

Boîte à outils pédagogiques**Livret 3 : Apprendre et réviser en jouant****13. Course géométrique aux points**

Matière travaillée : (discipline) mathématiques	Nom du jeu : Course géométrique aux points	Nombre de joueurs Mini : 4 Maxi : 4	Niveaux : CP1 CP2 (2 premières années du primaire)
---	---	---	--

Objectif	<ul style="list-style-type: none"> - distinguer et connaître les différentes formes géométriques. - faire des additions, - faire des comparaisons.
Intérêt pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> -faciliter la mémorisation des formes géométriques, -aider les enfants à réviser les additions, -aider les enfants dans la comparaison de nombres deux à deux.
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> -un dé normal, -une planche de jeu, -un pion par joueur, -des cartons de points par élève (faits sur l'ardoise).
Comment utiliser ce jeu	<p>L'élève qui commence jette le dé et avance du nombre donné par le dé, à chaque case correspond une forme géométrique avec une correspondance numérique par case.</p> <p>Un carré donne 1 point, un triangle donne 2 points, un rond donne 3 points (et d'autres si les enfants ont déjà vu d'autres formes géométriques.)</p> <p>Chaque fois qu'un enfant fait un 6 avec le dé, il a le droit de rejouer.</p> <p>Les enfants marquent leurs points au fur et à mesure sur leur ardoise.</p> <p>Le premier arrivé à la fin marque un bonus de 5 points.</p> <p>Quand tous les enfants sont arrivés à la fin, ils additionnent leurs points et comparent, celui qui a le plus de points a gagné.</p>
Observations Difficultés	Des variantes peuvent intervenir dans l'année, par exemple en disant qu'il faut enlever un point à chaque fois que l'enfant tombe sur un carré, ou en ajoutant d'autres formes géométriques, ou des couleurs...



Ardoise
joueur 1

▲	2
●	3
▲	2
■	1
■	1
▲	2
●	3
<hr/>	
14	

Ardoise
joueur 2

●	3
▲	2
■	1
▲	2
●	3
■	1
■	1
<hr/>	
13	

Ardoise
joueur 3

●	3
●	3
●	3
▲	2
■	1
▲	2
▲	2
<hr/>	
16	

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.