



Les règles du jeu ont été présentées collectivement, en classe, à partir d'une maquette (séance 1).

Mis en place :

Sur la cour, ou dans la salle de motricité, la classe est 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 cubes ou de briques de 3 couleurs (entre 5 et 25 objets par couleur) sont disposées dans la réserve.



Au signal de départ, chaque enfant 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 :

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 rapprochées pour envisager leurs comparaisons afin d'identifier l'équipe gagnante.

Les difficultés prévisibles :

- 1- Comprendre le rôle de la couleur dans la règle du jeu.
- 2- Respecter la règle (se tromper de camp, ne pas respecter le signal de fin, transporter deux objets).

Comme pour la séance 1, il s'agit de mettre en œuvre plusieurs parties avec des collections d'objets aux cardinalités différentes afin d'enrichir les stratégies de résolutions des élèves.

A la fin de chaque partie, les 3 collections d'objets sont rapprochées pour envisager leurs comparaisons 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.

Partie N°1 : 5 cubes par équipes

Dans cette configuration, il est important que le nombre de joueurs ne soit pas trop élevé.

Le petit nombre d'objets en jeu devrait permettre de passer par la perception immédiate pour connaître l'équipe victorieuse.

Partie N°2 : 10 cubes par équipes

Ici, il est important de laisser un temps d'observation sans manipulation avant d'envisager, si besoin, une autre stratégie que celle de la perception immédiate pour déterminer l'équipe gagnante.

Partie N°3 : 15 cubes par équipes

Ici, la stratégie par dénombrement pourrait devenir pertinente dans la mesure où le dénombrement de telles cardinalités est normalement accessible aux élèves de maternelle.

Partie N°4 : 25 cubes par équipes

Ici le plus grand nombre d'objets susceptible de se trouver dans chaque camp pourrait inviter les élèves à revenir à une stratégie de comparaison terme à terme ou à une stratégie de construction de tours ou de trains, dans la mesure où le nombre d'objets pourrait sortir du champ de leurs connaissances.

In fine, il peut être intéressant de faire remarquer que si la stratégie par dénombrement n'est pas toujours utile, elle reste une stratégie efficiente par rapport à celle de la comparaison terme à terme ou à celle de la construction des tours et des trains, qui demande plus de temps.