

Annexe 1

Le poussin sauteur

Matériel :

- 1) des jetons grains – une figurine poussin - des carrés de la couleur des jetons (à imprimer).
- 2) un dé nombre – un carré de 10 cm de côté symbolisant le poulailler.



Mise en place du jeu : Former un cercle multicolore avec les jetons et le carré poulailler dans lequel est déposé le poussin. Placer les carrés de couleur au centre retournés pour ne pas voir les couleurs.

Déroulement

Celui qui a obtenu le plus grand nombre au lancement du dé nombre commence.

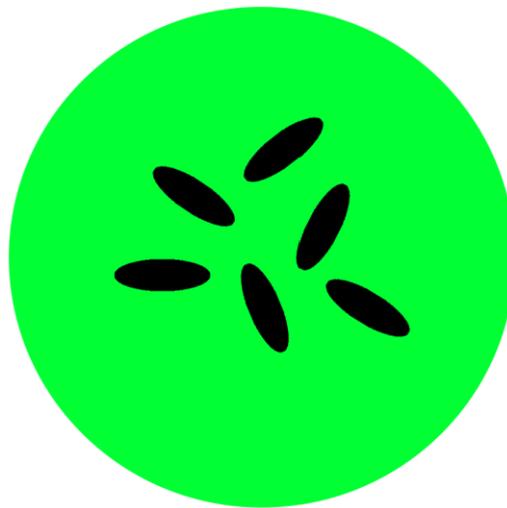
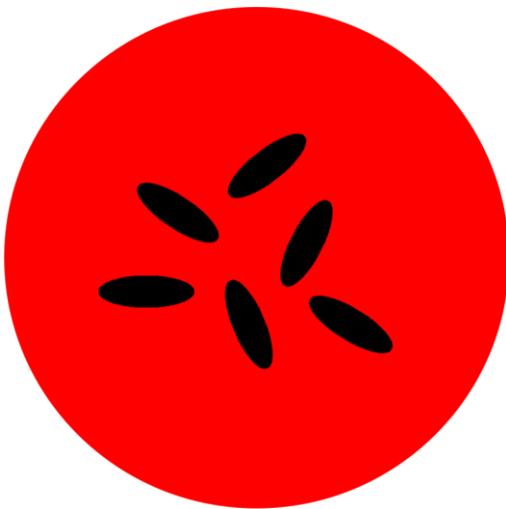
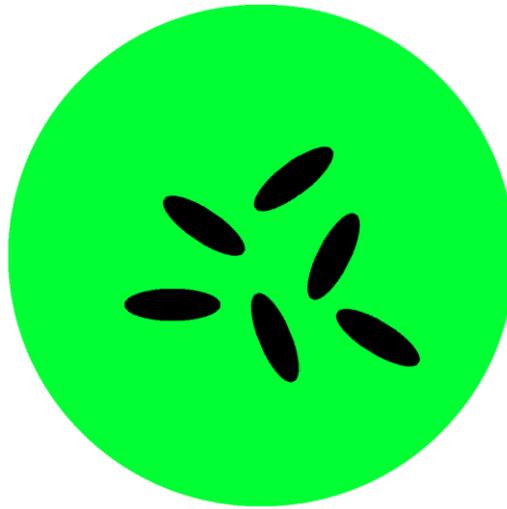
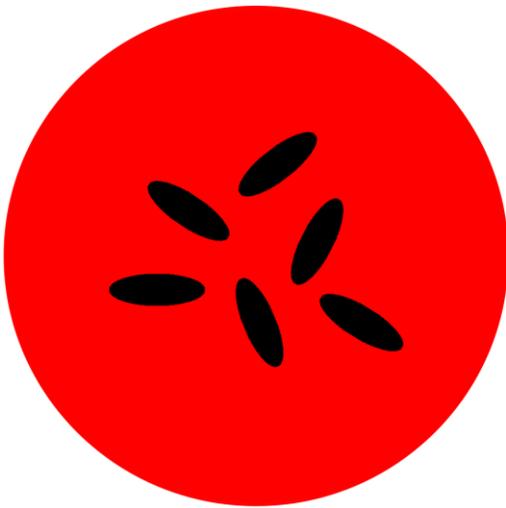
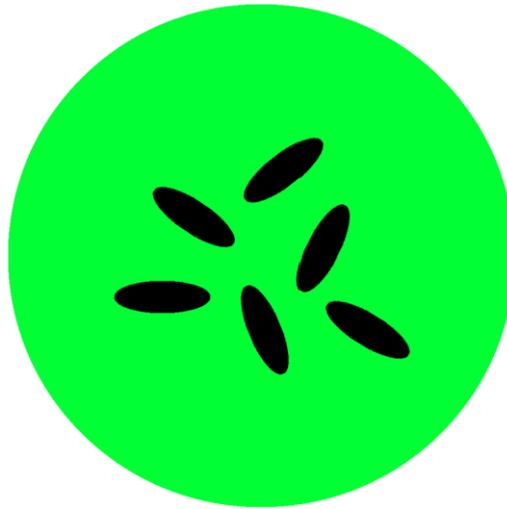
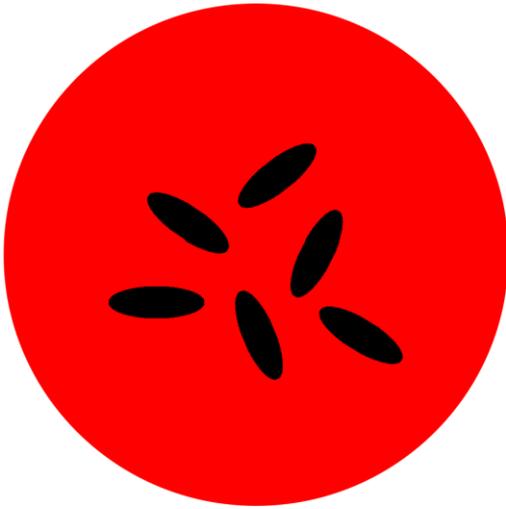
Le premier joueur lance le dé et fait sauter son poussin dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dé indique le nombre de sauts que doit effectuer le poussin. Puis le joueur tire un carré de couleur.

