

DATE : Semaine 17		SEANCES Jeu des galettes	DUREE : 30 mn
ACTIVITE : Jouer à reproduire des quantités (1 et 2) COMPETENCES : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet Réaliser une collection dont le cardinal est donné.		Ce que l'élève apprend : 1. s'inscrire dans des règles collectives afin d'atteindre, par des actions en parallèle, un but ou un effet commun ; 2. constituer des groupements afin de réaliser des collections en réponse à une demande.	
Situation 1 2 mn	matériel	-	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	Les élèves courent dans la salle les uns derrière les autres, un tirage au sort a désigné le chef de file que les autres doivent suivre.	
	consignes	« Vous suivez X en courant tranquillement pour vous échauffer »	
	critère de réussite	Respecter le non dépassement de X en courant	
Situation 2 5mn	matériel	Assez de cerceaux pour chaque élève + tambourin pour signal	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	L'enseignant demande aux élèves d'aller dans les cerceaux qui représentent les galettes. Il ne donne pas de consignes de quantité, ce qui laisse les enfants faire comme ils veulent, cependant au fur et à mesure du jeu, il retire des cerceaux incitant progressivement les élèves à se réunir.	
	consigne	« Au signal, vous allez dans une galette »	
	critère de réussite	Trouver un cerceau où aller	
Situation	matériel	Un cerceau pour deux élèves + tambourin	

3 10 mn	dispositif	Tous les élèves
	déroulement	L'enseignant explique qu'ils doivent maintenant se trouver à deux dans un cerceau.
	consigne	« Au signal, vous allez dans une galette, vous devez être un et encore un dans la galette »
	critère de réussite	Etre à deux dans un cerceau
Situation 4 10 mn + 3 mn retour au calme	matériel	Cartons indiquant quantité 1 ou quantité 2 + cerceaux+ tambourin
	dispositif	Tous les élèves
	déroulement	L'enseignant indique que les élèves doivent regarder le carton pour savoir combien ils peuvent être dans la galette.
	consigne	« Au signal, vous allez dans une galette en respectant le nombre indiqué sur le carton, ceux qui se trompent ont perdu »
	critère de réussite	Ne pas se faire éliminer
TRACE ECRITE		Photos pour album langage

CONSEILS :

- Cette fiche est utilisée sur la semaine consacrée à ce jeu.
- L'enseignant insiste sur la notion un et encore un pour faire deux, il jongle entre ces deux manières de dire la quantité 2.
- Les cartons représentent des points ou des doigts, il n'est pas encore question de l'écriture chiffrée.
- Le carton indiquant le nombre est levé bien avant le signal afin de laisser les enfants penser leur jeu mais aussi apprendre à mémoriser la demande.
- Il est important de ne pas laisser des enfants trop longtemps en dehors du jeu, c'est pourquoi la règle éliminatoire n'est valable que sur un jeu. Cela permet à ceux qui ont échoué d'observer sur le temps d'un jeu afin de comprendre et mettre en place une stratégie pour éviter l'élimination au prochain jeu.

