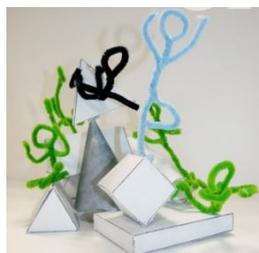


## Semaine 7 : jeu avec petit matériel



### Jeu des boîtes

D'après ERMEL  
« résolution de problèmes »

<b>Cycle</b>	Cycle 1
<b>Domaine mathématiques</b>	Construire les 1 <sup>ers</sup> outils pour structurer sa pensée
<b>Compétences mathématiques en jeu</b>	Utiliser les nombres
<b>Organisation des élèves</b>	Binômes ou îlots de 3/4 élèves
<b>Matériel</b>	Boîtes contenant un certain nombre d'objets (1 à 5) Un dé
<b>But du jeu</b>	Avoir le plus grand nombre d'objets
<b>Préparation du jeu</b>	Empiler les boîtes pour former une tour
<b>Déroulement</b>	Le premier joueur lance le dé. Si le nombre du dé est supérieur au nombre d'objets dans la boîte du haut de la pile, le joueur peut la prendre. Dans le cas contraire, il la laisse et le second joueur lance le dé. Pour les PS, on favorisera des collections jusqu'à 3. Les faces 5 et 6 du dé pourront être remplacées par 2 et 3.
<b>Fin de partie</b>	La partie se termine quand toutes les boîtes ont été gagnées. Le joueur qui a le plus grand nombre d'objets dans l'ensemble de ses boîtes remporte la partie.
<b>Variante(s)</b>	Au lieu de faire une tour avec les boîtes, on les aligne sur la table. Le premier joueur lance un dé. En fonction de son résultat, il peut choisir une boîte dont le nombre d'objets est inférieur au score du dé.
<b>Niveau(x) de difficulté</b>	<b>2 niveaux de difficultés</b>