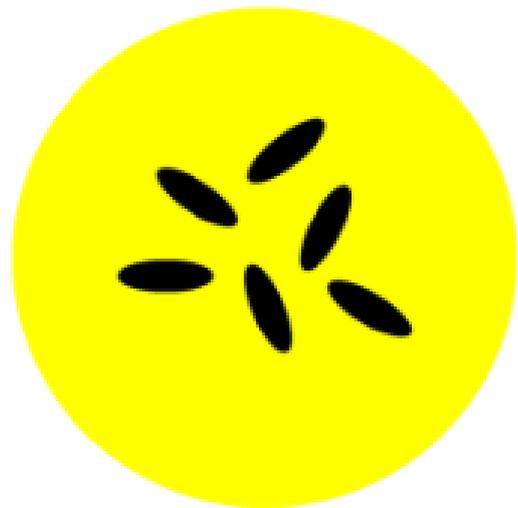
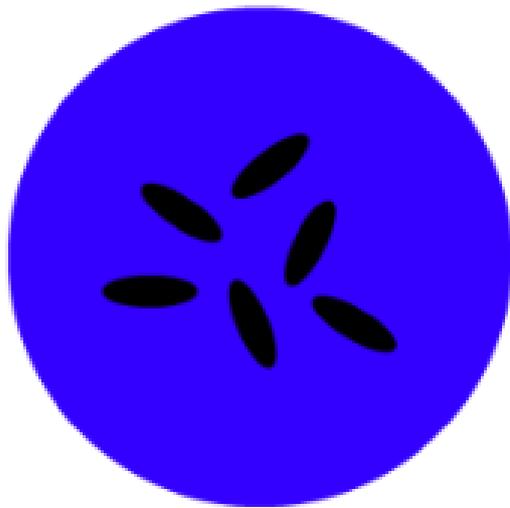
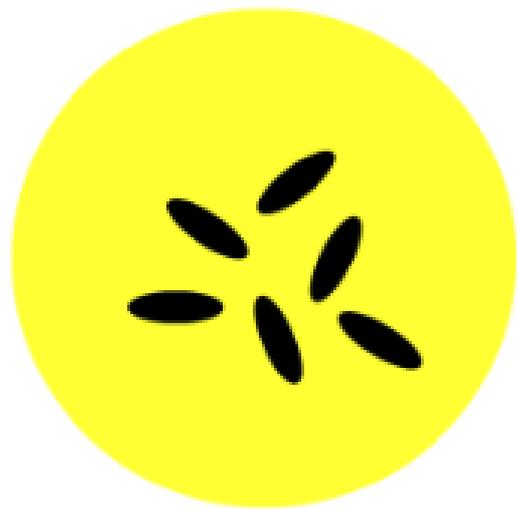
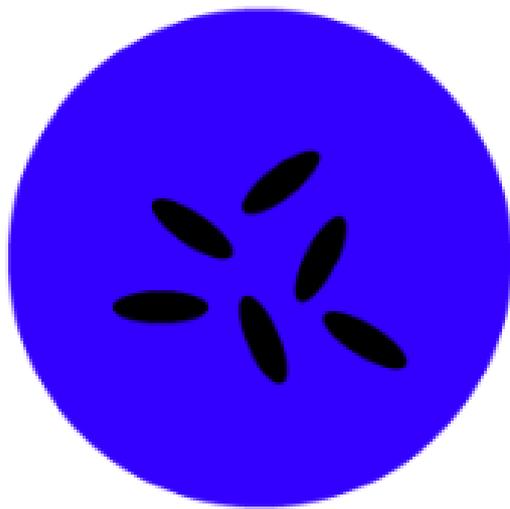
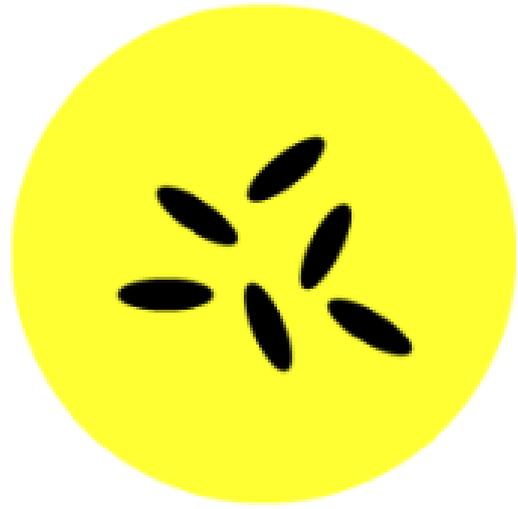
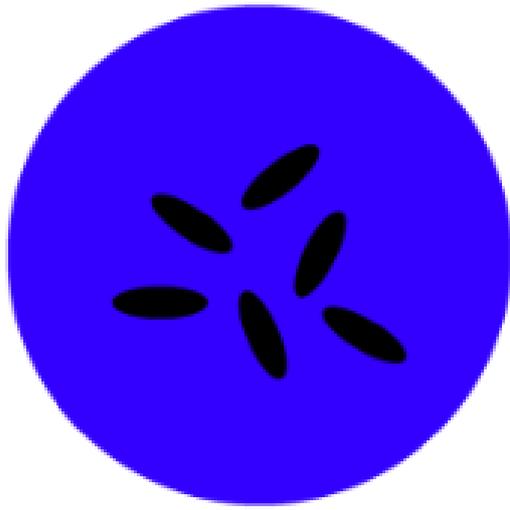
Si la couleur du carré correspond à celle dans laquelle se trouve le poussin, il remet le carton couleur dans la pioche et a le droit de rejouer. Sinon c'est au tour du joueur suivant de faire avancer le poussin.

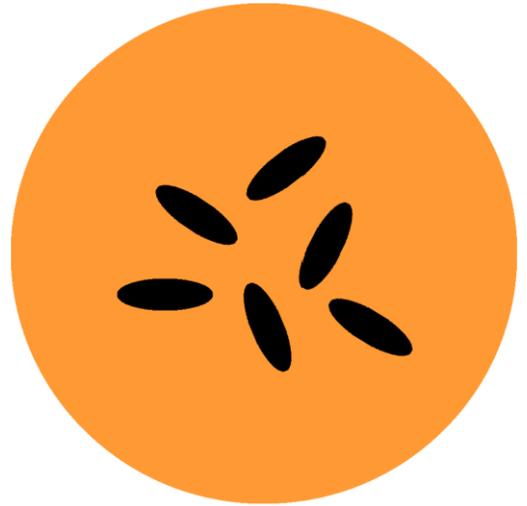
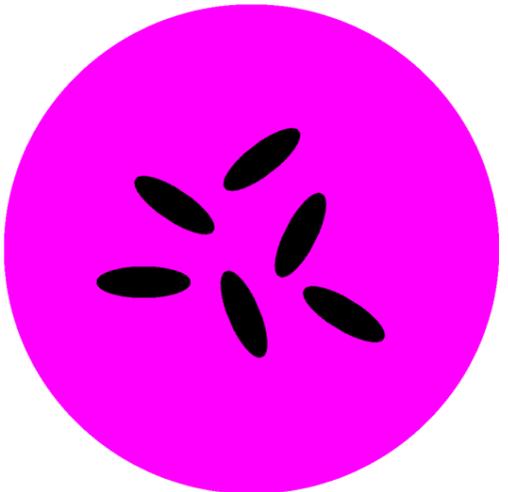
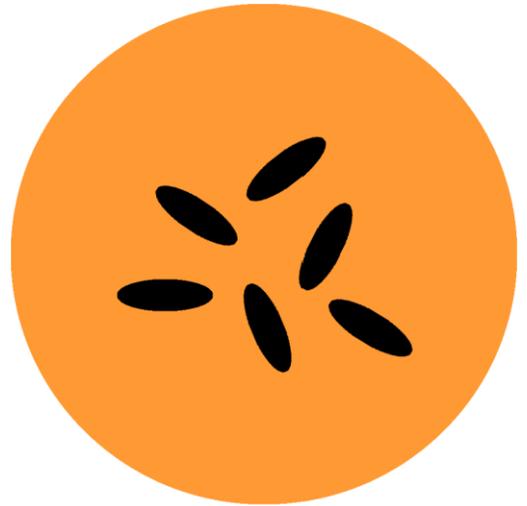
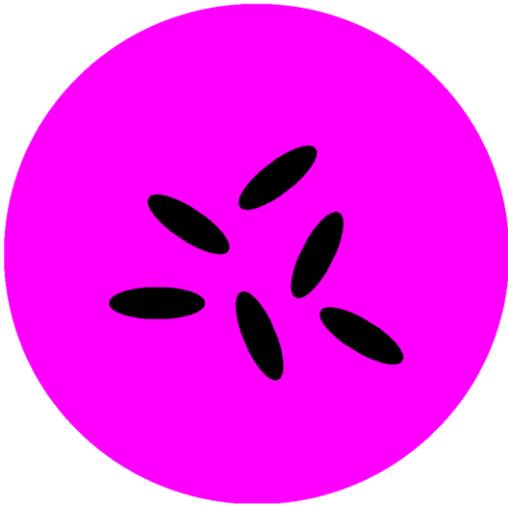
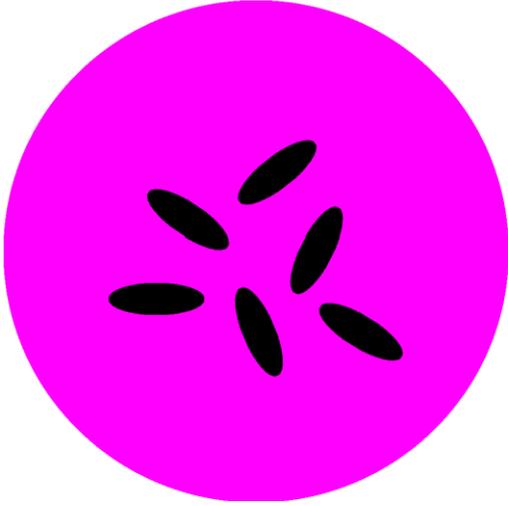
Si le poussin arrive dans le carré poulailler ou s'il saute au-dessus, le joueur peut retirer un jeton grain de son choix et le garder.

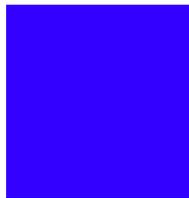
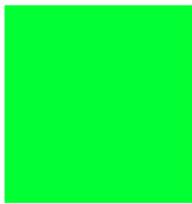
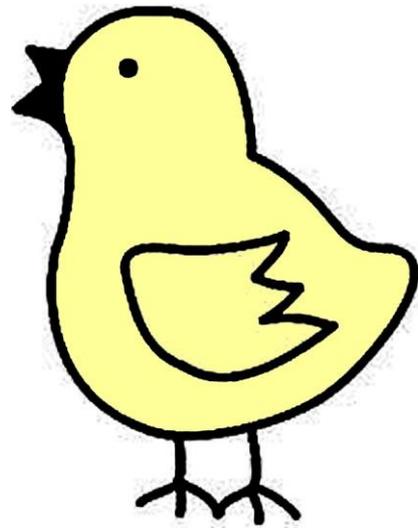
Le cercle se rétrécit de plus en plus. Le gagnant est celui qui a le premier rassemblé 3 jetons grains devant lui.

