

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

NIVEAU 2 : 10 cases, 1, 2 à 3 objets

Matériel	Jeu
<ul style="list-style-type: none">• 2 dés 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 les deux dés.</p> <p>2 - Déplacer le pion en fonction du nombre indiqué par la somme des deux dés (si la somme est égale à 6 alors le joueur se déplace de 6 cases).</p> <p>3 – Si le joueur ne tombe pas pile sur la case « Arrivée », il devra reculer.</p> <p>Suivant la position sur le jeu, le joueur a le choix de n'utiliser plus qu'un dé.</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 ou décroissant d'éléments dans les diverses catégories (2 élément en plastique collectés , 4 en métal, 6 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...

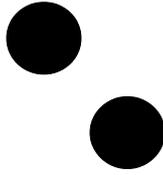
Objets naturels/objets fabriqués par l'homme

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

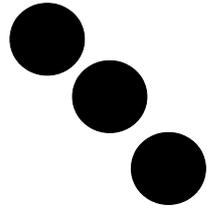
1



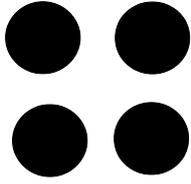
2



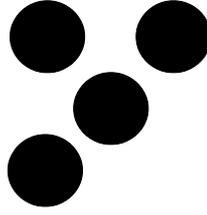
3



4



5



6

