



Pipo le clown

● ÉTAPE 1 Comparer le nombre de points indiqué par les dés

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu Pipo le clown par élève (**matériel page 126**).
- 15 jetons par élève, de la taille des cercles dessinés sur Pipo.
- Une boîte par élève.
- Un dé classique constellations de 1 à 6 par élève.

BUT DU JEU

Être le premier à remplir le clown avec des jetons.

DÉROULEMENT

- Chaque joueur possède 15 jetons dans sa boîte. Les 2 joueurs lancent leur dé en même temps. Celui qui obtient le plus grand nombre peut poser des jetons sur son clown. Il place alors le nombre de jetons indiqué par le dé sur les cercles dessinés sur le costume de Pipo. En cas d'égalité, on relance les dés.
- Le premier qui réussit à habiller complètement Pipo gagne.

VARIANTE

Jouer avec des dés présentant des constellations non traditionnelles.

● ÉTAPE 2 Comparer le nombre de jetons gagnés par chaque joueur

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu Pipo le clown pour 2 élèves (**matériel page 126**).
- 15 jetons rouges pour un élève et 15 jaunes pour le deuxième élève.
- Une boîte par élève.
- Un dé classique constellations de 1 à 6 par élève.

BUT DU JEU

Poser plus de jetons sur Pipo le clown que son adversaire.

DÉROULEMENT

- Chaque joueur lance à tour de rôle le dé et prend autant de jetons qu'indiqué par le dé. Lorsque Pipo est recouvert de tous les jetons, on cherche « Qui a posé le plus de jetons sur le costume de Pipo ? ».
- Mettre en commun les différentes procédures pour résoudre ce problème : estimation visuelle, correspondance terme à terme, groupements, comptage.

VARIANTE

On joue avec des dés présentant les écritures chiffrées des nombres de 1 à 6.

PROLONGEMENTS

- Comparer 2 collections de jetons représentées sur une feuille (**document élève page 127**).

RECHERCHE
EN GROUPE
Manipulation

EXERCICES CALQUIVARIÉ

Associer des collections équivalentes page 119

RECHERCHE
EN GROUPE
Manipulation

STRUCTURATION
Échange oral
collectif

ÉVALUATION
Travail écrit

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

- **Expliquer** comment on a fait pour comparer les 2 collections de jetons.
- **Lexique** Comprendre et utiliser à bon escient : plus que, moins que, autant que.
- **Syntaxe** Utiliser des phrases complexes avec ensuite, parce que, quand.

Jeu pour les MS (étape 2). L'étape 1 est plus adaptée aux PS avec un dé présentant les constellations jusqu'à 3/4.

ÉTAPE 1 Comparer le nombre de points indiqué par les dés



Celui qui obtient le plus grand nombre peut poser des jetons sur son clown.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- Reconnaît les quantités sur le dé.
- Utilise sa connaissance de l'ordre des nombres. Sait que 5 est plus grand que 4 car il est placé après dans la récitation de la suite des nombres.
- Reforme la constellation du dé à l'aide des jetons et compare les 2 collections en les plaçant côte à côte.

ÉTAPE 2 Comparer le nombre de jetons gagnés par chaque joueur



On joue avec un seul clown pour les 2 joueurs. Chaque joueur place les jetons de sa couleur sur le clown.



On cherche « Qui a posé le plus de jetons sur le costume de Pipo ? ».

PROCÉDURES OBSERVÉES

- À la fin du jeu, cherche qui a posé le plus de jetons en les plaçant côte à côte.
- Place les jetons bleus sur les jetons verts.