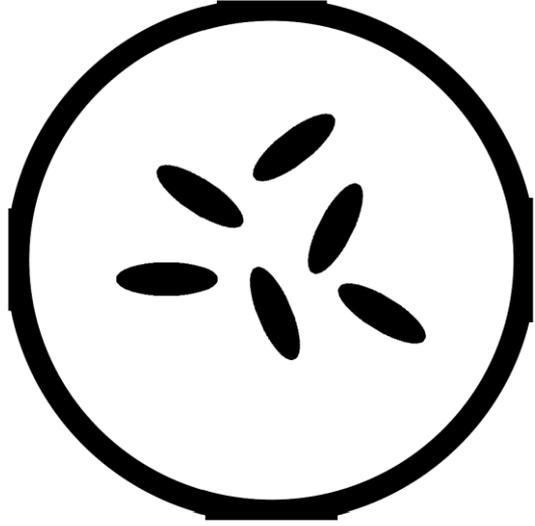
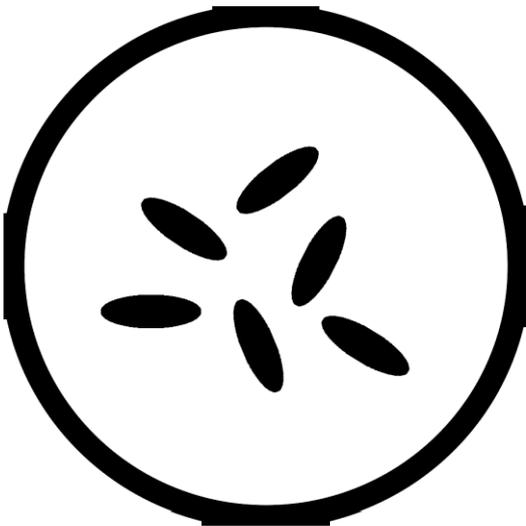
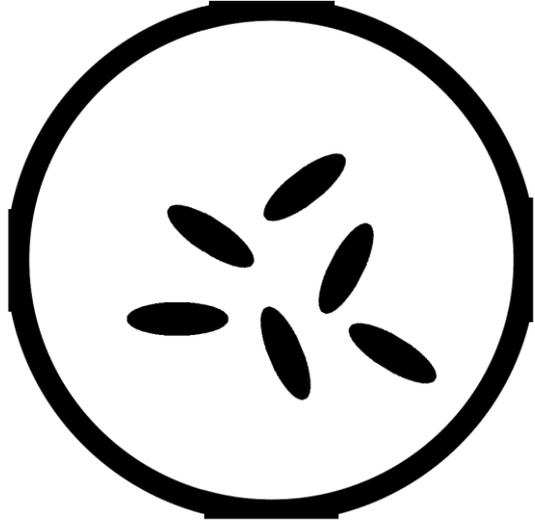
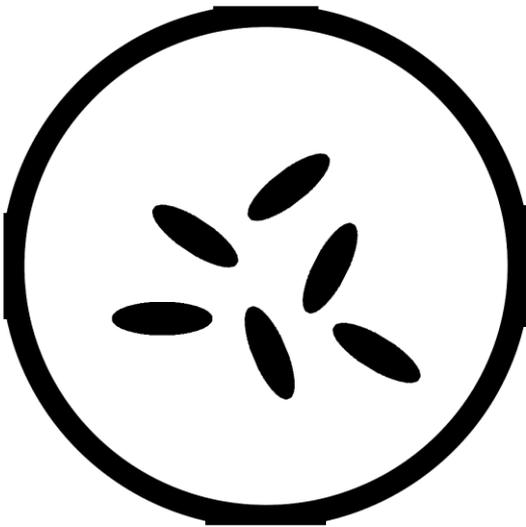
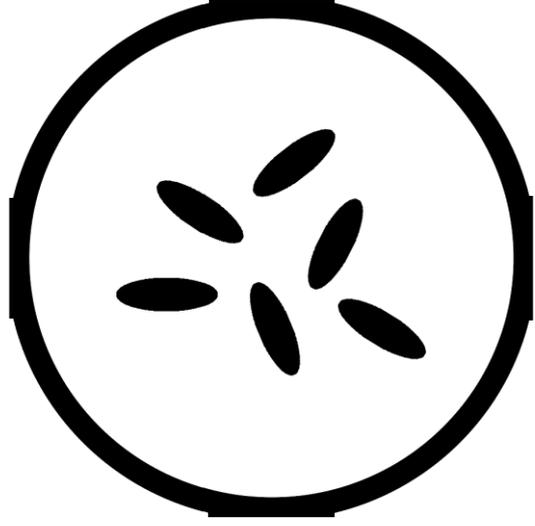
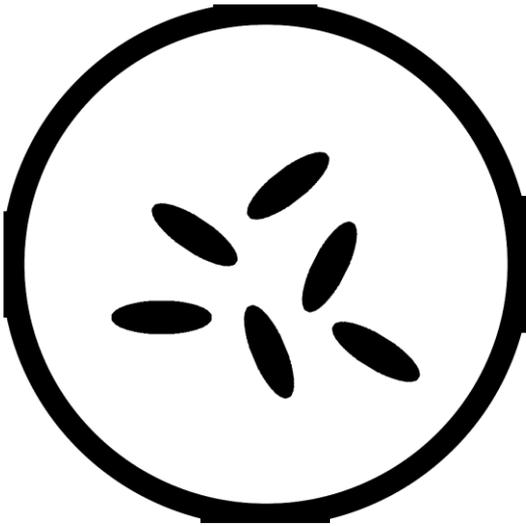
Le poussin sauteur en couleur 1

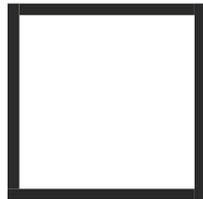
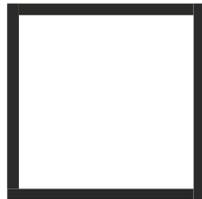
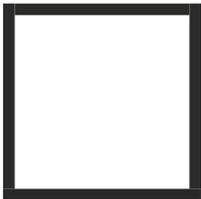
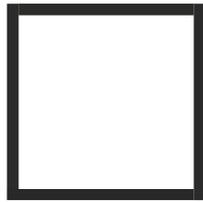
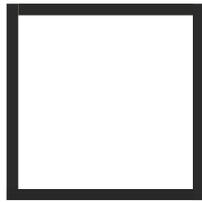
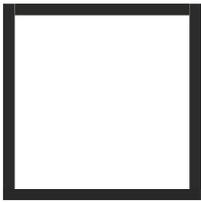
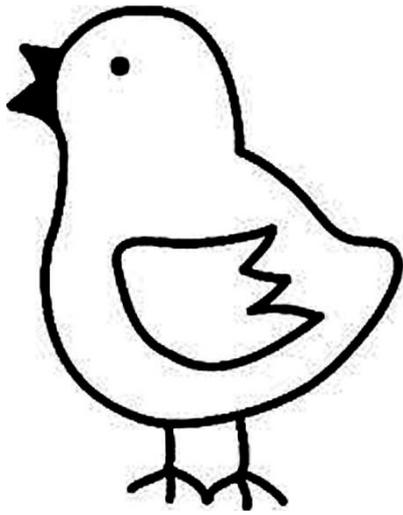












Annexe 2

Boulier poissons – un jeu de hasard et de stratégie du 21^{ème} siècle de la mission mathématiques

Présentation du jeu : un jeu incitant aux échanges – le boulier à une branche comme mémoire de quantité.

But du jeu : Faire des échanges 1 contre 3 (SP/SM) et 1 contre 5 (SG) pour ne pas se faire voler ses poissons. Le gagnant est celui aura ramené le plus de poissons.

Nombre de joueurs : (2 à 6 joueurs)



Matériel :

Par joueur :

- Un boulier constitué d'une feuille A4 pliée en accordéon avec un trait épais à 10 cm du bord
- Des graines ou cailloux ou jetons , des poissons (à imprimer), un dé avec une ou 2 faces pirates (à imprimer), une boîte tirelire symbolisant la glacière ; petites assiettes ou barquettes symbolisant les îlets



Déroulement

Le bateau des pêcheurs doit revenir au port (emplacement du capitaine) en passant d'îlet en îlet. Pour que le bateau puisse se déplacer d'un îlet à un autre, il faut que chaque pêcheur lance le dé qui détermine le nombre de poissons pêchés. Mais il faut faire attention au pirate car il vole les poissons. Il aime beaucoup les poissons grillés. Pour ne pas que les poissons soient volés, il faut les cacher. Si le pêcheur en a 3 ou 5 (suivant les règles de l'échange cf. ci-dessous) il peut, s'il le veut, les cacher dans la glacière du capitaine. Si le dé tombe sur la face pirate, celui-ci vole les poissons de tous les joueurs sauf ceux qui sont dans la glacière. Arrivé au port, chaque pêcheur récupère ses poissons sous le contrôle du capitaine du bateau. Celui qui en a pêché le plus est le gagnant. Comme tous les poissons sont mélangés, chaque pêcheur pour se rappeler ce qu'il a pêché utilise un boulier à une branche.

