



Comme pour la séance 3, il s'agit de mettre en œuvre les deux modalités, la première permettant une manipulation « **passive** » et la seconde une manipulation « **active** ».

#### Mise en place :

Sur la cour, ou dans la salle de motricité, la classe est toujours organisée en 3 équipes (ou 6 équipes si on dispose de 2 espaces de jeu) .

Chaque joueur est équipé d'un dossard ou d'un foulard de la couleur de son équipe.

Les 3 camps sont matérialisés par des cerceaux ou des caisses de la couleur de chaque équipe.

La réserve centrale est matérialisée par un tracé au sol, par des lattes ou par une corde . Elle est située à égale distance des 3 camps (entre 3 et 10 m en fonction du nombre de joueurs).

**Les 3 collections de 10 cubes ou de 10 briques de 3 couleurs sont disposées dans la réserve.**

**3 boîtes opaques et fermables, une aux couleurs de chaque équipe, sont placées à proximité de chaque camp.**

#### Modalité 1 :

**Au signal de départ de la première manche**, chaque élève peut :

- 1 - transporter un seul objet à la fois, de sa propre couleur, dans son camp **sans le lancer**.
- 2 - « soustraire » un objet d'une autre couleur dans un autre camp et le remettre obligatoirement dans la réserve **sans le lancer**.

#### **Au signal de fin de la première manche:**

Les objets qui sont « en cours de transport » ne sont dans aucun camp et « retournent » dans la réserve.

**Les 3 collections d'objets sont ensuite disposées dans les boîtes qui restent ouvertes pour cette première modalité (elles seront fermées pour la seconde).**

**Au signal de départ de la seconde manche**, les élèves jouent suivant les mêmes règles avec toujours 10 objets de chaque couleur dans la réserve.

**Au signal de fin de la seconde manche**, les objets qui sont « en cours de transport » ne sont dans aucun camp et retournent dans la réserve.

**Les nouvelles collections de chaque équipe sont mises à côté des boîtes, puis le tout est rapproché dans un même espace pour envisager les comparaisons des collections de chaque équipe afin d'identifier l'équipe gagnante.**

Il peut être ici pertinent de demander aux élèves de donner une réponse collective au sein de chaque équipe et d'expliquer ensuite la stratégie utilisée pour répondre à la question.

**Ici toutes les stratégies vues lors des séances 1 et 2 sont susceptibles d'être utilisées dans la mesure où la manipulation de la totalité de la collection est possible.**

## Modalité 2 :

**Au signal de départ de la première manche,** les élèves jouent suivant les mêmes règles.

**Au signal de fin de la première manche,** Les objets qui sont « en cours de transport » ne sont dans aucun camp et « retournent » dans la réserve.

Les 3 collections d'objets sont ensuite disposées dans les boîtes qui seront **fermées** et sur lesquelles, l'enseignant aura indiqué le nombre d'objets glanés.

**Au signal de départ de la seconde manche,** les élèves jouent suivant les mêmes règles avec toujours 10 objets de chaque couleur dans la réserve.

**Au signal de fin de la seconde manche,** les objets qui sont « en cours de transport » ne sont dans aucun camp et retournent dans la réserve.

Les nouvelles collections de chaque équipe sont mises à côté des boîtes **fermées**, puis le tout est rapproché dans un même espace pour envisager les comparaisons des collections de chaque équipe afin d'identifier l'équipe gagnante.

Ici toutes les stratégies vues précédemment ne sont plus opérationnelles, il s'agit pour les élèves de franchir un saut cognitif en faisant du recomptage ou du sur-comptage, mentalement, sur les doigts ou en dessinant. Ils passent d'une manipulation « **passive** » (en présence des éléments à dénombrer) à une manipulation « **active** » (en présence d'une représentation symbolique d'une partie des éléments à dénombrer).

Il peut être ici pertinent de demander aux élèves de donner une réponse collective au sein de chaque équipe et d'expliquer ensuite la stratégie utilisée pour répondre à la question.