**JEUX pour travailler les GRANDEURS et MESURES de l’élémentaire : LES LONGUEURS**

**Le jeu du passage de la rivière**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Niveau**  **de classe** | **Etape de**  **l’apprentissage** | **Description de l’activité Règle du jeu** | **Matériel** |
| GS/CP | Comparaison directe | **Règle n°1 :**  Le but du jeu est de construire un pont pour franchir la rivière et de l’avoir terminé le premier.  Les enfants jouent à tour de rôle, prennent une bandelette de couleur dans un sachet en tissu opaque et la place sur une silhouette de bandelette de la même longueur sur leur parcours.  Variante : placer les bandelettes en respectant l’ordre du départ vers l’arrivée | -Plateau de jeu (1)  -Planche de bandelettes de différentes couleurs et de différentes tailles à découper (1) |
| CP/CE1 | Comparaison indirecte avec objet intermédiaire | **Règle n°2 :**  Les enfants jouent à tour de rôle, tirent une carte (avance, recule, passe ton tour, retourne au départ). Ils doivent placer une bandelette de couleur correspondant à la longueur de la silhouette de celle représentée sur le tracé du pont. Les bandelettes de différentes longueurs sont dessinées à côté du plateau de jeu mais non déplaçables. Les enfants disposent d’une bande de papier (outil intermédiaire) pour comparer les bandelettes et identifier la couleur de celle qu’ils doivent demander au banquier pour la placer sur leur pont en respectant l’ordre du départ vers l’arrivée. | - Plateau de jeu (1)  - Planche de bandelettes de différentes couleurs et de différentes tailles à découper (1)  -Jeu de cartes (avance, recule, passe ton tour, retourne au départ)  -Une bandelette de papier pour pouvoir comparer les longueurs |
| CP/CE1 | Mesurage avec un étalon | **Règle n°3 :**  Même dispositif que précédemment mais les bandelettes à placer sont toutes de la même couleur. Elles sont marquées d’une valeur 1, 2, 3 unités,…etc.  Chaque joueur dispose d’un étalon (une unité) ou d’un outil étalon   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |   qui lui permet de mesurer la longueur de la bandelette qu’il doit couvrir afin de pouvoir formuler sa demande au banquier. Si le joueur se trompe et que la bandelette ne couvre pas exactement la silhouette, il passe son tour. On doit respecter l’ordre des silhouettes du départ vers l’arrivée. | - Plateau de jeu (2)  - Planche de bandelettes avec outil étalon et unité étalon (2) |
| CP/CE1 | Introduction d’une unité légale  Mesurage avec une règle | **Règle n°4 :**  Le plateau de jeu utilisé comprend des bandelettes de couleurs différentes à placer sur les silhouettes. Les bandelettes ont une longueur qui mesure entre 1 et 6 cm. La mesure est écrite sur chaque bandelette.  On joue avec un dé. Il indique un nombre de centimètres donné. Le joueur place une bandelette correspondante à cette mesure à l’endroit de son choix sur son pont même si elle ne couvre pas entièrement la silhouette. Il devra la compléter avec une autre bandelette lors d’un jet de dé suivant, ce qui induit de mesurer l’écart avec une règle. | - Plateau de jeu (3)  -Planche de bandelettes de différentes couleurs avec indication de la mesure (3)  -Une règle  -Un dé comprenant des faces notées de « 1cm » à « 6 cm ». |
| CE2 | Utilisation d’un système d’unité (relation cm, mm) | **La règle de jeu est identique (n°4)**  Le dé indique, selon les faces, une mesure donnée en centimètres ou en millimètres. Il s’agit de compléter chaque silhouette avec une ou plusieurs bandelettes ce qui induit de mesurer l’écart. On joue ici sur les conversions millimètres/centimètres. | - Plateau de jeu (3)  -Planche de bandelettes de différentes couleurs avec indication de la mesure (3)  -Une règle  -Un dé comprenant des faces notées de « 1cm » à « 6 cm », indiquées en centimètres ou en millimètres. |