Remarques :

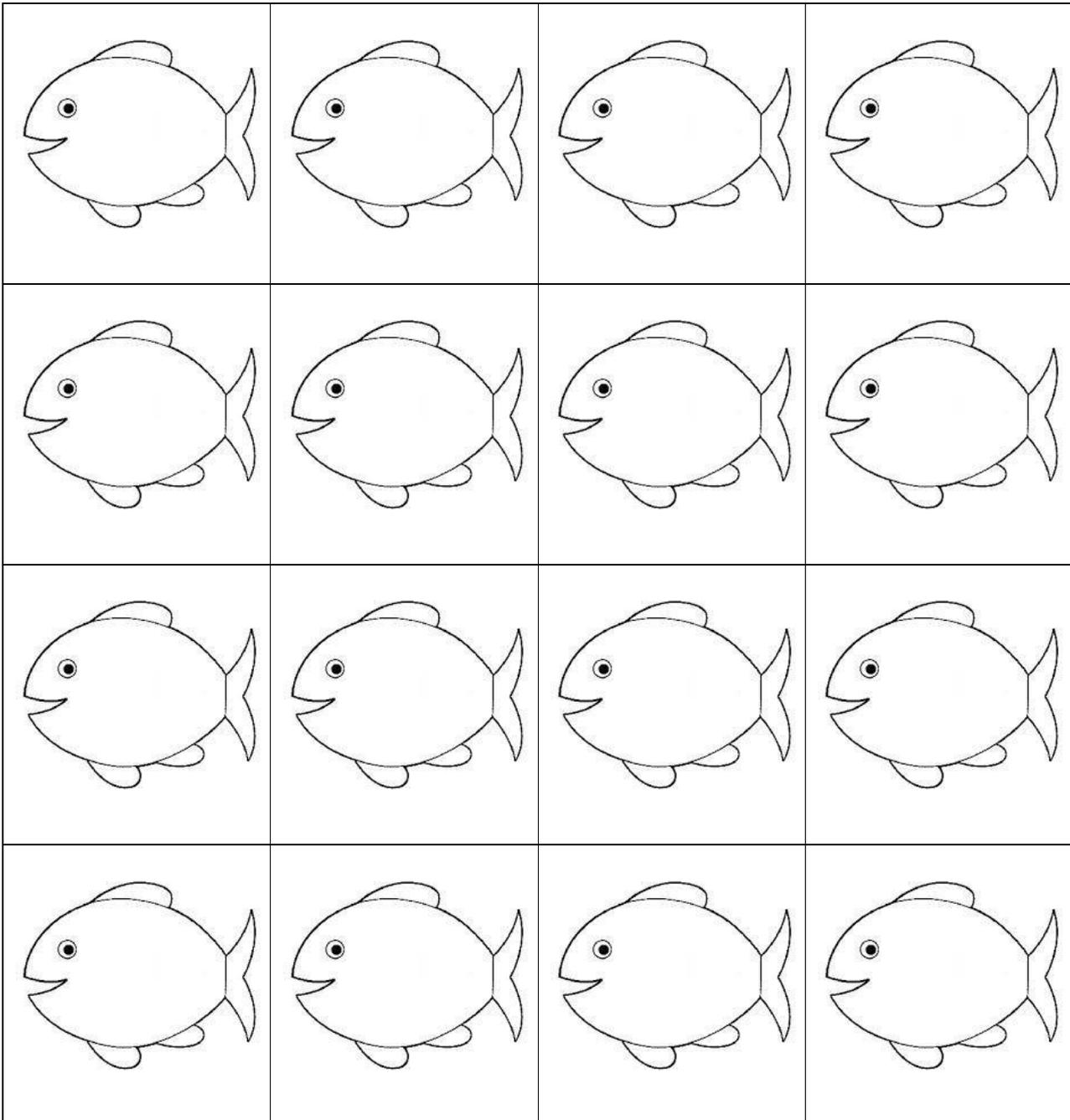
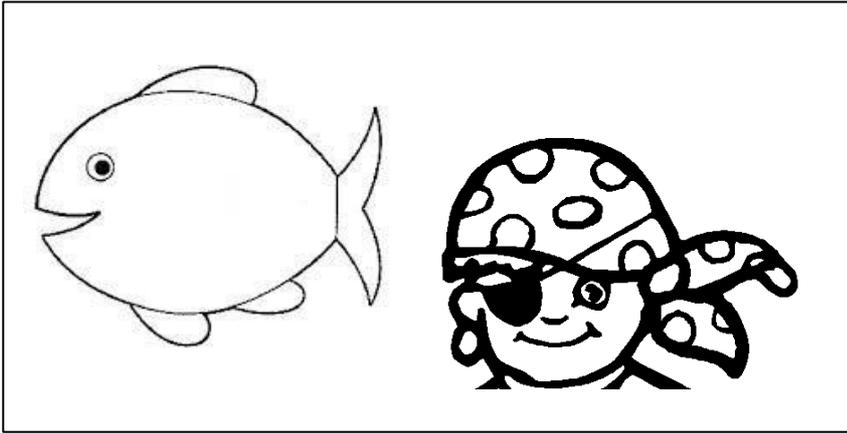
- L'échange 1 contre 3 ou 1 contre 5 n'est pas obligatoire. C'est en jouant plusieurs parties que les « pêcheurs » se rendront compte qu'ils ont tout intérêt à effectuer l'échange suite à la perte d'un nombre important de poissons. L'enseignant peut aussi jouer le rôle d'un des pêcheurs pour donner l'exemple.
- La photo ci-dessus présente un bateau en papier avec les pions représentant les joueurs. Il est aussi possible d'utiliser un bateau type yole, dans ce cas, les poissons que les pêcheurs ont pêché et qui ne sont pas dans la glacière peuvent être déposés dans le bateau. Comme les poissons de tous les pêcheurs sont mélangés, chaque pêcheur dispose d'un boulier pour conserver en mémoire la quantité de poissons pêchés afin de les récupérer à l'arrivée au port.
- Le nombre de barquettes symbolisant les îlets est une variable didactique. Les premières parties peuvent être constituées de 2 à 3 îlets.

