à 3 (bien faire remarquer comment le 0 est matérialisé par l'absence de point).
- **Pour centrer l'attention sur ce que l'on va appeler la coccinelle :** faire remarquer que quand on réunit les 4 cartes pour former un grand carré, on peut voir au centre la coccinelle.



- **Les écritures du nombre proposées sont variées (chiffre, doigts, objets ...)** : ils peuvent être reproduits facilement pour permettre de créer des jetons correspondant au mieux au niveau des élèves.

La pause réflexive : des points à aborder durant l'échange (et des questions possibles) pour faire prendre conscience de l'aspect coopératif du jeu et de ce que l'on apprend en jouant pour gagner **ENSEMBLE**.

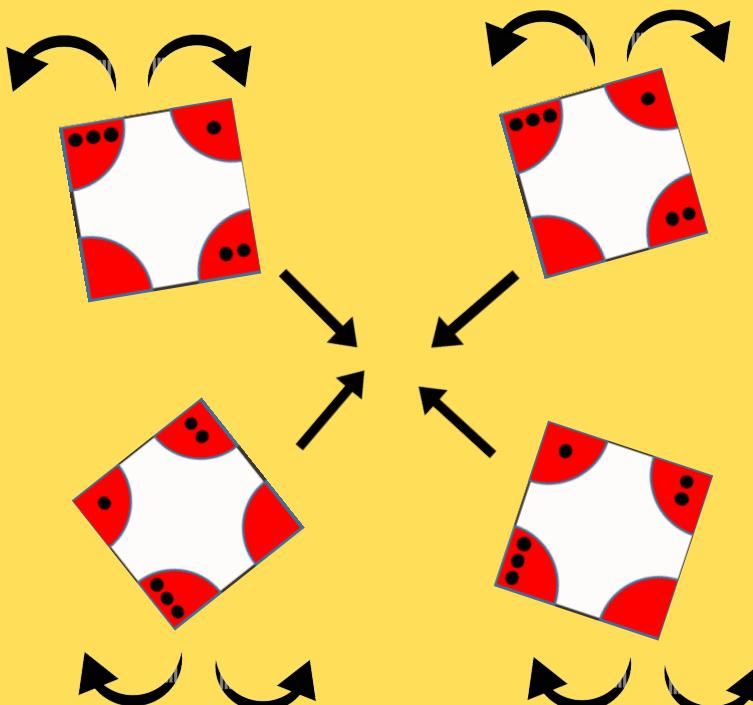
- **ressenti** : est-ce que c'était agréable de jouer ensemble ?
- **entraide** : est-ce que vous vous êtes aidés, est-ce que vous avez su demander de l'aide ?
- **participation** : est-ce que tout le monde a joué ? Est-ce que ça s'est bien passé ?
- **stratégie** : comment avez-vous réussi ? Que faire pour que cela se passe mieux ?

Règle illustrée à commenter pour les élèves

Ce que chaque joueur peut faire :

- faire tourner sa carte (pivoter)
- donner un avis aux autres joueurs
- compter les points de la coccinelle

ATTENTION : « chacun fait tourner sa carte et seulement sa carte »



voir un extrait de jeu

