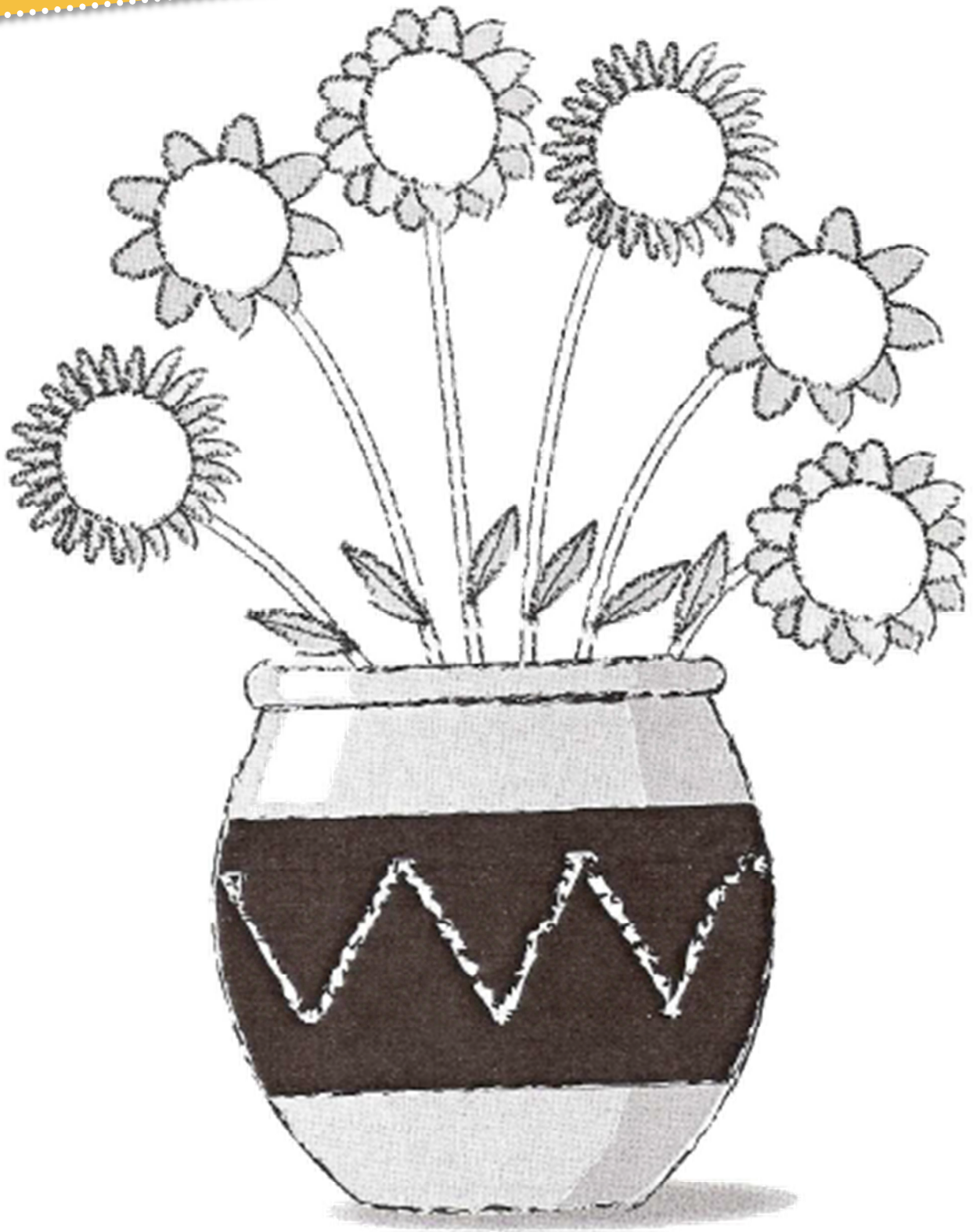


**BOUQUETS
VARIÉS**

PS _période_ 1





Les bouquets variés

Situation proposée dans Découvrir le monde avec les mathématiques de Dominique Valentin (Matière)

Objectifs :

- Respecter les règles du jeu et contrôler la réussite.
- Observer une propriété caractéristique (la couleur) et ne pas prendre deux fois la même.
- Nommer les couleurs

Matériel :

- 50 pions environ, de la taille du cœur des fleurs et de 6 couleurs différentes (la pâte fimo est idéale pour fabriquer des jolis jetons colorés !)
- 1 plateau de jeu / enfant.

Activité 1 : chacun se sert

But à atteindre : Placer sur chaque fleur du plateau un cœur d'une couleur différente. Les cœurs sont représentés par des jetons.

Après un temps d'appropriation du matériel, l'enseignant place lui-même des pions de couleur sur les cœurs des fleurs d'un même plateau. Il explique que ces cœurs ne doivent pas être de la même couleur.

Il commence par respecter la règle et demande à chaque fois qu'il pose un pion si la consigne est bien respectée.

Puis il commet une erreur et attend de voir si les enfants la repère. Si aucun enfant ne voit que deux cœurs sont maintenant de la même couleur, il le montre lui-même : « Je ne peux pas prendre encore un cœur rouge. Qui voit pourquoi ? »

Lorsque la règle semble comprise par 2 ou 3 enfants, au moins, le jeu peut commencer. Chaque enfant se sert à son tour dans la boîte de pions et ne prend qu'un pion. La validation (il n'y a pas 2 cœurs de la même couleur et toutes les fleurs ont un cœur) se fait en fin de partie. Il n'y a pas de « gagnant », mais chacun sait s'il a pu réaliser la tâche prévue.

Très rapidement, les joueurs voient les erreurs de leurs camarades et les signalent en cours de partie. On propose au joueur qui s'est trompé de retirer le mauvais pion, mais pas de le remplacer. Ce joueur n'aura pas rempli son bouquet en même temps que ses camarades.

Activité 2 : Commande au marchand

Au départ, l'enseignant joue le rôle de marchand, puis se fait remplacer par un enfant.

Le marchand dispose des pions et les fournit à la demande. Chaque enfant doit commander un pion d'une couleur qu'il n'a pas encore prise.

Lorsque le marchand est un enfant, l'enseignant veille à ce que le marchand fournisse bien la couleur demandée en interrogeant le joueur. Si la couleur fournie n'est pas la bonne, c'est le joueur qui est invité à la refuser.