

Jeu : Combien de « trésors » pour un personnage recyclé?

NIVEAU 1 : 6 cases, 1 à 2 objets

Matériel	Jeu
<ul style="list-style-type: none">• Dé à 6 faces• Pions• Planche de jeu• Barquettes de matériaux• Cartes des matériaux	<p>Nombre de joueurs : 1 à 4</p> <p>But du jeu : parvenir le premier sur la case « Arrivée »</p> <p>Règle</p> <p>1 – Se positionner sur la case départ. Lancer le dé.</p> <p>2 - Déplacer le pion en fonction du chiffre indiqué par le dé (si le dé indique 3 alors le joueur se déplace de 3 cases).</p> <p>3 – Si le joueur ne tombe pas pile sur la case « Arrivée », il devra reculer.</p> <p>Sur la case où il se positionne, chaque joueur peut :</p> <ul style="list-style-type: none">• nommer le ou les objet(s) et/ou matériau(x), se demander à quoi ils servent),• récupérer les objets ou les cartes correspondant à la collection. <p>Chaque joueur à l'arrivée comptabilise le nombre de matériaux collectés.</p> <p>Variante :</p> <p>Au lieu de récupérer les matériaux ou les objets, les élèves peuvent entourer sur une carte le nombre d'objets puis mémoriser.</p>

A l'issue de la partie :

Proposer des situations mathématiques pour :

- estimer la quantité collectée,
- compter le nombre d'objets collectés,
- comparer , par exemple, y-a-t-il autant de bouchons que d'éléments naturels ?Y-a-t-il moins d'objets en plastique que d'objets métalliques ?
- Ranger la collection selon le nombre croissant d'éléments dans les diverses catégories (1 élément en plastique collecté , 2 en métal, 3 en bois)

Trier la collection selon un critère :

- Ce qui est en plastique/ce qui ne l'est pas
- Ce qui est en métal/ ce qui ne l'est pas
- Ce qui est en bois/ ce qui ne l'est pas
- Ce qui est rond/ ce qui ne l'est pas

Classer la collection

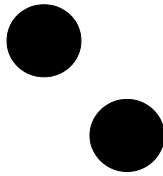
Matériau : Bois/plastique/métal...

Fabriquer un personnage à l'aide des matériaux collectés par les joueurs.

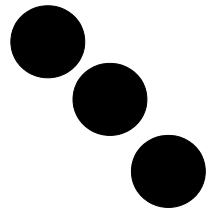
1



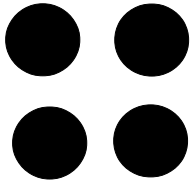
2



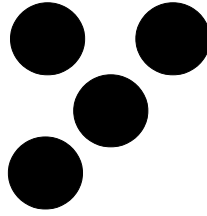
3



4



5



6