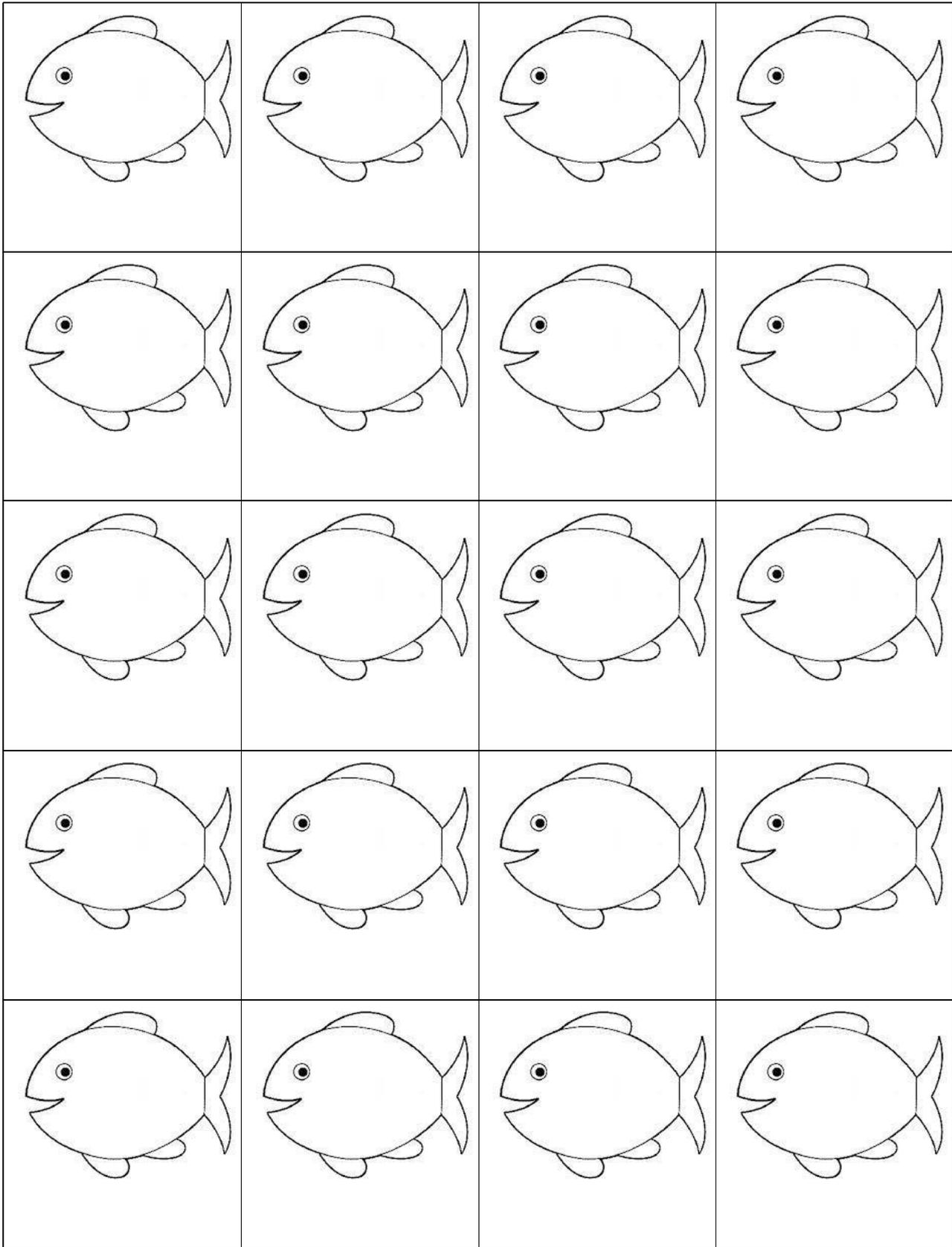
Règles de l'échange

Echange 1 contre 3 : une « boule » au dessus de la ligne vaut 3, une « boule » sous la ligne vaut 1

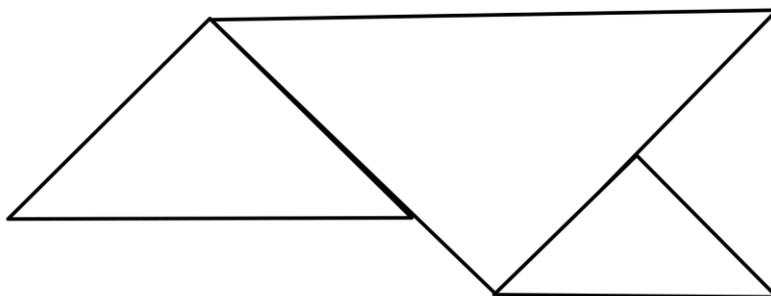
Echange 1 contre 5 : une « boule » au dessus de la ligne vaut 5, une « boule » sous la ligne vaut 1

<p>Le bouler à une branche</p>						
<p>Echange 1 contre 3</p>	<p>Nombre 1</p>	<p>Nombre 2</p>	<p>Nombre 3</p>	<p>Nombre 4</p>	<p>Nombre 5</p>	<p>Nombre 6</p>
<p>Echange 1 contre 5</p>	<p>Nombre 1</p>	<p>Nombre 2</p>	<p>Nombre 5</p>	<p>Nombre 6</p>	<p>Nombre 7</p>	<p>Nombre 10</p>

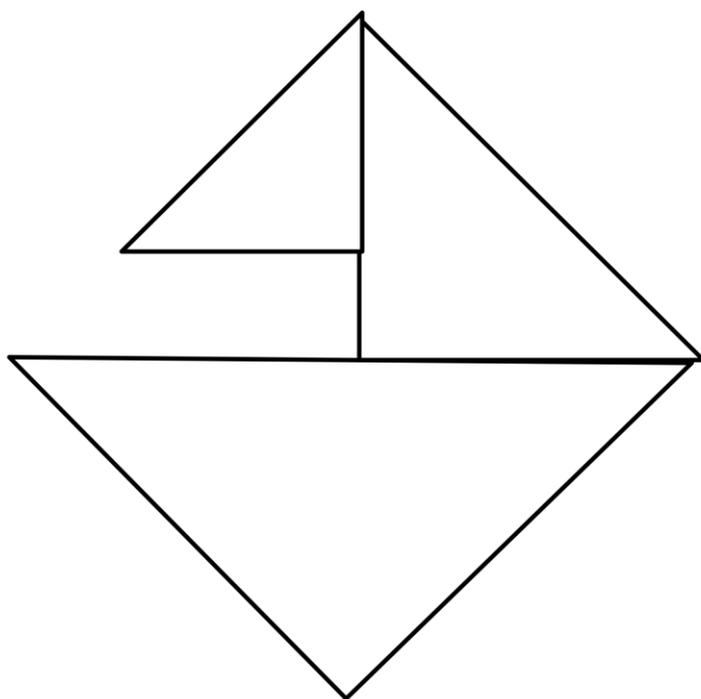




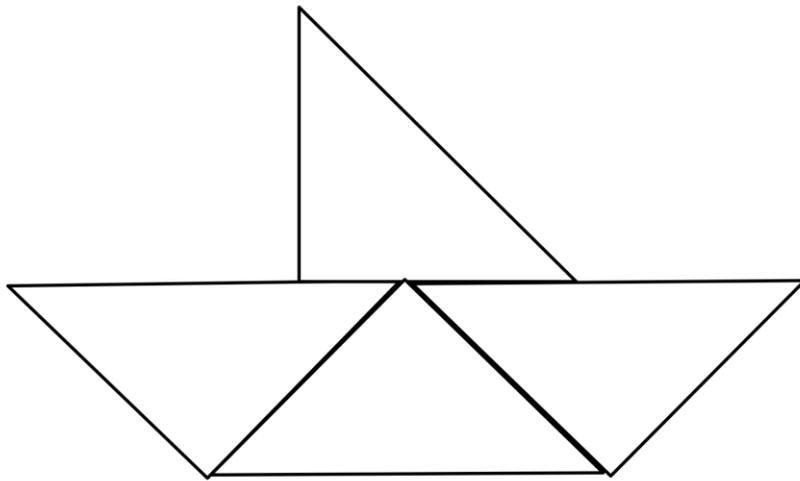
Annexe 3 : le monde de la mer (niveau 2-3 ans)



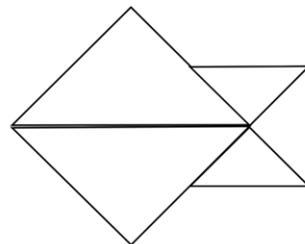
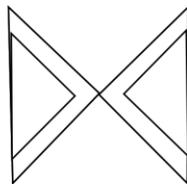
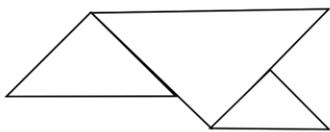
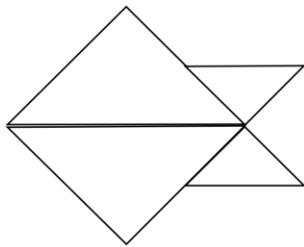
UN OISEAU
EN VOL

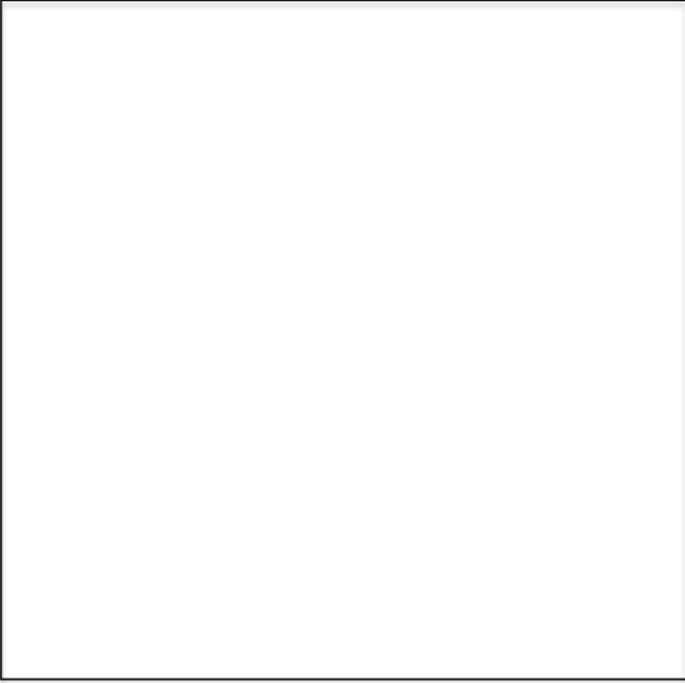


UN BATEAU

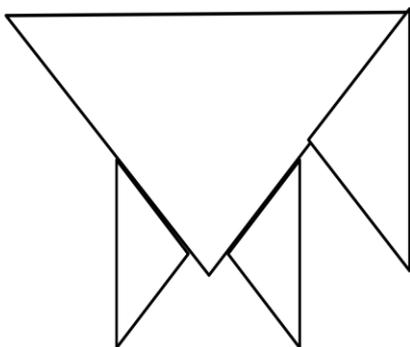


UN BATEAU

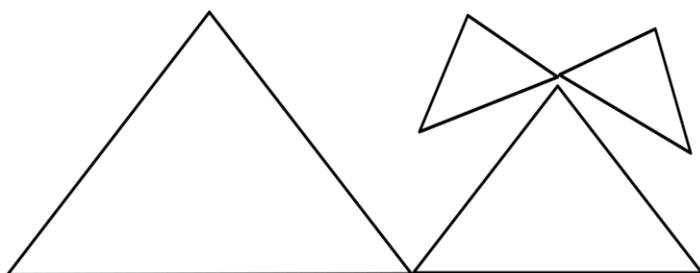




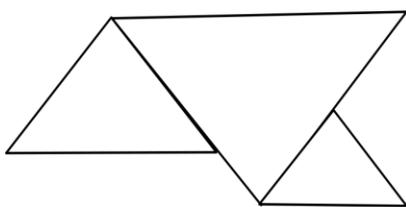
Annexe 4 : les animaux (niveau 4 ans)



