

Les familles de 1 à 9

Jeu mathématique

Objectif

Distinguer un nombre représenté par différents schèmes et en saisir son invariance.

Règles du jeu

Principe

Ce jeu suit la règle traditionnelle du « jeu des 7 familles ».

But du jeu

Constituer le plus grand nombre de familles.

Préparation

Ramassez les familles (par ex. la famille « 7 » sous les 4 schèmes) et sélectionnez celles qui veulent être travaillées.

Distribuez 3 cartes à chaque joueur et mettez le reste des cartes comme « pioche » au milieu des joueurs.

Comment jouer ?

Le joueur A demande à B,C ou D une carte qui l'intéresse pour compléter une famille : (par ex. « As-tu une carte de la famille « 7 » ? »)

- si le joueur interpellé a la carte, il la lui donne, et A peut continuer à questionner indifféremment B,C ou D.
- si le joueur interpellé n'a pas la carte, A prend une carte dans la « pioche » et c'est au tour du joueur interpellé de jouer.

La partie continue ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les familles soient constituées. Le vainqueur est celui qui aura le plus de familles !

Remarques

Lorsqu'un joueur a rassemblé toutes les cartes d'une famille, il les dépose devant lui : il a gagné une famille !

Quand la « pioche » est épuisée, on se sert dans le jeu du voisin de gauche.

Attention, on ne peut demander une carte d'une famille que si l'on en possède au moins une dans son jeu.



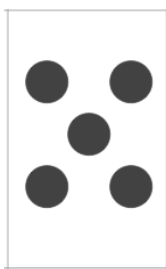
Différents aspects des nombres travaillés



Représentation
graphique symbolique



Représentation
graphique réelle



Représentation
graphique structurée



Représentation
graphique non structurée

Consignes données aux enfants

Etape 1 : Préparation du jeu.

« Nous allons jouer au jeu des familles. Je vais désigner un distributeur qui donnera 3 cartes aux joueurs de l'équipe, et il déposera le reste des cartes au milieu du banc. »

Etape 2 : Comment jouer.

L'enseignant explique les règles aux enfants et après cela, il désignera 3 élèves avec lesquels il fera une démonstration afin d'être sûr que tout le monde ait compris.

« Chaque joueur possède 3 cartes. Le but du jeu est de faire des familles (exemple : famille de 1, de 4, ...). Pour ce faire le joueur qui commencera va demander à un autre joueur (n'importe lequel du groupe) s'il n'a pas une carte qui pourrait l'intéresser. Si oui, il donnera la carte et le joueur continue. Si non, le joueur pioche une carte dans « la maison des nombres » et passe son tour. »

(exemple : Julien possède un 5 bleu, il va demander à Julie si elle a un 5 jaune. Si Julie ne l'a pas Julien devra pêcher une carte, mais si Julie a le 5 jaune elle le lui donne et Julien peut rejouer.)

« Le gagnant est celui qui possède le plus de familles. Lorsque tu as les 4 cartes qui forment une famille, il faut les déposer sur le banc. »

« Le joueur qui n'a plus de carte attend que les autres joueurs terminent de reconstituer les familles. »