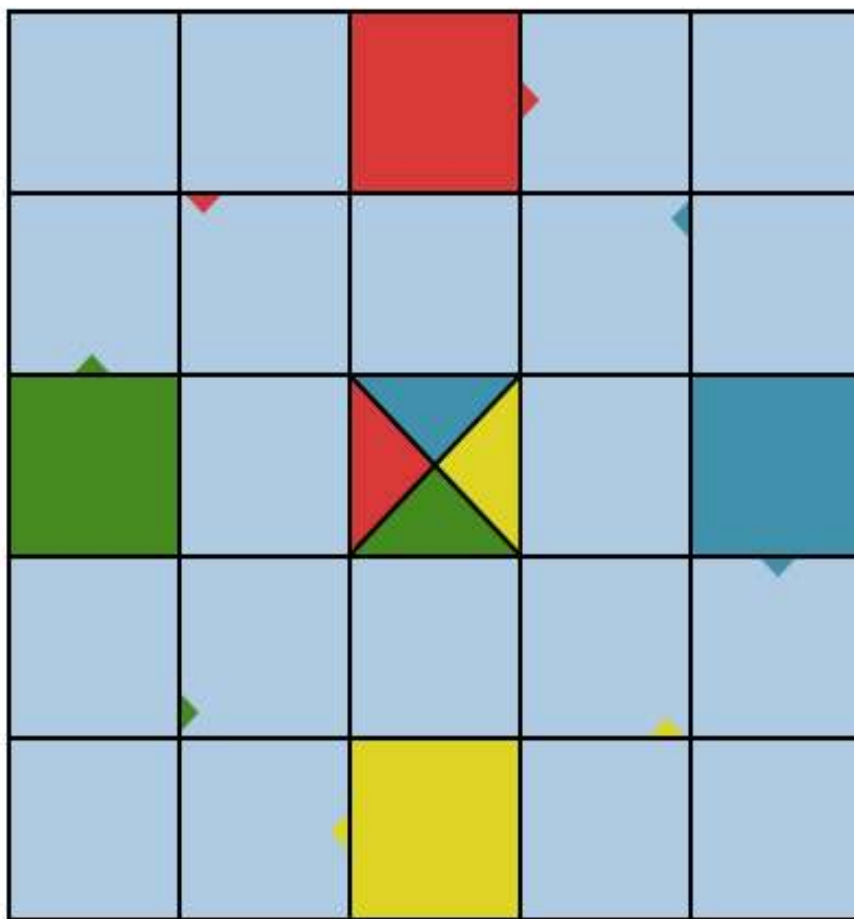


Boîte à outils pédagogiques
Livret 3 : Apprendre et réviser en jouant
 20. Par quatre

Matière travaillée : (discipline) Mathématiques	Nom du jeu : Par quatre	Nombre de joueurs : 4 ou 4 groupes	Niveau : CP1, CP2, CE
---	----------------------------	--	--------------------------

Objectif	<ul style="list-style-type: none"> -savoir compter jusqu'à 4, -connaître les premiers multiples de 4.
Intérêt pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> -Faciliter la connaissance des nombres, -savoir compter, -stratégie.
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> -Plan de jeu tracé sur une feuille ou sur une pochette carton (ou autre), -4 pions, -4 objets identiques avec deux faces (capsules, bambou coupé en deux dans la largeur...)
Comment utiliser ce jeu	<ul style="list-style-type: none"> -Chaque joueur a une case avec 1 pion ; -Le premier joueur lance ses capsules (ou autres), on décide d'une face « simple », la face creuse, et d'une face « double », la face non creuse, ou face pleine. -si les capsules retombent avec deux faces creuses et deux faces pleines, le joueur avance de 4 cases ; si les capsules retombent avec 4 faces creuses, le joueur avance de 8 cases, si les capsules retombent sur 4 faces pleines, le joueur avance de 16 cases (toutes les autres combinaisons sont nulles). -Si un joueur en double un autre, celui qui a été doublé doit retourner dans son camp et recommencer. -Le premier arrivé a gagné. -On joue dans le sens des aiguilles d'une montre, et les joueurs ne doivent jamais passer deux fois sur la même case dans un trajet.
Observations Difficultés	



Réalisé par Guillaume Van de wiele ASMAE, les éducatrices du programme OSIS / Inter Aide Education et la responsable pédagogique du programme, Madame Rakotondratsima Minoarisoa.

Bibliographie « Les mathématiques par les jeux » de Lucette Champdavoine

Cette boîte à outils pédagogiques a été créée dans le but de répondre à une constatation faite par les éducatrices du programme de soutien scolaire OSIS/Inter Aide Education. En effet certains jeux pédagogiques et activités participatives peuvent aider les enfants à comprendre plus facilement le programme scolaire.

Ce travail ne permet pas de répondre à tous les problèmes, mais cherche à aider les acteurs de l'éducation à créer et développer des outils d'apprentissage alternatifs.

Ces outils ne sont que des propositions d'activités, et doivent être transformés et adaptés selon la volonté des acteurs de l'éducation et le niveau des enfants.

Je vous souhaite une bonne utilisation et une bonne adaptation.

Guillaume Van de wiele

Volontaire de solidarité internationale ASMAE à Madagascar.

En appui pédagogique au programme OSIS/Inter Aide Education.

Première publication le 13/06/07.