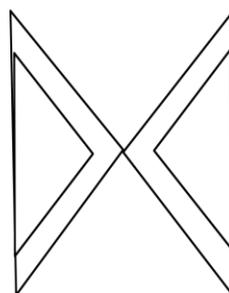
Poulet



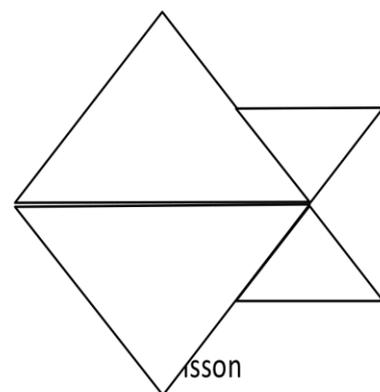
Souris



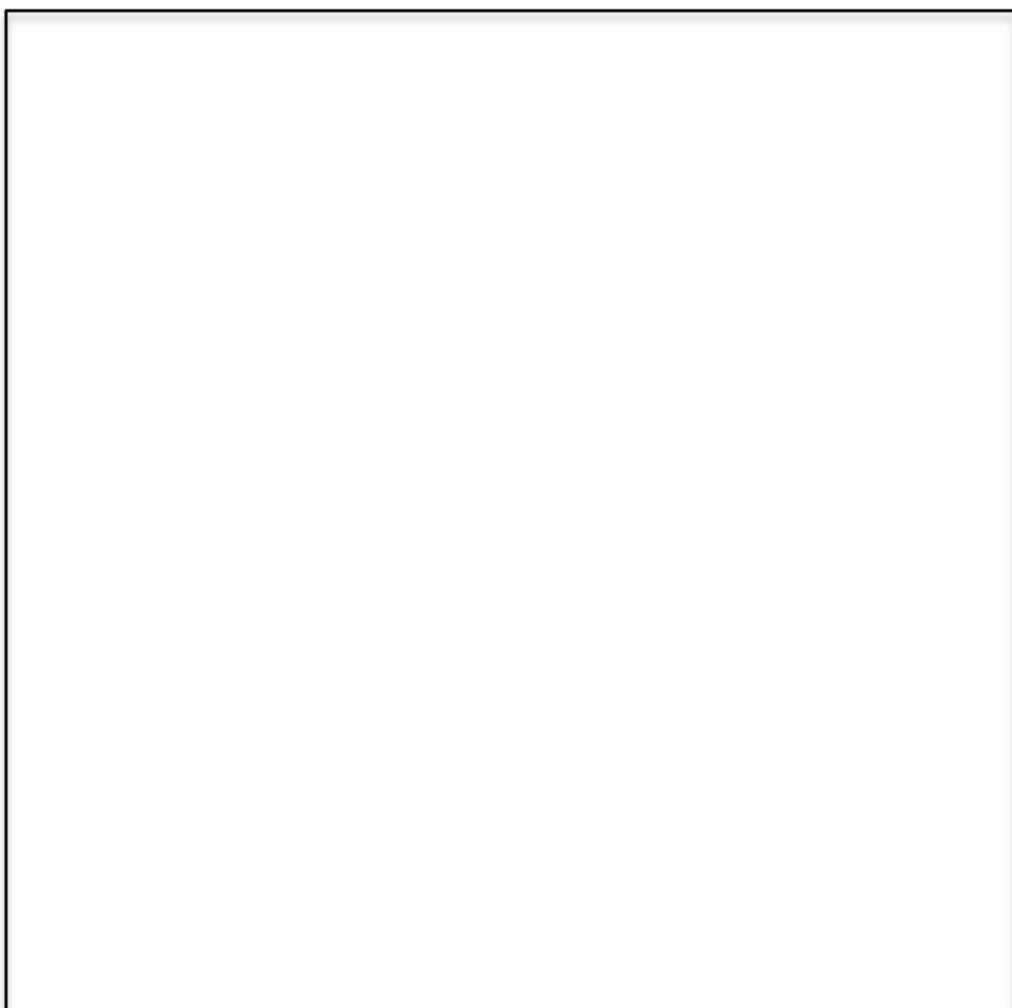
Oiseau en vol

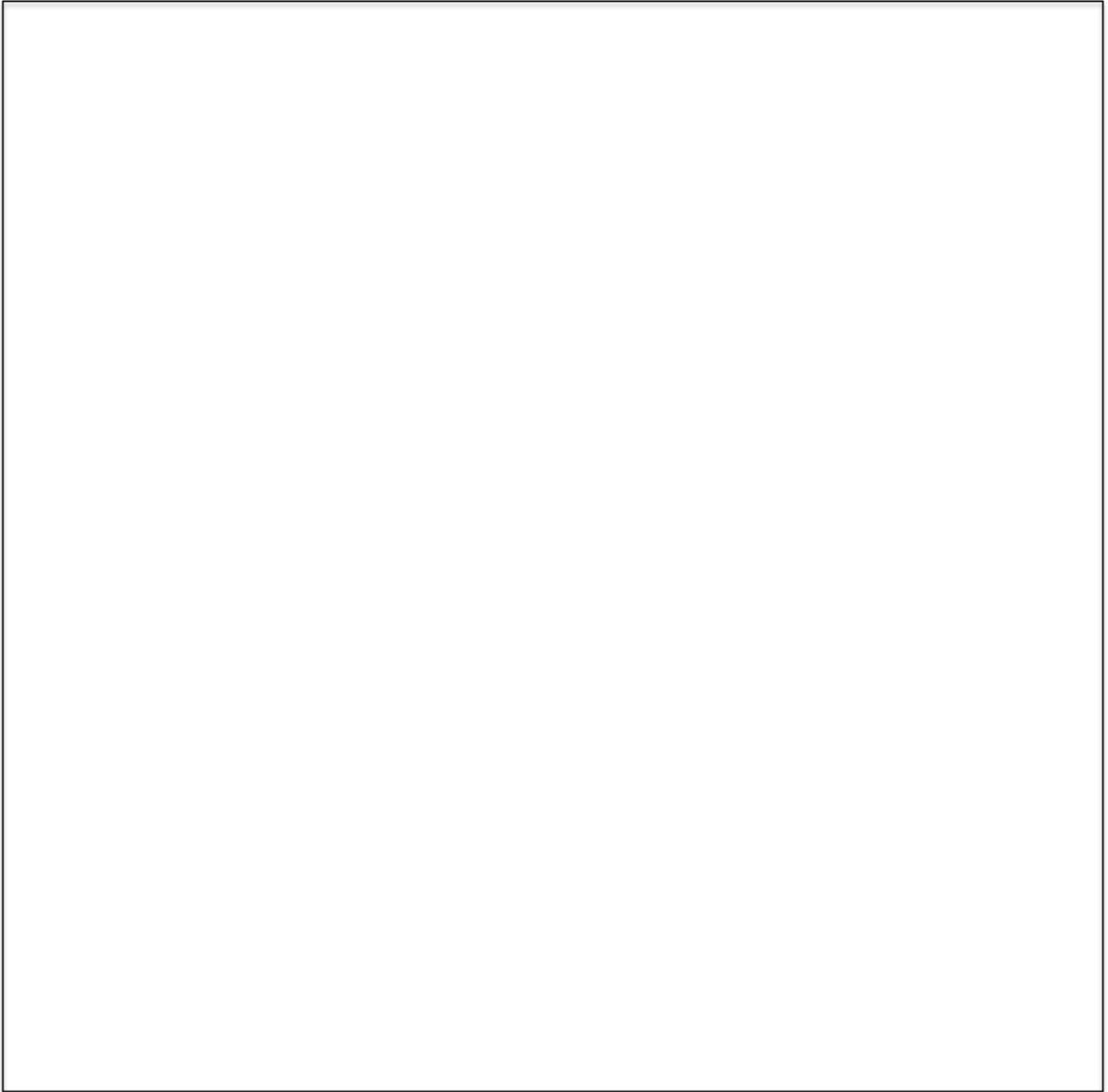


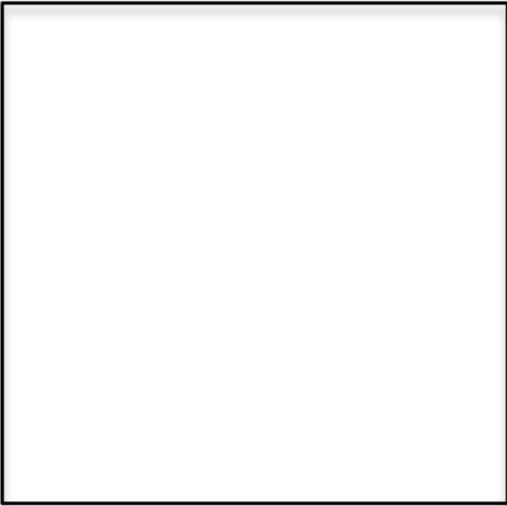
