

Jeu du Pirate

Niveau : Maternelle (PS / MS / GS)

Domaine des mathématiques : Approcher les quantités et les nombres

Compétences :

- Etre capable de dénombrer
- Etre capable de mettre en œuvre une procédure (numérique ou non) pour comparer une collection et / ou construire une collection

Matériel :

- plateau de jeu (cases vides, cases comportant des gommettes, cases avec des têtes de mort), choisir un nombre de cases correspondant au niveau de difficulté souhaité, coller sur du carton épais (carton plume par exemple) puis plastifier
- jetons « pièces d'or » à imprimer sur du papier jaune et à plastifier
- boîte pour les jetons
- boîte « coffre au trésor »
- dés à constellations (PS : 1 à 3 / MS – GS : 1 à 6) à plastifier
- pions « pirates » à tirer sur du papier ou du carton couleur (1 couleur par pirate) ou coller des gommettes de couleurs différentes / plastifier puis coller les figurines sur des bouchons ou des pions
- bandes avec emplacements pour poser les jetons gagnés (1 à 2 par élève en fonction du niveau) à imprimer sur du papier couleur et à plastifier

Consigne :

Lance le dé, avance du nombre de cases indiqué par le dé et prends autant de pièces d'or que de gommettes contenues dans la case où tu t'arrêtes.

Une fois le jeu terminé, le gagnant est celui qui a le plus de pièces d'or.

Déroulement :

Les élèves sont regroupés autour du plateau de jeu, expliquer la règle du jeu.

Les élèves doivent lancer le dé à tour de rôles et avancer du nombre de cases indiqué.

Ils prennent le nombre correspondant de jetons « pièces d'or » et les placent sur leur bande. S'ils tombent sur une case vide, ils ne prennent rien, s'ils tombent sur une case « tête de mort », ils redonnent un ou plusieurs jetons, selon le niveau de classe. Ces jetons sont placés dans le coffre au trésor situé à l'arrivée. Le premier élève qui atteint la case arrivée, reçoit le contenu de ce coffre. En fin de partie, chaque joueur compte ses jetons, le gagnant est celui qui en a le plus (ils peuvent comparer leurs bandes où ont été placés les jetons « pièces d'or »).

Variantes / prolongements :

- **PS :** les cases peuvent ne contenir que de 0 à 3 gommettes, les élèves qui tombent sur des cases « tête de mort » ne redonnent qu'un jeton. Ne pas numéroter les cases (évite la confusion avec le nombre de gommettes).

- **MS/GS :** les cases peuvent contenir jusqu'à 5 gommettes, les élèves qui tombent sur des cases « tête de mort » peuvent redonner de 1 à 3 jetons. Selon le niveau de difficulté souhaité, on peut choisir de numéroter ou non les cases. Bien insister sur l'échange en fin de partie (activité de comparaison du nombre de pièces d'or pour savoir qui en a le plus).

- **Prolongements :** remplacer les gommettes contenues dans les cases et/ou les constellations du dé par des chiffres.