

Semaine 1 : petits jeux sans matériel



La course à vingt

D'après Guy Brousseau didacticien des mathématiques

Cycle(s)	Cycle 2 et cycle 3 (voir les variantes en bas de page)
Domaine(s) mathématiques (nombres et calculs, CSPOPSP (maternelle),...)	Calcul et raisonnement
Compétences mathématiques en jeu (compétences, connaissances et attendus de fin de cycle)	Calculer – chercher - raisonner
Organisation des élèves (individuel, binômes, îlots, collectif)	Binômes
Matériel (supports et outils)	Aucun
But du jeu	Être le premier à dire « vingt ».
Préparation du jeu (organisation du matériel avant de commencer)	Passer la consigne de manière très explicite en proposant si besoin de commencer une partie avec un élève, devant les autres.
Déroulement	Les élèves jouent par binômes. Le premier joueur commence par dire un ou deux. Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur a le droit de dire un nombre s'il peut s'obtenir en ajoutant 1 ou 2 au précédent. Le joueur qui dit "vingt" a gagné.
Fin de partie (qu'est-ce qui déclenche la fin d'une partie : un temps donné, une réussite,...)	On peut décider d'un nombre de victoires ou d'un temps de jeu.
Variante(s) (en lien ou non avec les niveaux de difficultés)	Au départ, les enfants jouent et s'habituent à chercher un moyen de gagner. On peut ensuite leur demander de trouver un moyen de gagner à coup sûr à condition de débiter. Si les élèves trouvent, on pourra proposer la course à 38 (ajout d'un nombre de 1 à 4) ou la course à 56 (ajout d'un nombre de 1 à 6)
Niveau(x) de difficulté (précisez les évolutions possibles pour rendre le jeu plus ou moins difficile selon des niveaux de 1 à 3)	Jouer est plutôt simple, il suffit de savoir dire la suite des nombres de deux en deux à partir d'un nombre pair ou impair. Découvrir la stratégie qui permet de gagner est plus difficile. Le nombre cible plus grand rend la tâche plus difficile.

Semaine 1 : petits jeux sans matériel



La mourre

Cycle(s)	Cycles 1 à 3
Domaine(s) mathématiques (nombres et calculs, CSPOPSP (maternelle),...)	Calcul
Compétences mathématiques en jeu (compétences, connaissances et attendus de fin de cycle)	Développer des stratégies de calcul de plus en plus expertes. Faire murer les stratégies : comptage du tout ; surcomptage à partir du mien ; surcomptage à partir du nombre plus grand ; récupération ; décomposition.
Organisation des élèves (individuel, binômes, îlots, collectif)	Binômes
Matériel (supports et outils)	Aucun
But du jeu	Être le premier à dire le nombre de doigts qu'il y a en tout.
Préparation du jeu (organisation du matériel avant de commencer)	Passer la consigne de manière très explicite en proposant si besoin de commencer une partie avec un élève, devant les autres.
Déroulement	Les élèves jouent par binômes. Ils cachent une main derrière leur dos. Au signal, ils montrent une main avec de 0 à 5 doigts dépliés.
Fin de partie (qu'est-ce qui déclenche la fin d'une partie : un temps donné, une réussite,...)	On peut décider d'un nombre de victoires ou d'un temps de jeu.
Variante(s) (en lien ou non avec les niveaux de difficultés)	<p>Au cycle 1, on proposera une adaptation sur le nombre de doigts que l'on peut montrer : en PS, les élèves jouent avec 1 ou 2 doigts, en MS, ils peuvent utiliser 3 doigts au plus (aucun, un, deux ou trois). En GS, on pourra proposer de jouer comme au cycle 2.</p> <p>Au cycle 2, les élèves confortent la mémorisation des petits faits numériques, s'habituent à identifier le plus grand pour surcompter et gagnent en rapidité de récupération.</p> <p>On peut proposer, comme une variante, de jouer à trois.</p> <p>Au cycle 3, on peut proposer le recours aux deux mains. On peut même imaginer une variante dans laquelle les joueurs doivent d'abord opérer sur leurs propres mains avant de considérer celles de l'autre (par exemple, écart entre les deux mains et ajout</p>

Semaine 1 : petits jeux sans matériel



La moure (suite)

Niveau(x) de difficulté

(précisez les évolutions possibles pour rendre le jeu plus ou moins difficile selon des niveaux de 1 à 3)

La difficulté peut être ajustée selon les variables identifiées dans les variantes.