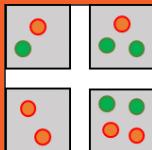


# Panier de pommes



## OBJECTIFS

- Lire les nombres, dénombrer ou calculer la somme des pommes rouges et des pommes vertes, dans le carré constitué collectivement, pour obtenir le cardinal attendu.
- Manipuler les différentes écritures d'un nombre, y compris les écritures additives.
- Négocier ensemble l'orientation des cartes pour obtenir la somme de points imposée par le jeton «défi».

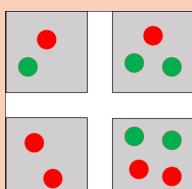
**Dimension coopérative** : apprendre à jouer ensemble, à s'exprimer, à prendre en compte le point de vue d'autrui, se concerter pour élaborer collectivement des stratégies.

## 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 “panier” identiques, à poser sur la table et à faire pivoter.



## BUT DU JEU

Chaque joueur reçoit une carte “panier”. Un joueur pioche un jeton « défi » et le dévoile. **Tous les joueurs doivent faire pivoter leur carte “panier” pour que les 4 cartes réunies forment, au centre, un panier contenant le nombre de pommes rouges et de pommes vertes demandé sur le jeton « défi ».**

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

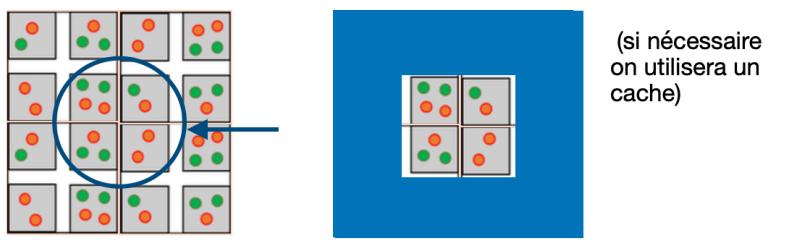
Les actions des joueurs sont effectuées librement. Ils peuvent :

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

**Pour réussir les joueurs devront forcément échanger, se concerter.**

## Quelques conseils tirés des expérimentations en classe

- Pour centrer l'attention sur ce que l'on va appeler le **panier** : faire remarquer que quand on réunit les 4 cartes pour former un grand carré, on peut voir au centre le panier de pommes rouges et vertes.



- On peut présenter en amont le jeu des coccinelles proposé en cycle 1 pour aider à la compréhension.
- **Les jetons proposent diverses écritures du nombre** : on peut choisir les jetons correspondant au niveau et compétences des élèves et introduire progressivement la difficulté. On peut également en atelier demander aux élèves de créer de nouveaux jetons défis.

**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**.

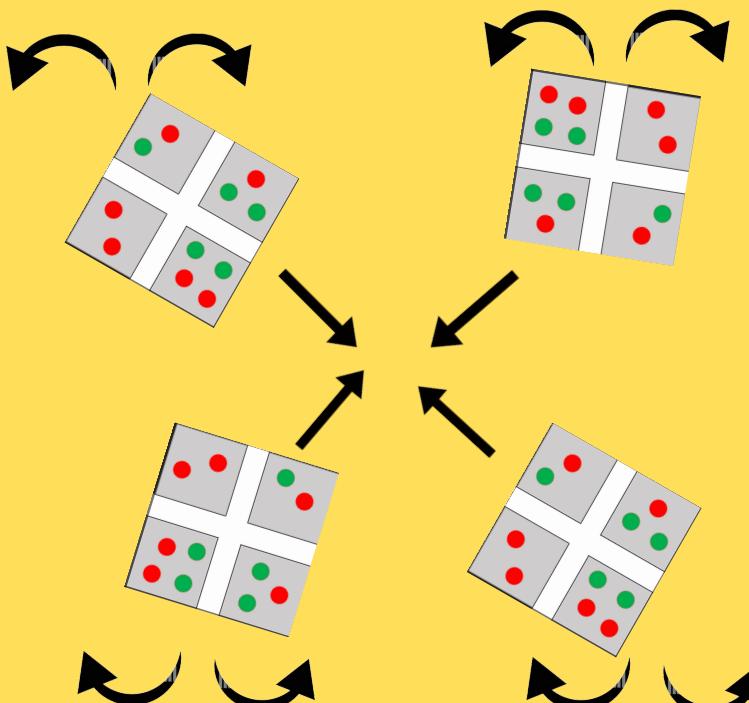
- **ressenti** : est-ce que c'était agréable de jouer ensemble ?
- **entraide** : est-ce que vous vous êtes aidés, est-ce que vous avez su demander de l'aide ?
- **participation** : est-ce que tout le monde a joué ? Est-ce que ça s'est bien passé ?
- **stratégie** : comment avez-vous réussi ? Que faire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

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



voir un extrait du jeu

