

MATHEMATIQUES : PIPO LE CLOWN

Pour ce jeu nous aurons besoin

- d'une seule fiche Pipo le clown pour 2
- d'un dé traditionnel
- de deux sortes de grains : 15 grains d'haricots rouges pour un joueur et 15 grains d'haricots blancs pour l'autre joueur (vous prenez les grains que vous avez chez vous)

Le but du jeu est de poser plus de grains sur Pipo le clown que son adversaire.

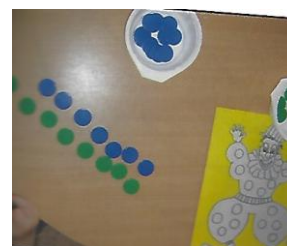
- Un joueur lance le dé et prend le nombre de grains indiqué et les pose sur le clown.
- Le deuxième joueur lance le dé et prend le nombre de grains indiqué et les pose sur le même clown.
- On continue ainsi jusqu'à ce que Pipo le clown soit recouvert de grains.



- Demander à l'enfant : qui a posé le plus de grains sur Pipo entre toi et moi ?

Voici les différentes procédures de comparaison attendues :

- l'enfant donne sa réponse selon une estimation visuelle
- l'enfant aligne ses grains et les vôtres (comme sur la photo)



- l'enfant compte ses grains puis les vôtres. S'il n'arrive pas à comparer les deux quantités, Il peut s'aider de la bande numérique. Vous prenez une pince à linge d'une couleur pour vous et une autre d'une autre couleur pour l'enfant. Il place sa pince sur le nombre qui correspond à la quantité de haricots qu'il a placé sur Pipo. Puis il place la votre sur le nombre qui correspond à la quantité de haricots que vous avez placé. La pince qui est la plus éloignée du 1 gagne.
- Rejouer plusieurs fois