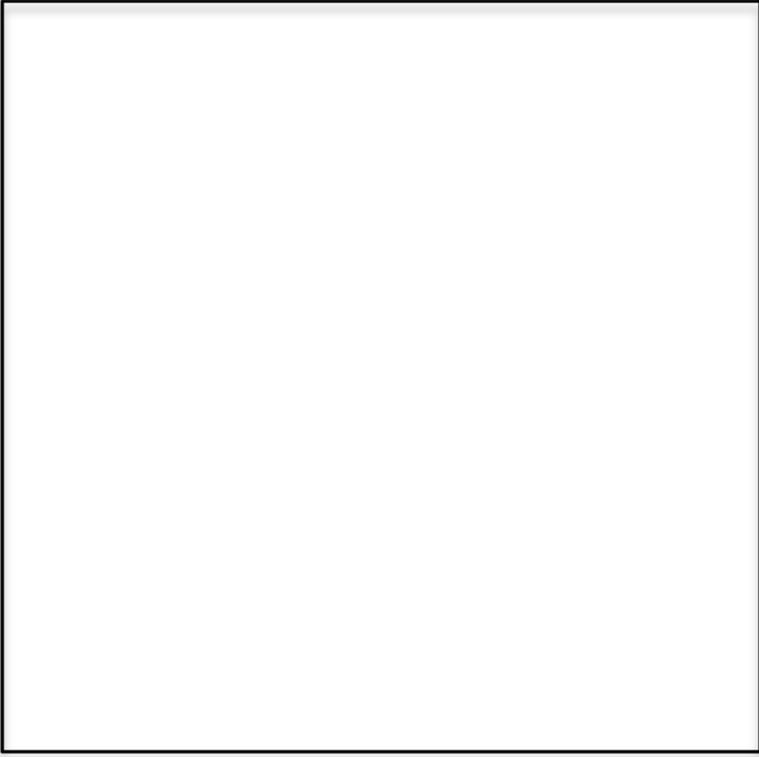
Papillon



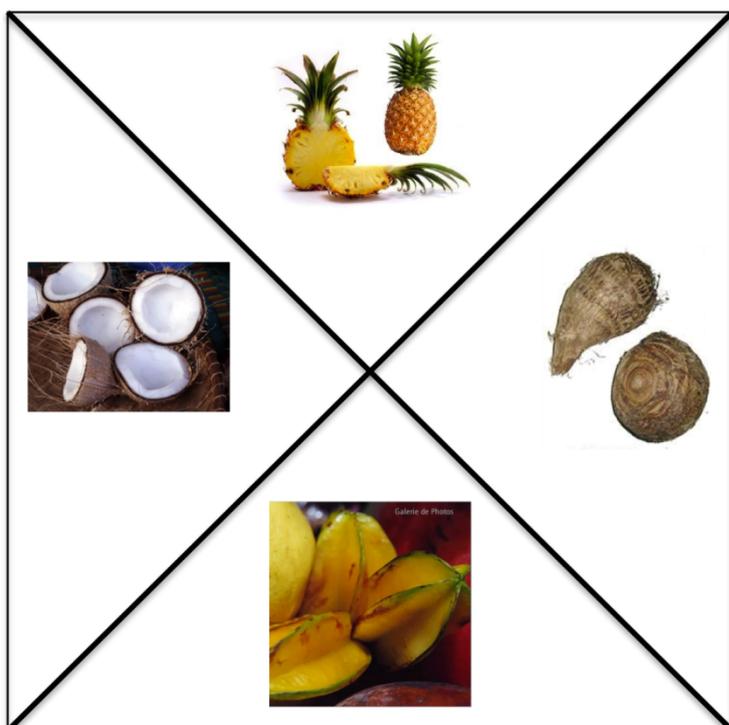
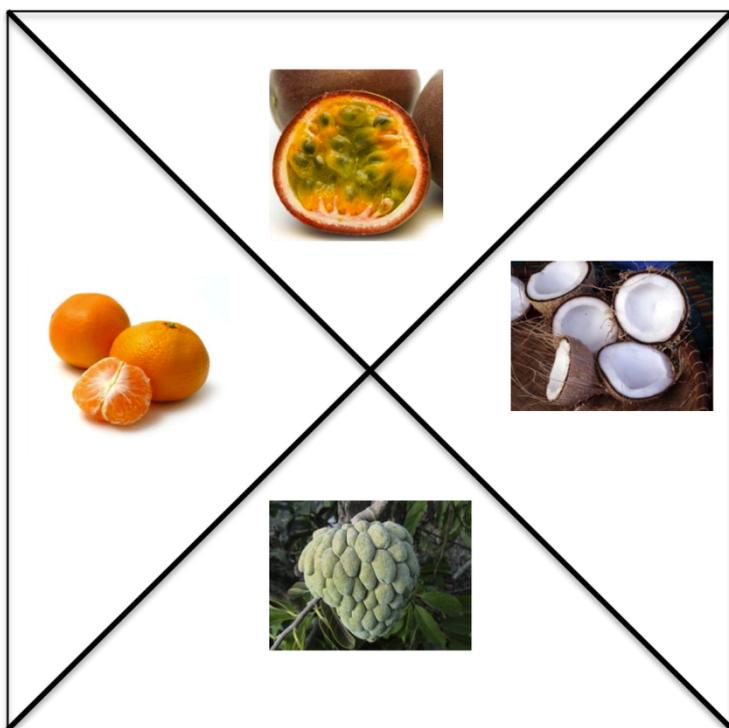
Poisson

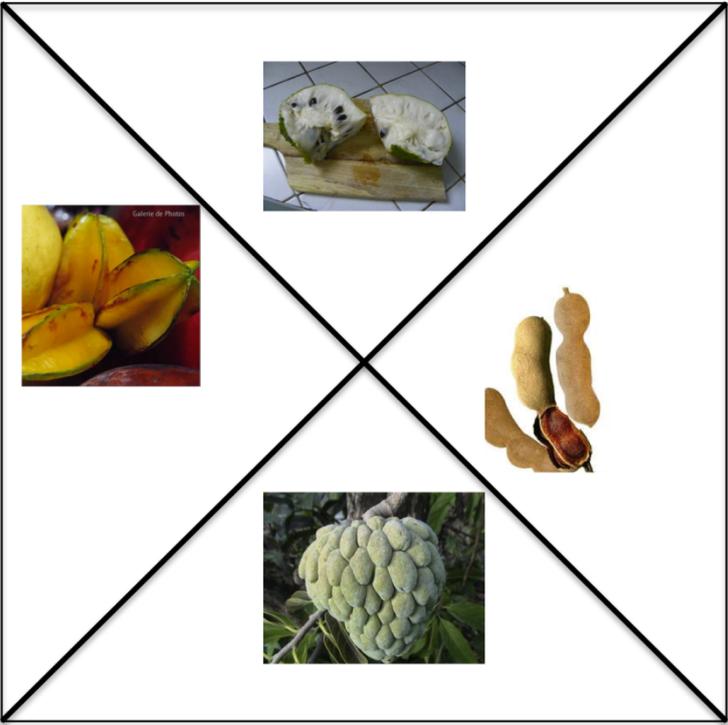
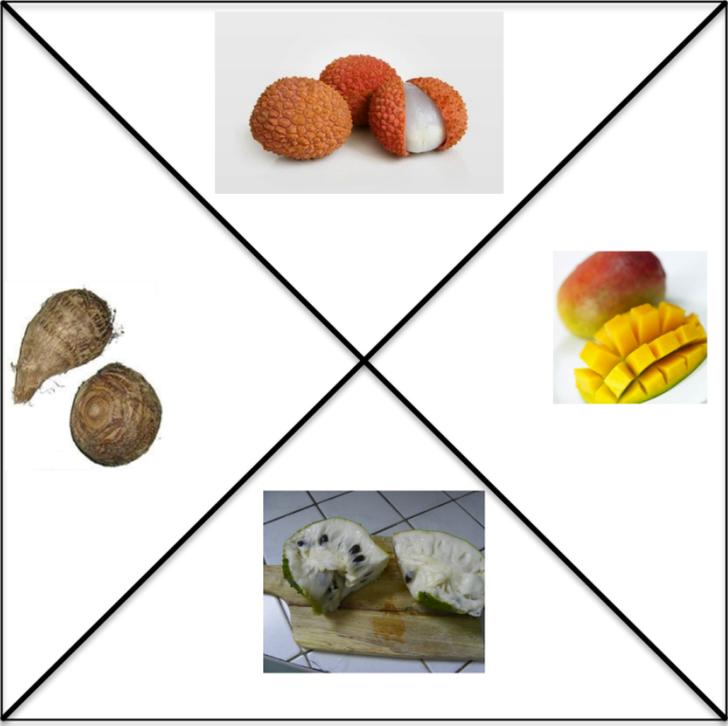


