

Le jeu du serpent

Il s'agit d'un jeu de piste.

Matériel :

Un dé

Une piste formée de cases non numérotées

Un stock de jetons

Description de l'activité

Les joueurs lancent le dé puis posent autant de jetons sur la piste qu'il y a de points sur le dé. La file des cases n'est pas numérotée et peut être très longue, pour que le jeu se poursuive un certain temps.¹

Il s'agit donc d'utiliser les constellations pour constituer des collections. A chaque tour du jeu, les enfants doivent lire une constellation comme une désignation numérique puis constituer une collection de jetons qui corresponde au nombre ainsi déterminé.

Le fait de ne pas numéroter les cases est important pour éviter les confusions entre les différents nombres en jeu.

Réalisation de l'activité dans un petit groupe d'enfants. Observation de Louise.

Les enfants jouent en groupe de cinq. Louise est parmi eux.

L'enseignante a modifié les règles, très certainement car les enjeux n'ont pas été suffisamment explicités : Les cases sont numérotées de 1 à 10.

Un premier jeu consiste à poser un jeton sur la case qui correspond au nombre indiqué par le dé. Il s'agit de mettre en œuvre la correspondance entre deux désignations numériques.

Louise ne sait pas lire la constellation mais avec l'aide de l'enseignante réussit à compter le nombre de points et place immédiatement le jeton sur la bonne case. *Elle sait donc associer le nom du nombre et son écriture chiffrée.*

¹ Des cases pièges peuvent être introduites, afin de tester la compréhension d'une symbolique, par exemple, vert on rejoue, rouge on retourne à la case rouge précédente.

Le deuxième jeu consiste à avancer un pion du nombre indiqué par le dé. Celui qui a gagné est celui qui est allé le plus loin sur la piste.

Une certaine confusion s'installe et persiste pendant toute la partie, car les enfants n'ont pas bien perçu la différence entre les deux règles. Louise en particulier veut systématiquement poser son pion sur la case numérotée qui correspond à la constellation du dé. D'autres enfants du groupe sont dans le même cas.

Louise est en grande difficulté : elle a du mal à reconnaître les constellations et lorsque le nombre est finalement déterminé n'avance pas son pion correctement mais continue à compter en dépassant ce nombre.

On peut remarquer qu'en cours de partie elle reconnaît la constellation « 4 » directement.