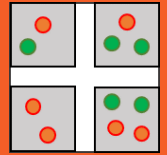


Panier de pommes

Joueurs



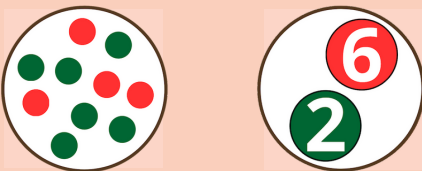
OBJECTIFS

- 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».

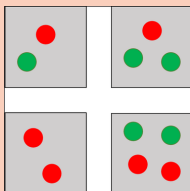
Dimension coopérative : apprendre à jouer ensemble, à s'exprimer, à prendre en compte le point de vue d'autrui, se concerter pour élaborer collectivement des stratégies.

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.

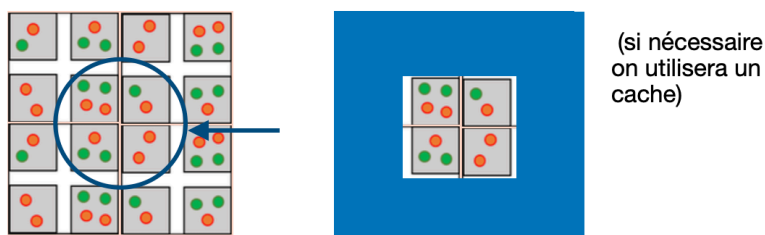
Les actions des joueurs sont effectuées librement. Ils peuvent :

- 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**.

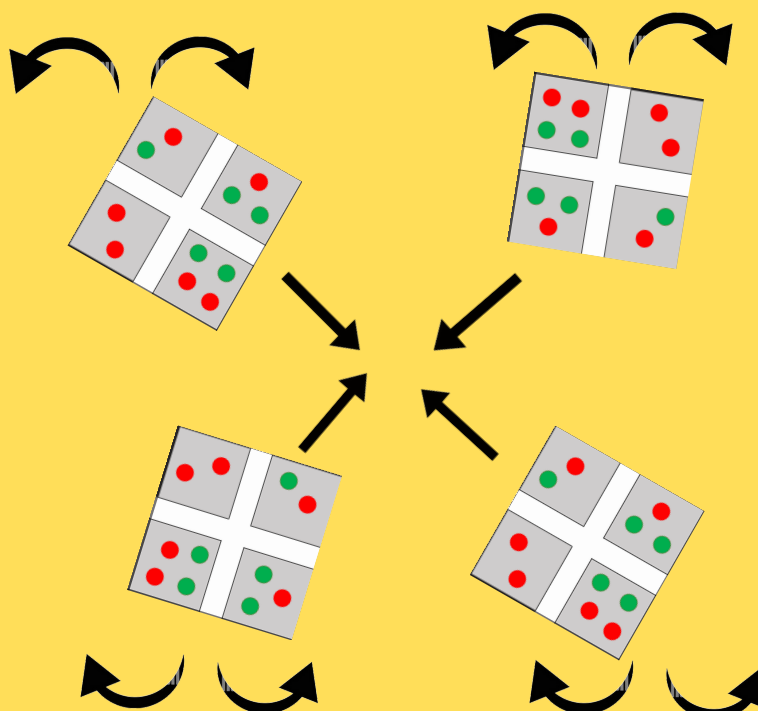
- **ressenti :** est-ce que c'était agréable de jouer ensemble ?
- **entraide :** est-ce que vous vous êtes aidés, est-ce que vous avez su demander de l'aide ?
- **participation :** est-ce que tout le monde a joué ? Est-ce que ça s'est bien passé ?
- **stratégie :** comment avez-vous réussi ? Que faire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