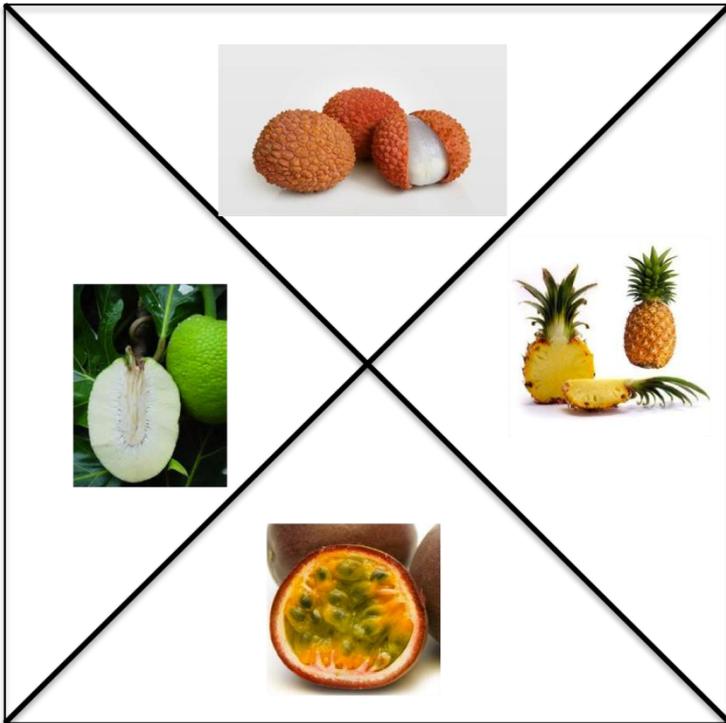
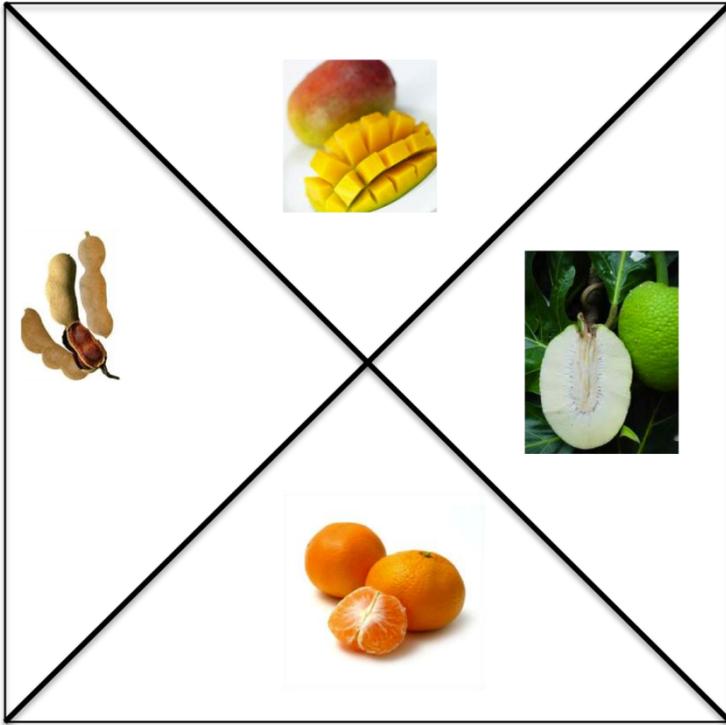




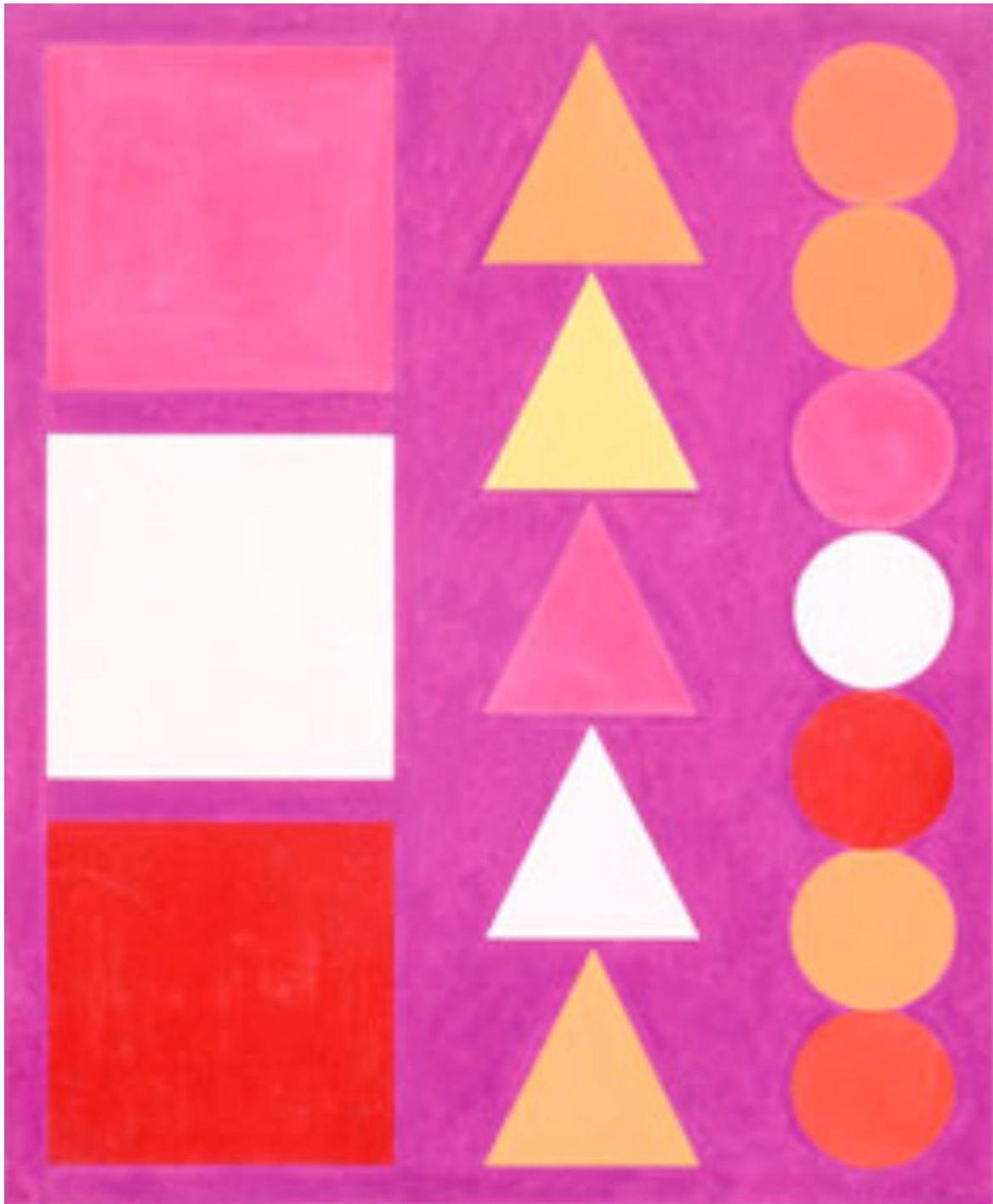
Annexe 4 : le puzzle du cube (niveau 5ans)







Annexe 5 : Auguste Herbin (niveau 2-3 ans)



Annexe 6 : Auguste Herbin (niveau 4 ans)



Annexe 7 : Josef Albers (niveau 5ans)

