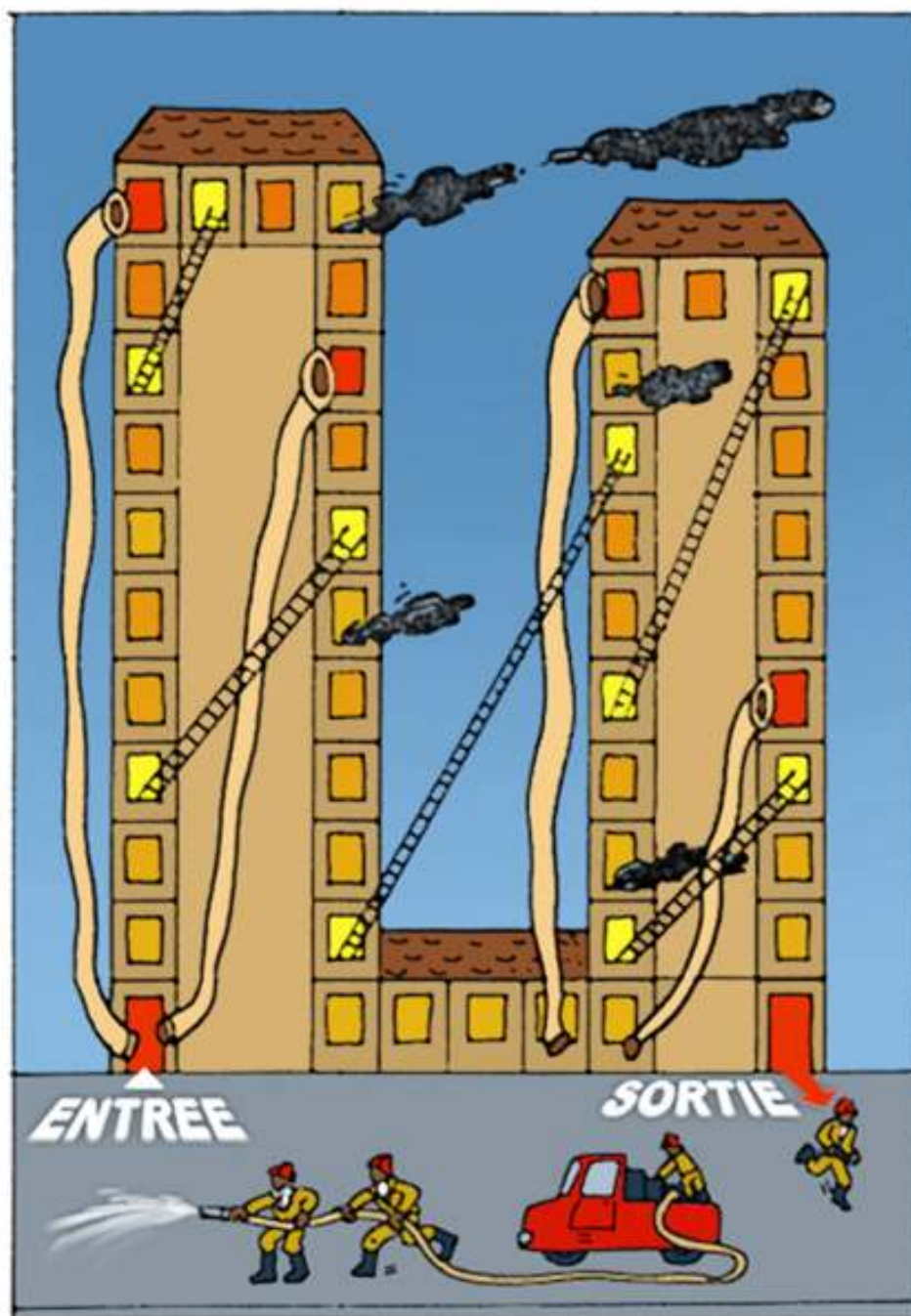


Boîte à outils pédagogiques**Livret 3 : Apprendre et réviser en jouant****16. Les pompiers**

Matière travaillée : (discipline) Mathématiques	Nom du jeu : Les pompiers	Nombre de joueurs Mini : 2 Maxi : 4	Niveau : CP1, CP2 (années 1 et 2 du primaire)
---	------------------------------	---	---

Objectif	-Utiliser au mieux ses pions, -Utiliser un dé et la décomposition de celui-ci (de 1 à 6)
Intérêt pédagogique	-conservation de quantité, -structure additive, -notion de position
Matériel nécessaire	-une planche de dessin avec le jeu, -un dé, -des pions de couleurs différentes selon le nombre de participants. (4 pour 2 joueurs, 3 pour 3 joueurs, 2 pour 4 joueurs).
Comment utiliser ce jeu	-Le premier joueur lance le dé et fait entrer un de ses pions sur le jeu, il le fait avancer du nombre donné par le dé. Le deuxième joueur lance le dé à son tour et fait avancer son pion, lors du deuxième lancer, il peut faire avancer son premier pion ou en faire rentrer un deuxième. Le but du jeu est de faire parvenir tous ses pions (pompiers) le plus vite possible à la sortie. -les échelles se prennent dans le sens de la montée, pour passer d'une fenêtre à l'autre. -quand les pompiers arrivent sur une fenêtre avec un toboggan, ils doivent obligatoirement redescendre et se retrouvent au rez-de-chaussée. Quand un joueur arrive à une fenêtre avec de la fumée, il rejoue.
Observations Difficultés	La stratégie dans ce jeu, est d'éviter à un de ses pompiers de prendre un toboggan en faisant avancer un autre pompier.



4 pions chacun
pour 2 joueurs



3 pions chacun
pour 3 joueurs



2 pions chacun
pour 4 joueurs

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.