



## Le grand jeu des pinces à linge

## Séance 2

Problèmes multiplicatifs, additifs  
et de comparaison

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 d'EPS, les élèves sont organisés en binômes, et évoluent dans un espace qui peut être délimité. Pour chaque binôme, il y a un élève A et un élève B.

Au centre de l'espace se trouve une réserve avec des pinces à linge de 3 couleurs différentes ayant des valeurs données. Chaque enfant dispose, sur ses vêtements, 3 pinces positionnées à des endroits différents :

Exemple : Valeur de chaque épingle selon sa couleur :



2 points sur le bras



3 points sur la jambe



4 points dans le dos


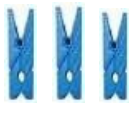

Au signal de début de partie, les joueurs A et B vont s'opposer (ils se touchent l'épaule pour se mettre d'accord et donner simultanément le début de jeu).

**Jeu :**

Les joueurs A et B s'opposent et doivent parvenir à récupérer le plus de pinces possibles (éventuellement en ciblant les pinces à valeur élevée) dans un temps donné et également éviter de se laisser prendre. Chaque enfant peut passer, ainsi, dans le même temps de jeu, du rôle d'attaquant au rôle de défenseur. Les binômes restent les mêmes tout le temps d'une partie. Ils pourront changer d'adversaire à la fin de chaque partie.

- Quand un joueur a perdu une pince il va en chercher une nouvelle dans la réserve et la fixe sur ses vêtements.
- Quand un joueur a gagné une pince, il la dépose dans une petite boîte. Puis à la fin de la partie, les joueurs reportent les pinces (ou leur valeur) dans un tableau et font leurs calculs.

**Exemple de fiche de jeu pour un joueur :**

| PINCES A LINGE GAGNEES – Joueur A   |   |  |
|---|---|--|
| jaunes<br>(sur le bras) 2 points  | bleues<br>(sur la cuisse) 3 points  | rouges<br>(dans le dos) 4 points   |
|  |  |  |
| Calculs :   |   |  |
| Points obtenus :  |   |  |

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 gains sont calculés au sein de chaque binôme. Les joueurs peuvent s'entraider pour expliciter leur démarche et calculer plus rapidement. Ils effectuent ainsi pour commencer un problème multiplicatif et de calcul du « tout », puis un problème de comparaison.

Il peut être ici pertinent de demander aux élèves de faire valider leurs réponses par l'enseignant.e. Il est aussi possible de reporter cette étape de calcul et de comparaison à une séance ultérieure en classe.

Puis une nouvelle partie est engagée. Les binômes peuvent alors changer.

### Proposition de variables sur les parties :

#### Partie N°1 : Pour les CP



2 points sur le bras



#### Pour les CE1 et CE2

1 point sur le bras



2 points sur la jambe



3 points dans le dos

Dans cette configuration, les valeurs de faible amplitude pourront permettre un calcul rapide et engager rapidement les élèves dans une nouvelle partie pour un temps d'activité conséquent.

#### Partie N°2 :

##### Pour les CP :



1 point sur le bras



2 points sur la jambe

##### Pour les CE1 et CE2 :





2 points sur le bras



3 points sur la jambe



4 points dans le dos

**Partie N°3 :** Pour cette partie, les binômes   s'opposent. A la fin de la première partie, le joueur qui a le plus de points reste sur son terrain ou monte sur le terrain du dessus, celui qui a le moins de points reste sur son terrain ou passe sur le terrain du dessous. Et ainsi de suite. (voir fiche Annexe)

##### Pour les CP :



2 points sur le bras



3 points sur la jambe

##### Pour les CE1 et CE2 :



2 points sur le bras



3 points sur la jambe



4 points dans le dos

L'amplitude numérique sera ici plus importante puisque le gain sera calculé pour le nombre de pinces gagnées par 2 joueurs.

Exemples de fiche de gains, adaptable aux différentes variables :

| PINCES A LINGE GAGNEES – Joueur ..... Ou équipe ..... |  |                                      |
|---|--|--------------------------------------|
| jaunes<br>(sur le bras) ..... points                  | bleues<br>(sur la cuisse) ..... points | rouges<br>(dans le dos) ..... points |
|   |  |                                      |
| Calculs :   |  |                                      |
| Points obtenus :                                      |  |                                      |

Fiche Annexe 1 : Comment organiser la « montante / descendante » ?

A la fin de la partie 1, le joueur qui a le plus de points monte sur le terrain qui est juste « au-dessus », celui qui a le moins descend sur le terrain qui est juste « au-dessous ». Les joueurs gagnants et perdants qui se situent aux extrémités restent sur leurs terrains.

