

# La ferme

Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée ↪ Découvrir les nombres et leurs utilisations.
Attendus de fin de cycle	➤ Évaluer ou comparer des collections d'objets, avec des procédures numériques ou non numériques ; ➤ Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente ;

## Lien avec les concepts de Brissiaud :

- Concept d'itération de l'unité : Comprendre que toute quantité s'obtient en ajoutant un à la quantité précédente (ou en enlevant un à la quantité supérieure) et que sa dénomination s'obtient en avançant de un dans la suite des noms de nombres ou de leur écriture avec des chiffres.
- Concept de comptage-dénombrement : comprendre qu'un mot-nombre est associé à une collection d'éléments

But du jeu : Faire le tour de la ferme en gagnant le plus d'animaux possible

Prérequis : -savoir se déplacer sur une piste

-connaître les constellations de 1 à 3 pour les niveaux 1 et 2 jusque 6 pour les niveaux 3 et 4.

Ce jeu est décliné en plusieurs niveaux :

- Niveau 1 : gagner un animal, dé de 1 à 3
- Niveau 2 : gagner ou perdre un animal, dé de 1 à 3 ou de 1 à 6
- Niveau 3 et 3bis : gagner ou perdre un ou plusieurs animaux, dé de 1 à 6
- Niveau 4 : gagner ou perdre un ou plusieurs animaux, introduction des signes mathématiques + et -, dé de 1 à 6

Il est essentiel de faire verbaliser les élèves sur ce qu'ils font. On peut même leur demander d'anticiper combien ils vont avoir d'animaux s'ils en gagnent 2...

Matériel : Un plateau de jeu

4 supports tracteur/remorque pour poser ses animaux

Un dé de 1 à 3

4 pions de couleur

## ➤ Niveau 1

### Déroulement du jeu :

Au départ, les 4 pions sont sur la case « départ ». Un enfant lance le dé (constellations ou chiffres) et avance son pion du nombre de cases indiqué sur le dé. S'il y a un animal dans la case, l'enfant gagne un animal et le place dans sa remorque. Si la case est vide, l'enfant ne gagne pas d'animal.

Les enfants jouent chacun leur tour.

Le jeu s'arrête quand un joueur est arrivé sur la dernière case de la piste.

Le gagnant est celui qui a le plus d'animaux dans sa remorque.

### Pistes pédagogiques

- On peut envisager une phase de manipulation en salle de motricité : Mettre en place un parcours à l'aide de cerceaux représentant les cases du jeu de piste. À proximité de certains cerceaux, on peut placer des peluches ou des images d'animaux. À l'aide d'un gros dé, les élèves avancent sur la piste et ramassent un animal lorsqu'ils tombent exactement sur la case.
- De même, dans un premier temps, on peut utiliser des petits personnages animaux (type playmobil) et les ranger dans une remorque en boîte à œufs de 10. Cela peut aider les élèves à dénombrer.

## ➤ Niveau 2

### Déroulement du jeu :

Au départ, les 4 pions sont sur la case « départ ». Un enfant lance le dé (constellations ou chiffres) et avance son pion du nombre de cases indiqué sur le dé. S'il tombe sur une case verte, il gagne un animal qu'il met dans sa remorque. S'il tombe sur une case rouge, il perd un animal qu'il retire de sa remorque.

Les enfants jouent chacun leur tour.

Le jeu s'arrête quand un joueur est arrivé sur la dernière case de la piste.

Le gagnant est celui qui a le plus d'animaux dans sa remorque.

## ➤ Niveaux 3 et 3 bis

### Déroulement du jeu :

Au départ, les 4 pions sont sur la case « départ ». Un enfant lance le dé (constellations ou chiffres) et avance son pion du nombre de cases indiqué sur le dé. S'il tombe sur une case verte, il gagne autant d'animaux indiqués sur la case, qu'il met dans sa remorque. S'il tombe sur une case rouge, il perd autant d'animaux qu'indiqués dans la case.

Les enfants jouent chacun leur tour.

Le jeu s'arrête quand un joueur est arrivé sur la dernière case de la piste.

Le gagnant est celui qui a le plus d'animaux dans sa remorque.

#### ➤ Niveau 4

##### Déroulement du jeu :

Au départ, les 4 pions sont sur la case « départ ». Un enfant lance le dé (constellations ou chiffres) et avance son pion du nombre de cases indiqué sur le dé. Il doit alors suivre les instructions de la case.

Exemple : + 3 : l'élève gagne 3 animaux.

Les enfants jouent chacun leur tour.

Le jeu s'arrête quand un joueur est arrivé sur la dernière case de la piste.

Le gagnant est celui qui a le plus d'animaux dans sa remorque.