



inter aide

Lancement et suivi de programmes concrets de développement

Logt 1048 - 67 ha NO

BP 4103

Antananarivo 101

Tel/fax : 22 223 69

# « Boîte à outils pédagogiques »

## Livret 3 Apprendre et réviser en jouant

Réalisé par Guillaume Van de wiele ASMAE

Les éducatrices du programme Inter Aide Education

et la responsable pédagogique du programme Madame Rakotondratsima Minoarisoa

*Bibliographie « Les mathématiques par les jeux » de Lucette Champdavoine*

Septembre 2007 - Page 1

## 1. Ramassage des haricots

Matière travaillée (discipline) : Mathématiques	Nom du jeu : Ramassage des haricots	Nombre de joueurs Mini : 2 Maxi : 4	Niveau : CP1 (1 <sup>ère</sup> année de primaire) HF1 (niveau 1 de l'approche par compétences)
--	--	---	---

Objectif	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Forme d'éveil en mathématiques</li> <li>-Utilisation de dés (comparaison d'ensembles au niveau cardinal),               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. avancer du nombre de cases/points du dé,</li> <li>2. prendre/remettre autant de haricots que le drapeau l'indique.</li> </ol> </li> </ul>
Intérêt pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Dénombrement,</li> <li>-comparaison,</li> <li>-addition (selon moment de l'année),</li> <li>-correspondance de terme à terme.</li> </ul>
Matériel nécessaire	<p>Une grande feuille en carton si possible, avec le jeu dessiné dessus comme modèle (avec variantes selon le moment de l'année, et le niveau des enfants).</p> <p>Un dé et des pions de couleurs différentes.</p> <p>Les drapeaux donnent les haricots à prendre, les panneaux ronds donnent les haricots à rendre.</p> <p>Au bout du chemin, 4 maisons avec les haricots supplémentaires ramassés sur le chemin.</p> <p>Des haricots secs.</p>
Comment utiliser ce jeu	<p>Chaque joueur doit parcourir le chemin en tenant compte des indications :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. données par le dé,</li> <li>2. données par les drapeaux,</li> <li>3. données par les panneaux.</li> </ol> <p>Le joueur qui ramasse le plus de haricots a gagné.</p>
Observations Difficultés	<p>Bien fabriquer le jeu en fonction du niveau des enfants, dès le deuxième bimestre avec les CP1, jusqu'au 5<sup>ème</sup> bimestre.</p>



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.